Reunião Vitor:

Implementar plasticidade média

Tirar plasticidade nos dois níveis? Em caso de tirar, precisaríamos colocar outra coisa que diferenciaria os dois níveis (no caso seria tempo de vida diferente).

Indivíduos sendo plásticos toda hora!!! (acho que resolvido, mas tenho algumas dúvidas)

A energia gasta para se mover sempre será o valor do custo da plasticidade da forma que foi colocada.

Escolher valores lógicos para nosso modelo (custo, plasticidade, fractal e grau de perturbação)

A espécie de ovelha que come 4 espécies de gramíneas é penalizada com 4 espécie de lobos, porém a espécie de lobo que come 4 o que a controlará?

Quando mudarmos o custo da plasticidade por nível e a plasticidade o sistema que anteriormente era equilibrado provavelmente se desiquilibrará, teremos que fazer reajustes. Tem problema nisso?

Equilibrar o código

Gradientland