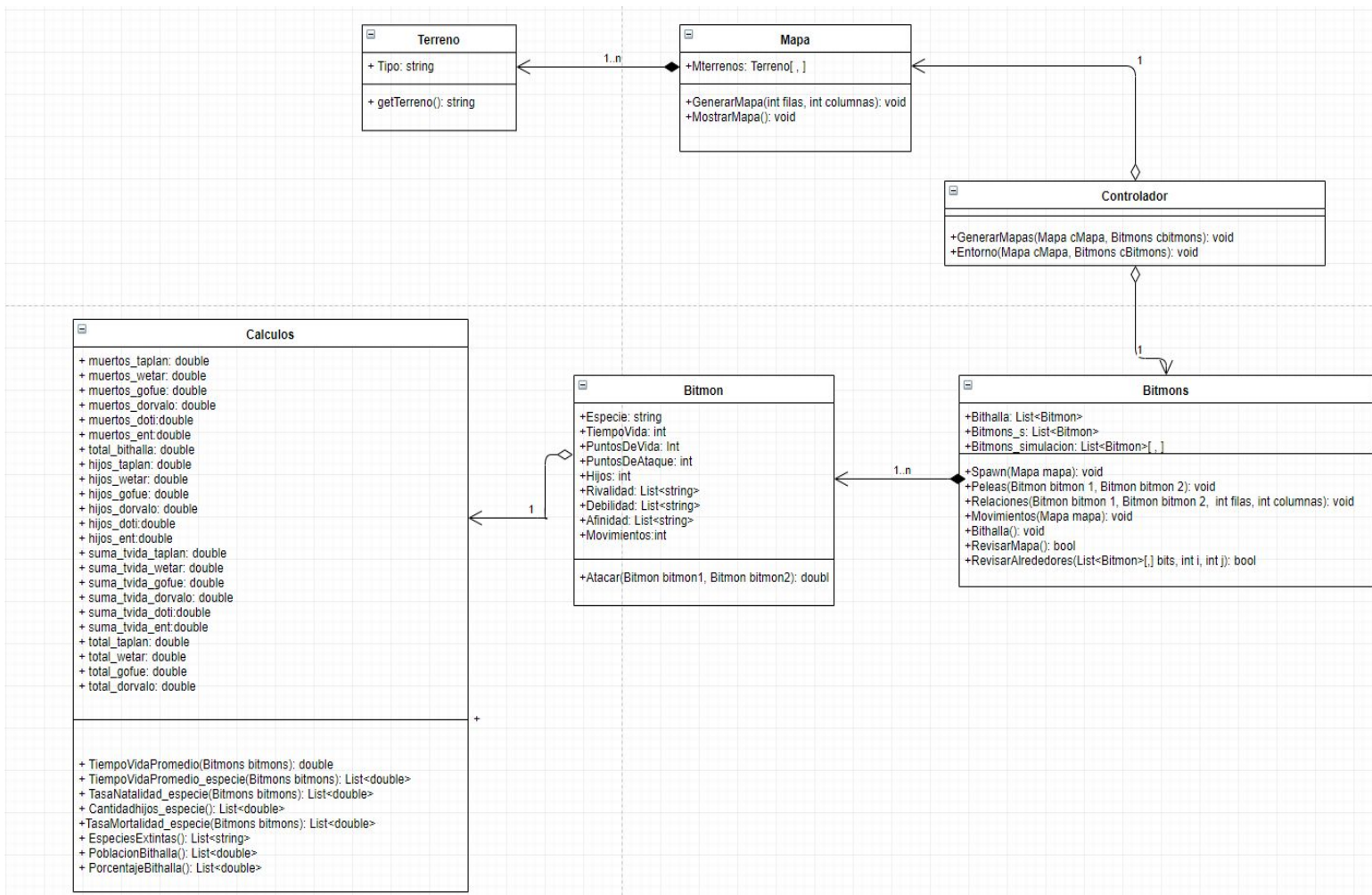


## Programación orientada a objetos

### UML - Entrega 3 - Grupo 5



### Cambios realizados en la entrega 3

1. Quitamos los métodos de GetArray, GetLista y GetBithalla porque eran inútiles.
2. Cambiamos el metodo relaciones para poder crear bien el bitmon hijo y que apareciera en una parte aleatoria del mapa que tuviera cupo.
3. En el program, cambiamos la simulación pues aunque los ents se creaban cada tres meses no aparecían cuando ejecutabamos el programa.
4. Agregamos a bitmons el método Revisar Alrededores que va a retornar un bool y va a revisar los alrededores de una celda y el método Revisar Mapa que retorna un bool y revisa todas las casillas.
5. Agregamos clase Cálculos con métodos para calcular los resultados que se pedían:
  - a. Tiempo vida promedio bitmons

- b. Tiempo vida promedio por especie
- c. Tasa natalidad por especie
- d. Tasa mortalidad por especie
- e. Cantidad de hijos promedio por especie
- f. Especies extintas
- g. Cantidad y porcentaje de bitmons en bithalla