La configuración de un ecosistema sigue el siguiente formato:

ecosystem\_settings = {

'biotope': <biotope settings>,

'organisms': [ <category>, <category>, . . . ],

'constraints': { '<action>?': <boolean function>, '<action>?': <boolean function>, . . . },

'outlays': { '<action>': <real function>, '<action>': <real function>, . . . }

}

En 'constraints' determinamos bajo qué condiciones una acción se podrá llevar a cabo. Las funciones que definiremos en este apartado recibirán como parámetros uno o dos organismos. Por ejemplo:

'constraints': {

'kill?': {'>': ({'predator': 'fuerza'}, {'prey': 'fuerza'})},

'procreate?': {'and': (

{'randbool': 'procreation frequency'},

{'>': ('energy reserve', 150} )

}

En este ejemplo, un organismo podrá matar a otro si su fuerza es mayor, y podrá procrear si se dan las siguientes circunstancias:

**ACTIONS:**

Diferencias entre 'hunt', 'attack', 'kill', 'eat' y 'die':

'hunt':

Se llama a la función organism['hunt?'](organism)

Buscar un organismo que esté a una distancia inferior a 'hunt radius'

Decidir si atacarlo o no. Para ello, llamar a la función organism['attack?'](predator, prey)

'attack':

'kill':

'eat':

'die':