

Programación orientada a objetos

Supuestos - Entrega 2 - Grupo 5

1. Decidir si iniciar el juego con una configuración nueva, continuar con la configuración anterior o salir del juego.
2. Indicar las dimensiones del mapa, ingresando el largo y el ancho deseado.
3. Elegir el tipo de terreno que quiere para cada celda del mapa según indique la consola, que va entre:
 - a. Vegetación
 - b. Acuático
 - c. Desierto
 - d. Nieve
 - e. Volcán
4. Elegir el tipo de bitmon que quiere para cada celda del mapa según indique la consola, que va entre:
 - a. Taplan
 - b. Wetar
 - c. Gofue
 - d. Dorvalo
 - e. Doti
 - f. Ent
5. Indicar el periodo medido en meses para la simulación, donde en cada mes mostrará la variación de tipo de terreno dentro del mapa, además la existencia de nuevos bitmons y el movimiento de los ya existentes.
6. Después de que se ejecuta la simulación, el programa mostrará los resultados y el estado final del mapa. Dará la opción de continuar con una nueva simulación para la configuración anterior o realizar un ciclo nuevo.