

Учреждение образования  
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»

Кафедра интеллектуальных информационных технологий

**Отчет по лабораторной работе №1**  
**по курсу «Проектирование программного обеспечение**  
**интеллектуальных систем»**

Выполнил студент группы 121701:	Чвилёв И.А.
Проверил:	Бутрин С.В.

МИНСК

2023

## **Вариант 2:**

### **Модель животного мира**

Мною была разработана симуляция дикой пророды в равнинах Азики.

В ней участвуют 2 вида животных: Газели и Тигры.

Местная флора может похвастаться наличием яблоконосных акаций и кустов.

Ландшафт же может быть украшен камнями.

Игровое поле постоянно меняется: деревья плодоносят и вместе с кустами вырастают и увядают, фрукты и мясо гниют, образуются камни. Его населяют приходящие из-за границ поля Тигры и Газели. Они ищут еду, едят еду, гоняются за добычей или ею становятся. Животные наделены небывалым интеллектом. Тигры - прирождённые охотники, способные нагнать не подозревающую газель и съесть. Но и жертва остаётся бдительной: поймать её будет не просто. Когда животные сыты и не в опасности - оно стремится завести потомство. Проследите процесс развития экосистемы в этой супер-реалистичной симуляции.

Наблюдать за этим процессом можно вечно - но даже в том маловероятном случае, что наблюдатель заскучает, он может вмешаться и начать добавлять новых представителей фауны:

Кнопка 'g' отвечает за появление новой газели

Кнопка 't' - за появления нового тигра

Более того - игру можно приостановить, нажав 's'.