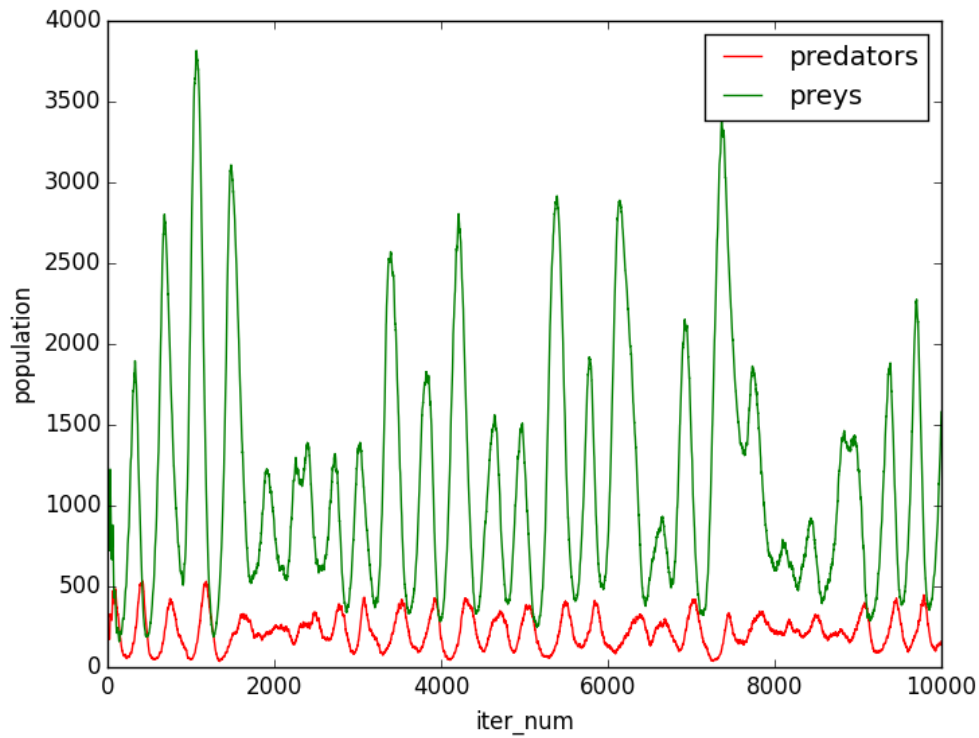


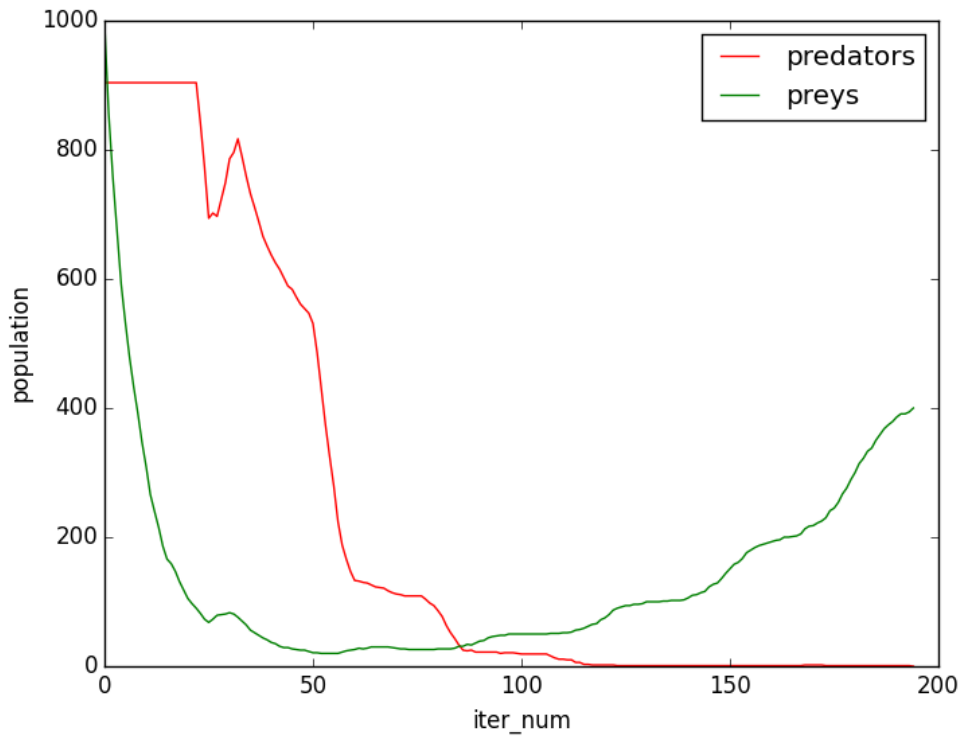
Симуляция проводилась на океане размером 64×96 . Доля клеток с препятствием 0,1. Время размножения хищников = 30, время жизни хищника без еды = 25, время размножения жертв = 30

Зависимость от начальных параметров

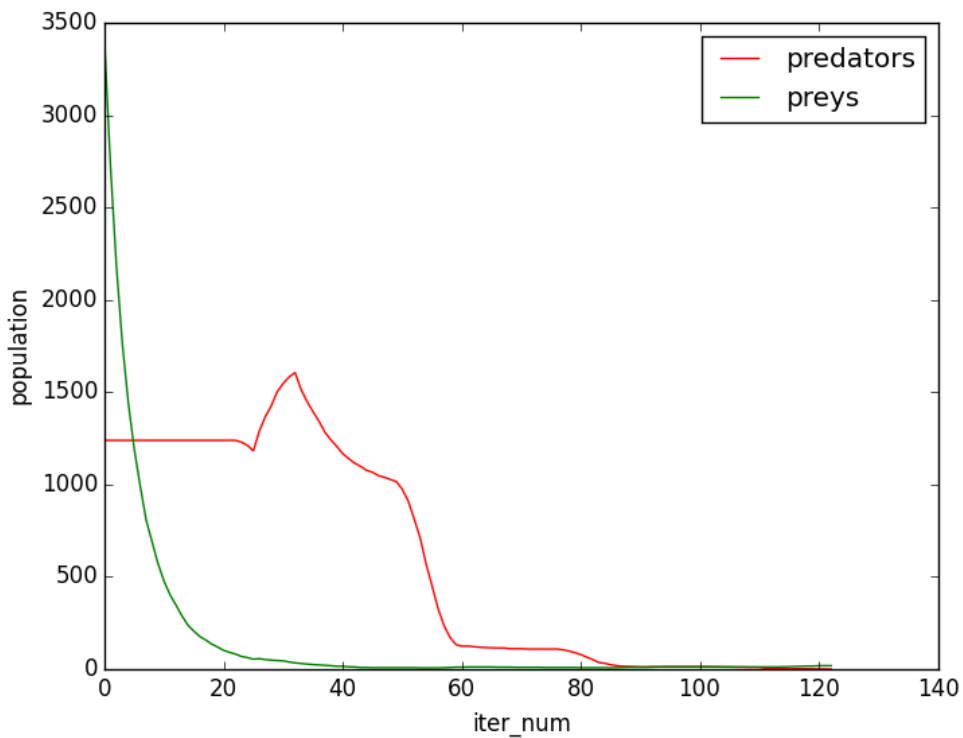
1. predator = 0,03, prey=0,2 (значения приблизительно равны равновесным)



2. predator = 0,14, prey=0,2 (слишком много хищников, которые съедают большую часть жертв, а потом не успевают найти оставшихся)



3. predator = 0,2, prey=0,7 (слишком много жертв, поэтому хищники сильно размножаются и всех съедают)



В целом, «умереть» такой системе при больших размерах очень сложно, так как при малом числе жертв хищникам требуется много времени на поиск еды, за которое жертвы успевают размножиться в достаточном количестве.

Также примерно к 500 итерации система стабилизируется с равновесными параметрами, после которых уже не «умирает».