

Programación orientada a objetos
Instructivo de uso - Entrega 3 - Grupo 5

1. Indicar las dimensiones del mapa, ingresando el largo y el ancho deseado.
2. Elegir el tipo de terreno que quiere para cada celda del mapa según se va seleccionando en la pantalla, las opciones van entre:
 - a. Vegetación
 - b. Acuático
 - c. Desierto
 - d. Nieve
 - e. Volcán
3. Elegir el tipo de bitmon que desea para cada celda del mapa según previa selección en la pantalla, las opciones van entre:
 - a. Taplan
 - b. Wetar
 - c. Gofue
 - d. Dorvalo
 - e. Doti
 - f. Ent

El máximo de bitmons por celda son dos.
4. 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.
5. Después de que se ejecuta la simulación, el programa mostrará los resultados.