**Proyecto Final Modulo2**

El presente proyecto está basado en una matriz predefinida de 10 x 20 ubicaciones, los lugares pueden ser poblados por plantas y animales carnívoros o herbívoros.

**Animales Carnívoros. -** pueden comer cualquier animal herbívoro sin ninguna restricción.

* Lobo, Boa, Zorro, Oso, Águila

Los animales carnívoros pueden reproducirse, pero después de que hayan nacido 20 animales el guardabosque inhibe la reproducción para el control de la isla.

**Animales Herbívoros**. - pueden comer plantas, sin embargo, animales herbívoros como el ratón, jabalí y el pato pueden comer animales herbívoros como las orugas.

* Caballo, Ciervo, Conejo, Ratón, Cabra, Oveja, Jabalí, Búfalo, Pato y Oruga.

**Plantas**. – las plantas pueden se comidas por los herbívoros.

Entre las acciones que pueden realizar estos animales está el moverse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo y viceversa, las plantas son estáticas.

**Área de botones**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente

**Área de mensajes**

**Matriz de ubicaciones**

La aplicación cuenta con 3 áreas, el área de botones, la matriz de ubicaciones(isla) y un área de mensajes.

El **área de botones** consta de los siguientes botones:

Crear un animal Carnívoro. - Agrega un animal carnívoro a la matriz de ubicaciones

Crear un animal Herbívoro. – Agrega un animal herbívoro a la matriz de ubicaciones

Crear una Planta. – Agrega un animal herbívoro a la matriz de ubicaciones.

Finalizar Programa. – Concluye la ejecución del programa.

**Matriz de ubicaciones. –** Área donde se agregan los animales carnívoros, herbívoros y plantas.

**Área de mensajes**. - En esta área se despliegan los mensajes relativos a las acciones realizadas por los animales, tales como de alimentación y reproducción, también en esta área se despliegan los mensajes cuando un animal o planta es agregado a la matriz de ubicaciones

Ejemplo:

Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente