**Combinações parâmetros para rodar a simulação sugerida:**

Contexto 1 (primeiro behavioral space definitivo – igual 2 e 3):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 20| wolf\_gain\_from\_food 50| sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 5| grass\_regrowth\_time 5

1 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

2 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

3 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

4 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)

Contexto 2 (igual ao 1):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 20| wolf\_gain\_from\_food 50| sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 5| grass\_regrowth\_time 5

5 Plasticidade média (5 e 6), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

6 Plasticidade média (5 e 6), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

7 Plasticidade média (5 e 6), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

8 Plasticidade média (5 e 6), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)

Contexto 3 (igual ao 1):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 20| wolf\_gain\_from\_food 50| sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 5| grass\_regrowth\_time 5

9 Plasticidade alta (8 e 9), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

10 Plasticidade alta (8 e 9), Custo Baixo (0.2 e 0.3), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

11 Plasticidade alta (8 e 9), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

12 Plasticidade alta (8 e 9), Custo Baixo (0.2 e 0.3), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)

Contexto 4 (segundo behavioral space definitivo – igual aos outros):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 30 | wolf\_gain\_from\_food 50 | sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 10 | grass\_regrowth\_time 5

13 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

14 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

15 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

16 Plasticidade Baixa (2 e 3), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)

Contexto 5 (igual ao 4):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 30 | wolf\_gain\_from\_food 50 | sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 10 | grass\_regrowth\_time 5

17 Plasticidade média (5 e 6), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

18 Plasticidade média (5 e 6), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

19 Plasticidade média (5 e 6), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

20 Plasticidade média (5 e 6), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)

Contexto 6 (igual ao 4):

Parametros behavioral space : sheep\_gain\_from\_food 30 | wolf\_gain\_from\_food 50 | sheep\_reproduce 25 | wolf\_reproduce 10 | grass\_regrowth\_time 5

21 Plasticidade alta (8 e 9), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e baixa fractalidade (0.3)

22 Plasticidade alta (8 e 9), Custo alto (0.8 e 0.9), baixa perturbação (30%) e alta fractalidade (0.7)

23 Plasticidade alta (8 e 9), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e baixa fractalidade (0.3)

24 Plasticidade alta (8 e 9), Custo alto (0.8 e 0.9), alta perturbação (75%) e alta fractalidade (0.7)