

Opis projektu symulacji agentowej

Przedmiotem symulacji jest Park w którym znajdują się Psy oraz Ludzie. Obiekty poruszają się po planszy, na której znajdują się Zasoby, Kości i Trutki. Tylko Psy mogą zbierać te Zasoby.

Psy

- ROTTWEILERY - są bardzo agresywne. Poruszając się po parku szukają osobnika do zaatakowania. Wchodząc w interakcje z innymi obiektami mogą zmieniać swój stan jak i stan przeciwników.
 - Rottweiler-Rottweiler → Psy walczą, wygrywa ten który ma wyższy *poziomAgresji*. Wygrany zbiera zasoby przegranego oraz wzrasta jego poziom agresji.
 - Rottweiler-Golden → Rottweiler atakuje Golden, który ginie. Rottweiler przejmuje zasoby Golden.
- GOLDENY - są bardzo słodkimi pieskami, które dzień spędzają na zabawie z innymi Goldenami. Ich celem jest zostanie zaadoptowanym. Może im się to udać, jeśli osiągną odpowiedni *poziomSłodkości* który zwiększają poprzez wchodzenie w interakcje ze Spacerowiczami lub innymi Goldenami.
 - Golden-Golden → Zabawa, zwiększenie *poziomuSłodkości*.
 - Golden-Spacerowicz → Poglaskanie, zwiększenie *poziomuSłodkości*.
- JAMNIKI - które wchodzi w interakcję tylko z Zasobami.
 - Jamnik-Kość → *długoscJamnika* się zwiększa.

Ludzie

- SPACEROWICZE - chodząc po parku szukają psa, którego mogli by zaadoptować lub pogłaskać. W interakcje mogą wchodzić jednak tylko z Goldenami. Jeśli Golden spełnia ich wymagany *poziomSłodkości* wtedy mogą zaadoptować Golden.
- Spacerowicz-Golden → Poglaskanie lub adopcja
- HYCEL – zajmuje się łapaniem Rottweilerów o wysokim poziomie agresji.
 - Hycel-Rottweiler → Próbuje złapać Rottweilera

Każdy pies zbiera Kości oraz Trutki. Jeśli ilość Trutki będzie większa niż Kości pies umiera. Zasoby są rozmieszczane w losowych lokalizacjach podczas tworzenia planszy.

Dziedziczenie:

Klasa Psy → Klasa Rottweiler/Klasa Golden/Klasa Jamnik

Klasa Człowiek → Klasa Spacerowicz/Klasa Hycel

Język implementacji: Java