

Entrega N°2:

Bitmonlandia

Integrantes: Leonardo Huilitraro Quezada
Katherine Jara Carrasco
Valeria Rosales Bazalar

Curso: Programación Orientada a Objetos

Carrera: Ingeniería civil

Profesores: Nicolás Gómez

Grupo: 2

Fecha de entrega: lunes 29 de abril del 2019

Instructivo de uso

¿Cómo utilizo este programa?

Se verá mostrado en la pantalla “Bitmonlandia”, luego tendrás que presionar Enter , para que pueda escoger las siguiente opciones:

- [1]Tamaño de mapa.
- [2] Tipo de terreno.
- [3] Bitmons iniciales
- [4] Tiempo de la simulación.
- [5] Iniciar simulación.

Se deberá presionar los números de manera secuencial, es decir, debe seleccionar el 1, luego 2, 3,4,5. No puede seleccionar 3 sin antes haber presionado 1 y 2 con todo lo que conllevan esas opciones.

Cuando presiona [1], le pedirá el largo del mapa. De inmediato tendrá que ingresar el ancho del mapa (a criterio del usuario el tamaño).

En el momento que ya ingresó lo pedido en la opción [1], volverá a aparecer la lista de opciones. Tiene que seleccionar [2].

Cuando presiona [2], le pedirá ingresar el tipo de terreno para cada celda :

- V: Vegetación
- A: Acuático
- D: Desierto
- N:Nieve
- Vn: Volcán

En el momento que ya ingresó lo pedido en la opción [2], volverá a aparecer la lista de opciones. Tiene que seleccionar [3].

Cuando presiona [3], le pedirá ingresar la cantidad de bitmons iniciales (a criterio del usuario). De inmediato aparecerá que ingrese la especie del Bitmon:

- 1-Ent
- 2-Taplan
- 3-Wetar
- 4-Dorvalo
- 5-Gofue
- 6-Doti

Luego de ingresar la especie del bitmon, tendrá que ingresar la posición del bitmon entre un largo(x) : largoQueIngresoAlComienzo y un ancho(Y): anchoQueIngresoAlComienzo. Apareciendo Largo(X): , luego el Ancho(Y): . Todo esto se lo pedirá tantas veces hasta completar la cantidad de Bitmons ingresados.

En el momento que ya ingresó lo pedido en la opción [3], volverá a aparecer la lista de opciones. Tiene que seleccionar [4].

Cuando presiona [4], le pedirá ingresar el tiempo de simulación [meses], queda a criterio del usuario el número a ingresar.

En el momento que ya ingresó lo pedido en la opción [4], volverá a aparecer la lista de opciones. Tiene que seleccionar [5].

Ya al haber ingresado [5] aparecerá finalmente el mapa con todo lo ingresado anteriormente.