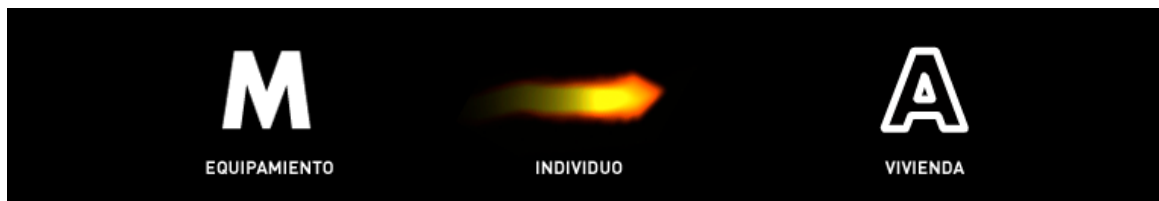


Simulación de comportamientos sobre los restos de la Muralla Árabe de Valencia

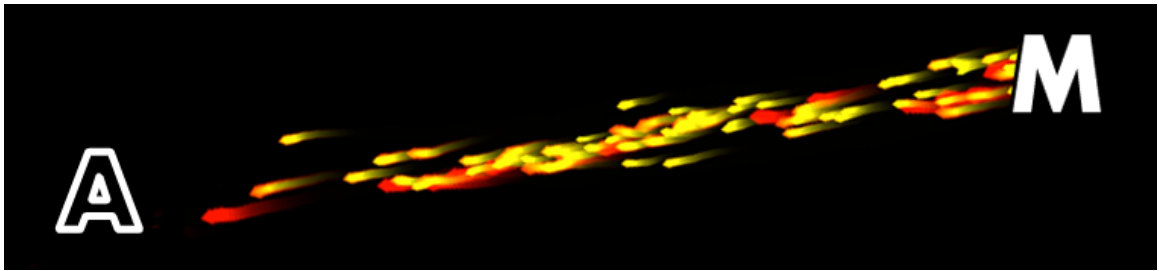
La simulación contiene tres tipos de elementos; Viviendas, Equipamientos y Personas.



Las viviendas y los equipamientos están representados por las letras que forman las palabras "VALENTIA" y "EDETANORUM". Se han escogido las consonantes como viviendas, y las vocales como equipamientos. Las vocales aparecen en negro con un reborde blanco para distinguirlas mejor de las consonantes, que se muestran en blanco con reborde negro.

Ambos tipos de estructura se reparten en el espacio de manera semi-aleatoria; controlados por una simple norma; la distancia mínima entre ellos está fijada. De esta manera se consigue que las estructuras no estén demasiado cercanas entre sí.

En la simulación hay un número de personas preestablecido, repartidas aleatoriamente entre las viviendas. Cada individuo tiene un posible rango de edades, que se visualizan mediante el tamaño y el color. Los individuos pueden mostrar dos posibles escalas de color, amarillo-rojo o verde-azul. El color exacto dentro de cada gama viene dictado por su edad, de manera que los individuos jóvenes se muestran de tamaño más pequeño y de color amarillo (o verde), y los individuos de edad más avanzada se muestran de color rojo (o azul). La velocidad en la que se desplaza cada ente viene ligado a su edad, y al terreno por el que se desplaza. Dado que contamos con la topografía de la muralla, es posible determinar su gradiente en un punto concreto. Esta información se ha tenido en cuenta en la simulación, e influye en la velocidad de los desplazamientos. Si un individuo está avanzando "cuesta arriba" lo hará más lentamente que si lo hace "cuesta abajo".



Las dos gamas de colores de los individuos indican hacia donde se dirige el mismo. Si éste se dirige o hacia un equipamiento o está volviendo a su casa, su gama de color será amarillo-rojo. Si se dispone a visitar a un conocido (se dirige hacia una vivienda que no es la suya) su gama de colores irá de verde a azul.

La simulación muestra un día completo en esta urbe artificial, comenzando por las horas de madrugada y enlazando con la siguiente madrugada. Al inicio del día el tránsito es más reducido, y es en su mayoría para visitar equipamientos. A medida que avanza el día se intensifica el tránsito de individuos, hasta que llega la noche y éste es constituido en su mayoría por individuos que visitan la vivienda de otros individuos. A medida que termina el día el tráfico disminuye hasta desaparecer totalmente.

