

Manual de Instrucciones BITMONLANDIA™



Introducción:

Felicidades por adquirir Bitmonlandia™, simulador de la vida de pequeñas creaturas llamadas Bitmons™, las cuales tienen diversas características y comportamientos.

Los Bitmons se dividen en 6 especies: Taplan, Ent, Gofue, Wetar, Dorvalo y Doti, cada uno con distintas habilidades y debilidades. Cada especie de Bitmon tiene ciertas afinidades y rivalidades con las otras especies.

Las especies de Bitmons que tengan rivalidades pelean si se encuentran, estas peleas son peleas a muerte de 1vs1 y el que muera es enviado al Bithalla, lugar desconocido donde se van los muertos.

Otra peculiaridad es que las especies de Bitmons, además de reproducirse con miembros de su misma especie, pueden también reproducirse con especies que posean afinidad con ellos. La especie del hijo resultante será al azar entre las especies involucradas, aunque tendrá más probabilidades de ser del progenitor que haya tenido más hijos. Eso si no todo es tan fácil el hijo, ya que este, por acción del dios BitGod, nacerá en cualquier parte del mundo, lo que puede dejarlo a manos de sus depredadores.

Las especies de Bitmons:

A continuación, una descripción de cada especie:

- Taplan: Bitmons de tipo planta que poseen la habilidad de crear vegetación en terrenos desérticos. Se llevan mal con los Gofue, los Dorvalo y los Ent. Poseen afinidad para reproducirse con los Wetar y los Doti. Son débil contra los Gofue pero fuertes contra los Ent.



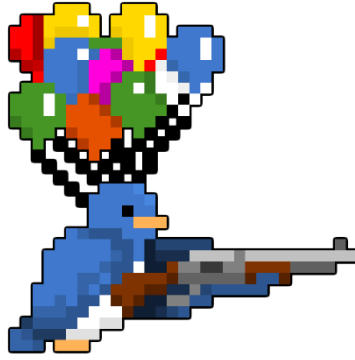
- Wetar: Bitmons de tipo agua los cuales solo se pueden desplazar y vivir en terrenos acuáticos. Se llevan mal con los Gofue, los Dorvalo y los Ent. Poseen afinidad para reproducirse con los Taplan y los Doti. Son débiles contra los Dorvalo pero fuertes contra los Gofue



- Ent: Bitmons de tipo árbol que no pueden moverse ni reproducirse entre ellos ni con otra especie, lo bueno es que mientras quede uno vivo, un Ent nacerá en un periodo de 3 meses en alguna parte del mapa. Los Ent se llevan mal con todos excepto los Doti, y no poseen afinidad con nadie. Son débiles contra los Gofue y los Wetar, pero son fuertes contra los Dorvalo.



- Dorvalo: Bitmons de tipo ave que poseen la habilidad de desplazarse más lejos gracias a sus alas. Se llevan mal con los Wetar, los Taplan y los Ent. Poseen afinidad para reproducirse con los Gofue y los Doti. Son débiles contra los Ent, pero son fuertes contra los Wetar.



- Gofue: Bitmons de tipo fuego que poseen la habilidad de secar los terrenos con vegetación, dejándolos desérticos y también posee la capacidad de derretir la nieve dejando entonces el terreno con agua. Se llevan mal con los Wetar, los Taplan y los Ent. Poseen afinidad con los Dorvalo y los Doti. Son débiles contra los Wetar, pero son fuertes contra los Taplan.



- Doti: Bitmons que poseen el ADN de cada especie de Bitmonlandia, esto implica que pueden reproducirse con todos a excepción de los Ent, los cuales no se reproducen. Se llevan bien con todos y son seres pacíficos.



El Mapa:

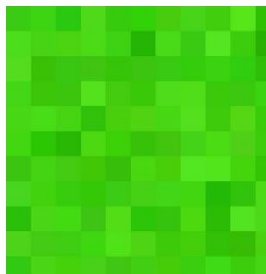
El mapa donde la simulación ocurrirá tiene 5 tipos de terreno distintos: Bosque, Desértico, Acuático, Volcánico y Nevado. Estos terrenos pueden cambiar dependiendo de que Bitmon esté en ellos (especificados en las especies de Bitmons).

El usuario puede elegir entre 3 tamaños de mapa, cada uno con distinto orden de los terrenos pensados específicamente para interactuar con los Bitmons. Las opciones a elegir son:

- Mapa de 5x5:
- Mapa de 10x10
- Mapa de 15x15

El mapa está dividido en celdas, las cuales pueden alojar como máximo 2 Bitmons. También cada celda cuenta con un tipo de terreno representado por una textura:

- Bosque.



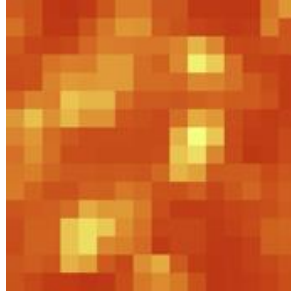
- Desértico.



- Acuático.



- Volcánico.



- Nevado.



La Simulación:

La simulación en el mapa elegido se medirá en meses, donde primero se moverán los Bitmons y luego actuarán dependiendo de sus circunstancias.

Para iniciar la simulación primero se deberá escoger el tamaño del mapa que se desea, luego se le pedirá al usuario que ingrese la cantidad de meses a simular. La simulación entonces imprimirá el mapa con los Bitmons ya desplazados, y presionando el botón “avanzar simulación” se imprimirá el mapa de nuevo con las acciones que hayan hecho dentro del pergamino registro (reproducirse, pelear, cambiar el terreno o no hacer nada), y recién entonces se avanzará de mes, y así seguirá la simulación hasta llegar al último mes, donde luego saldrá una pantalla con el resumen de la simulación, el cual mostrará:

- Tiempo de vida promedio Bitmon
- Tiempo de vida promedio de cada especie
- Tasa de natalidad de cada especie
- Tasa de mortalidad de cada especie
- Cantidad de hijos promedio por especie
- Listado de especie extintas
- Porcentaje de cada especie que habita en el Bithalla

Este resumen también se podrá encontrar en un archivo.txt llamado “resumen” en la carpeta Bin - >Debug.

