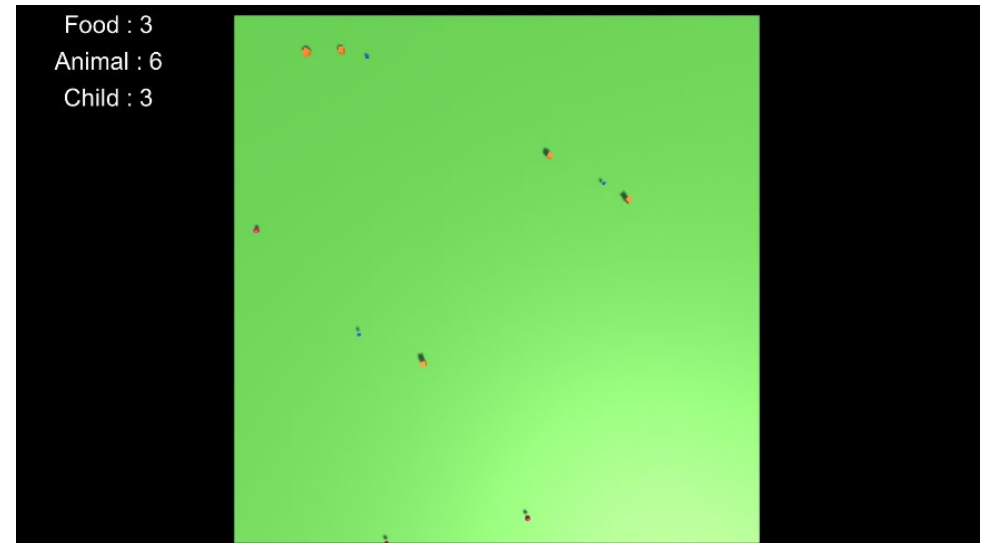


# SIMULACIÓ D'UN ECOSISTEMA UTILITZANT UNITY

En aquest treball de recerca s'intenta crear una simulació o model d'ecosistema computacional per poder estudiar ecosistemes reals. Per a la creació de tal simulació he utilitzat per primera vegada a l'escola el programa Unity, que és un motor de simulació i videojocs molt potent.

La part pràctica d'aquest treball consisteix a crear un recinte virtual on es recreen les interaccions entre espècies que tenen lloc a la realitat. Tot i que en el meu cas concret m'he centrat principalment en la programació, aquesta mena de projectes poden arribar a ser de gran utilitat si s'apliquen correctament a situacions reals, per exemple poden ajudar al control i evolució d'espècies en extinció. La part teòrica consisteix a explicar el funcionament d'Unity a un nivell bàsic. Aquesta part tindria com a objectiu facilitar entendre l'explicació tècnica del funcionament de la part pràctica.

La simulació en concret està formada per dues espècies, una de depredadors que tenen l'habilitat de moure's, buscar i menjar aliment i reproduir-se de manera asexual, un cop han menjat suficientment i l'altre són les preses que van apareixent cada cert temps i es queden estàtiques esperant a ser menjades.



ÍÑIGO GURREA  
TUTOR: ALBERT CARRERA