

Road To Civilization

La problemática del proyecto es lograr que el usuario pueda definir un medio ambiente dividido por espacios donde interactúen distintas unidades de especies distintas entre sí y con el mismo medio, teniendo un lenguaje con el que puedan definir todo lo necesario para lograr esta convivencia.

El enfoque para su resolución será que el usuario sea capaz de definir especies a modo general, luego, establezca sociedades de las mismas, que funcionarán a nivel atómico y serán colocadas en un tablero bidimensional separado por casillas. La idea para que la simulación cobre vida será que se defina una serie de características con valores para cada una de las especies (las cuales por supuestos tendrán sus sociedades), y mediante dos funciones se establezca una correspondencia entre estas características para lograr una repercusión de unas hacia otras de forma episódica, obteniendo así una simulación que mueve sus parámetros y valores de forma diaria.

Para la realización de estas funciones se contará con un lenguaje que permita establecerlas tal y como se haría en un lenguaje de programación de alto nivel (no con la misma complejidad, pero sí con la misma idea), e igualmente se pueda de forma cómoda agregar los distintos elementos a la simulación con sus respectivos valores y funciones.

Para que se acerque más al mundo real, simularemos un desconocimiento del medio exterior por parte de las sociedades (dígase como medio exterior tanto otras sociedades como el propio tablero), donde las mismas mediante un algoritmo de inteligencia artificial irán aprendiendo de lo que les afecta y cómo contrarrestarlo, formulando ideas de si influyen en su propia población de manera positiva o negativa.