

# Ökosystemsimulation

Jonas Berggren, Jacob Maxton

November 24, 2019

## Contents

<b>1</b>	<b>Die Simulation</b>	<b>2</b>
1.1	Methoden . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Die Analyse</b>	<b>2</b>

# 1 Die Simulation

Die Simulation basiert auf Objektorientierter Programmierung. Es gibt eine Klasse für Tiere und je eine Unterklasse für Füchse und für Kaninchen.

Sie haben Instanzvariablen für Position, Geschlecht, Alter, Hunger, Durst, Libido.

## 1.1 Methoden

Bewegung, Fortpflanzung, Ernährung, aussuchen des Ziels, Flucht,

# 2 Die Analyse