

Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός

Project

Στοιχεία φοιτητών

Όνομα: *Νικόλαος Αργυρίου*

Αριθμός Μητρώου: *1115201700008*

Όνομα: *Κοροβέσης Παναγιώτης*

Αριθμός Μητρώου: *11152017000056*

Δομή

- Η άσκηση έχει υλοποιηθεί σύμφωνα με τις προδιαγραφές της εκφώνησης όσον αφορά τα ονόματα των κλάσεων, των μελών καθώς και των συναρτήσεων.
- Για τα φυτά, υπάρχει ένας δείκτης τύπου Plant ως member στην κλάση tile για την αποθήκευση τους.
- Για τα ζώα έχει υλοποιηθεί μια απλά συνδεδεμένη λίστα η οποία έχει δείκτη τύπου Animal και έτσι γίνεται δυνατή η αποθήκευση και η διαχείριση τους. Η θέση τους στο πλέγμα προσδιορίζεται από τις συντεταγμένες τους (x,y)

Λειτουργικότητα

- Αρχικά ο χρήστης δίνει τους μέγιστους αριθμούς φυτών και ζώων που επιθυμεί.
- Η κατανομή φυτών-ζώων στο πλέγμα γίνεται τυχαία με βάση έναν δικό μας αλγόριθμο.
- Έπειτα ξεκινάει η προσομοίωση

Λεπτομέριες Υλοποίησης

- Υποθέτουμε ότι τα ζώα μπορούν να πάνε σε 4 πιθανές κατευθύνσεις (μπροστά, πίσω, αριστερά, δεξιά) ,κατά ένα tile την φορά.
- Θεωρούμε ότι το ελάφι, ο λύκος, η αρκούδα μπορούν να διασχίσουν ποτάμια και λίμνες.
- Αν ένα ζώο φάει αλλά όχι τόσο όσο το neededFood δεν ανεβαίνει ο μετρητής πείνας hunger count
- Λόγω του σχήματος του ποταμιού, ο σολωμός μπορεί να μένει στην ίδια θέση.
- Δεν έχει υλοποιηθεί η Eat για τα σαρκοφάγα όπως και οι breeding για φυτά και ζώα.

Οδηγίες Χρήσης

Συμπεριλαμβάνεται makefile και το όνομα του εκτελέσιμου θα είναι **project**