



Acción en la Simulación	Probabilidad	Efecto en Población de Venados	Efecto en Población de Lobos	Condición de Algoritmo (Inferred)	Fuente
Nacimiento de Venado	40%	+1	0	si $Azar \leq 40$	[1], [2]
Nacimiento de Venado	25%	+1	0	si $Azar \geq 1$ y $Azar \leq 25$	[3]
Muerte de Venado por Depredación	30%	-1	+1	si no, si $Azar > 40$ y $Azar \leq 70$	[2]
Muerte de Venado por Depredación	25%	-1	+1	si $Azar > 40$ y $Azar \leq 65$	[1]
Muerte de Venado por Depredación	25%	-1	+1	si $Azar \geq 26$ y $Azar \leq 50$	[3]
Muerte de Venado por Inanición	20%	-1	0	si no, si $Azar > 70$ y $Azar \leq 90$	[2]
Muerte de Lobo por Inanición	25%	0	-1	si $Azar \geq 51$ y $Azar \leq 75$	[3]
Muerte de Lobo por Inanición	15%	0	-1	si $Azar > 65$ y $Azar \leq 80$	[1]
Sin Cambios (Equilibrio)	25%	0	0	si $Azar \geq 76$ y $Azar \leq 100$	[3]
Sin Cambios (Equilibrio)	20%	0	0	si $Azar > 80$	[1]
Sin Cambios (Equilibrio)	10%	0	0	si no, si $Azar > 90$	[2]
El venado continúa vivo y nace un venado. Un lobo muere por inanición.	20%	+1	-1	si $Azar \leq 20$	[4]
El venado es comido por un lobo. Un lobo nace.	30%	-1	+1	si no, si $Azar \leq 50$	[4]
El venado muere por inanición. Un lobo muere por inanición.	20%	-1	-1	si no, si $Azar \leq 70$	[4]
Ningún individuo nace o muere.	30%	0	0	si no (de lo contrario)	[4]

[1] Anexo 4.2 Evolución de población de lobos.pdf

[2] Anexo 4.1 Código de partida.pdf

[3] Anexo 1.1 Evolución de población de venados.pdf

[4] Guía 3. Simulaciones azarosas - Sesión 4.pdf