* Mô phỏng hệ sinh thái chứa các động vật và thực vật tương tác với nhau và có thể chuyển đổi trên hai hệ sinh thái ví dụ như ở Châu phi qua Phần Lan.Bao gồm thêm các thành phần như nhà máy,nhân viên quản lý ,các hệ thống điện nước.vv..
* Nhiệm vụ 1: Làm sao để thiết kế hệ sinh thái mà các sinh vật trong hệ sinh thái vùng này có thể chuyển sang hệ sinh thái vùn kia được trong thời gian chạy.
* Nhiệm vụ 2: không biết ^^
* Nhiệm vụ 3: Khuôn khổ của hệ sinh thái quy định sinh vật di chuyển .xét xem sinh vật đó có di chuyển hay ko di chuyển trong bap lâu ? Và nếu như 2 sinh vật gặp nhau thì xảy ra 4 trường hợp
* Th1: Nếu một động vật ăn thịt gặp một động vật ăn thịt hoặc một động vật ăn cỏ gặp một động vật ăn cỏ hoặc là chiến đấu, nuôi sinh sản, không có gì xảy ra phụ thuộc vào nhiều yếu tố như thời gian của năm và trạng thái của các loài động vật (khác giới hay không , bị bỏ đói hay không ...)

Ví dụ:2 động vật ăn thịt gặp nhau nếu như khác giới thì có thể sinh sản hoặc bị bỏ đói thì có thể xảy ra chiến đấu.

* Th2: Nếu ăn thịt gặp một động vật ăn cỏ, một cuộc rượt đuổi hoặc không có gì sẽ diễn ra một lần nữa tùy thuộc vào trạng thái của động vật (đói hay không ...).

Ví dụ: Con thỏ gặp cây cỏ nếu như đói thì sẽ xảy ra rượt đuổi là con thỏ sẽ ăn cây cỏ còn nếu không thì không có gì xảy ra.

* Th3: Nếu một động vật ăn cỏ gặp một nhà máy, ăn uống hoặc không có gì sẽ diễn ra.
* Th4: Nếu một động vật ăn thịt đáp ứng một nhà máy, không có gì sẽ diễn ra.

Theo như các trường hợp trên ta sẽ lập ra 4 lớp : “chiến đấu, sinh sản, ăn uống và đuổi theo”.

* Nhiệm vụ 4: Giải thích những gì bạn sẽ phải làm gì để thêm một hệ sinh thái thứ ba, ví dụ: Dãy núi cao (đại bàng, núi , đỗ quyên).

Làm thế nào về những thay đổi cần thiết khi thêm một loại thứ tư của sinh vật trong tất cả các mô phỏng, các loại nấm (nấm)?

Bài tập 2:

* Nhiệm vụ 1: tạo ra giao diện cho người dùng .Hướng dẫn người dùng cách sử dụng .Có 3 giao diện phân rõ trong này là “tạo ra các sinh vật”,”các tương tác xử lý”,”di chuyển sinh vật”
* Nhiệm vụ 2: không biết ^^
* Nhiệm vụ 3: Đưa ra một thực hiện mặc định cho loại hình tương tác.có thê sử dụng nó xác định cách mà sinh vật thực hiện vd: lén gần', 'đuổi', 'giết chết' và cuối cùng 'ăn uống 'trong thứ tự đó.

Nhiệm vụ 4:Thêm 1 số thuộc tính cho các sinh vật để mô hình đa dạng hóa hơn và thú vị hơn chẳng hạn như quan hệ xã hộ hôn nhân,giới tính,số lượng đê hổ trợ tốt hơn v.vv.”Cha-con”,”Nam-nữ”; “Ket Hon” .Ghi đầy đủ các mối quan hệ cũng như số lượng để cho người chuyên môn có thể xác định cơ cấu cũng như cấu trúc của loài nào đó .Mà từ đó người ta có thê thêm bớt thay đổi cơ cấu sao cho phù hợp .

* Bài tập 3:
* Nhiệm vụ 1:làm thế nào để mô hình có thể quan sát hành vi của 1 hoặc nhiều sinh vật mà từ đo rút ra nguy hiểm cũng như không nguy hiểm để báo động cho động vật khác cũng như con người ở đây như là bảo vệ
* Nhiệm vụ 2: Làm thế nào bạn có thể thêm các thiết kế trong công việc trước đó vào khung mô phỏng?(ở đây là hệ sinh thái)

Làm thế nào để cung cấp "chức năng quan sát"

Làm thế nào để đăng ký các sinh vật quan sát sự kiện cho người sản xuất (người đăng ký cho họ, khi nào)?

Nhiệm vụ 3: không biết ^^

Nhiệm vụ 4: Các sinh vật cần phải có khả năng quan sát và ảnh hưởng đến môi trường xung quanh ngay lập tức của họ, do đó chúng ta cần các phương pháp như lookAround (), mùi (), makeWarningNoise (), searchFood (), ..., , tức là nhiều loại khác nhau của các hành vi cho động vật khác nhau để tương tác với các môi trường xung quanh.

* Bài tập 4: : không hiểu lắm ^^