# Symulacja ekosystemu morskiego – ryby i drapieżniki

### Opis projektu:

Symulacja przedstawia życie podwodnego ekosystemu, w którym żyją ryby (np. sardynki)

oraz drapieżniki (np. rekiny). Organizmy poruszają się po dwuwymiarowej siatce

(planszy), poszukując pożywienia i unikając zagrożeń. Rekiny polują na ryby, a ryby

próbują przetrwać jak najdłużej, unikając drapieżników. W planszy znajdują się także

miejsca z planktonem – pożywieniem dla ryb. Celem jest obserwacja dynamiki populacji

i interakcji między gatunkami.

### Przykładowa hierarchia klas (dziedziczenie):

• Organizm (klasa bazowa)

• Ryba (klasa dziedzicząca)

• Rekin (klasa dziedzicząca)

Parametry wejściowe: liczba ryb, liczba rekinów, wielkość planszy, liczba kroków

symulacji.

Zbierane dane: populacje gatunków w każdej epoce, liczba interakcji (polowań), liczba

zgonów.