



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

Supuestos

Nosotros en este programa de Windows Forms, creamos 5 bitmons iniciales que se desarrollen en el tablero de manera aleatoria, dándole sus propias características como reproducción, pelea, muerte, etc. También usamos un tablero de Windows forms con tres botones que llamamos Configuración Inicial y Mes siguiente, y Estadísticas. Configuración Inicial permitirá que el usuario añada la cantidad de bitmons (tipo de bitmon) y el tiempo de simulación que requiera este programa. Para así añadirlo al tablero aleatoriamente y funcionar el programa.