# Manus

Side 1 Intro

[J] Jeg er Jon-Fredrik og dette er Lars.

[L] Vi vil presentere vår simulering av Rossumøya

Side 2 Struktur

[L] her ser dere strukturen av klassene i programmet; Biosim. Biosim tar for seg visualiseringa og simuleringa, men for å gjøre dette må det få informasjon fra de andre funksjonene. Bynner på Island, som er selve øya, som består av flere celler i en matrise. Hver av disse cellene består av en type landskap. Island tar også for seg å gå gjennom alt som skal skje et år. Hvert landskap er enten jungle, savannah, desert, mountain eller ocean. Som man ser på strukturen er mountain og ocean en en type klasse som ikke har noen metoder eller variabler. Der det skjer ting er i jungle, desert og savannah. Jungle inneholder de fleste metodene og savannah og desert er underklasse av jungle, som da arver de fleste metodene bortsett fra mat-delen. Disse landskapene må igjen hente informasjon fra alle dyrene som er der, via Animals, som består av herbivores og carnivores, hvor carnivores er en underklasse av herbivores.

[J] Vi har organisert det slik at informasjonen bare flyer en vei. Island snakker ikke med dyra. Dyra senter info til landskaper, det at dyra lever i lister i landskapene. Landskapet dyra til å