

Supuestos Bitmonlandia

En el presente documento se dará a conocer los diferentes supuestos que se realizaron al crear el programa:

1.- Movimiento Bitmon: En este programa los Bitmons pueden moverse en todas las direcciones incluyendo diagonalmente, de manera que en la simulación se podrá ver como los Bitmon se mueven de manera diagonal.

2.- Vida de Bitmon Iniciales: En este programa los Bitmons instanciados originalmente inician con vida = 100.

3.- Puntos de Ataque: Los puntos de ataque serán menores a los puntos de vida, de manera que los Bitmons no mueran de un solo golpe.

4.- Mutliplicadores: Por la misma razón del punto 2, los multiplicadores de cada Bitmon en las peleas son sumas y restas de puntos, debido a que su se realiza una multiplicación los puntos de ataque pueden quedad muy altos en comparación a la vida de los Bitmons.

5.- Mapa: Se tomaron tres tipos de mapas distintos para las opciones: 5x5,10x10 y 15x15.

6.- Bitmons:

- Ent: Los Ent pelean con todos (excepto Doti), esto se realizó debido a que se generaban demasiados Ents, los que terminaban llenando el Mapa demasiado rápido.

-Dorvalo: Rivales -> Wetar, Taplan, Ent; Afines-> Gofue,Dorvalo,Doti.

-Gofue: Rivales -> Wetar, Taplan, Ent; Afines-> Gofue,Dorvalo,Doti.

-Wetar: Rivales -> Gofue, Dorvalo, Ent; Afines-> Taplan,Wetar,Doti.

-Taplan: Rivales Gofue, Dorvalo, Ent; Afines-> Taplan,Wetar,Doti.

-Doti: Rivales -> No pelea; Afines-> Todos, excepto Ent.