



Universidad de
los Andes > INGENIERÍA

Entrega N°3:

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: Viernes 31 de Mayo del 2019

Instructivo de uso

¿Cómo utilizo este programa?

En este programa, tendrás 3 botones:

1- Configuración Inicial

Deberás ingresar la cantidad de Bitmons y el tipo de especie de cada uno.
(esta opción será mejorada para la entrega 4, ahora todo es aleatorio)

2- Mes Siguiente

La simulación comienza a partir del primer click, desplazamientos, muertes, batallas.

3- Estadísticas

Mostrará :

- Tiempo de vida promedio de Bitmon.
- Tiempo de vida promedio de cada especie de Bitmon.
- Tasa bruta de natalidad² de cada especie.
- Tasa bruta de mortalidad³
- Cantidad de hijos en promedio por especie.
- Listado de especies extintas (si es que hay).
- Descripción de la población de Bitmons que hay en el Bithalla (cuántos hay de cada especie,
- indicando el porcentaje).