

# Felhasználói dokumentáció: Game of Life

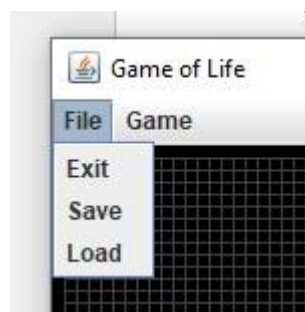
Készítette: Csupor Ákos EYJ8PS

Az életjátékot (angolul: The game of life) John Horton Conway, a Cambridge-i Egyetem matematikusa találta ki. Játékként való megnevezése megtévesztő lehet, mivel „nullszemélyes” játék; és a „játékos” szerepe mindössze annyi, hogy megad egy kezdőalakzatot, és azután csak figyeli az eredményt. Matematikai szempontból az ún. sejtautomaták közé tartozik. A négyzetrács mezőit celláknak, a korongokat sejteknek nevezzük. Egy cella környezete a hozzá legközelebb eső 8 mező (tehát a cellához képest „átlósan” elhelyezkedő cellákat is figyelembe vesszük, feltesszük hogy a négyzetrácsnak nincs széle). Egy sejt/cella szomszédjai a környezetében lévő sejtek. A játék körökre osztott, a kezdő állapotban tetszőleges számú (egy vagy több) cellába sejteket helyezünk. Ezt követően a játékosnak nincs beleszólása a játékmenetbe. Egy sejttel (cellával) egy körben a következő három dolog történhet: A sejt túléli a kört, ha két vagy három szomszédja van. A sejt elpusztul, ha kettőnél kevesebb (elszigetelődés), vagy háromnál több (túlnépesedés) szomszédja van. Új sejt születik minden olyan cellában, melynek környezetében pontosan három sejt található. Fontos, hogy a változások csak a kör végén következnek be, tehát az „elhalálozók” nem akadályozzák a születést és a túlélést (legalábbis az adott körben), és a születések nem mentik meg az „elhalálozókat”.

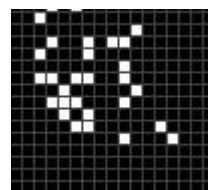
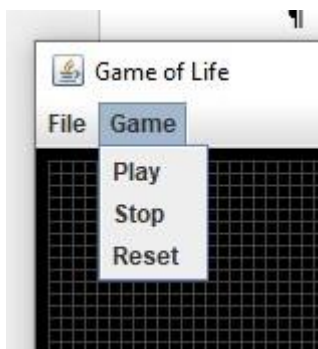
Menü: File és Game almenüt láthat.



File menü: Ebben találja az Exit a kilépés, Save az adott tábla elmentésére és Load a mentett tábla betöltésére szolgáló parancsot. Egyszerre csak egy táblát menthet.



Game menü: Itt találja a Play automata elindítása, Stop megállítás, Reset tábla törlése parancsot.



Egerével a táblára új cellákat vihet fel és törölhet le kattintással vagy folyamatos kattintás esetén az egér húzásával is.