Nafn: Ásdís Valtýsdóttir

A screenshot of a game

Description automatically generated13.10. 2024

Hlekkur á vefsíðuna mína: <https://asdisval.github.io/Einstaklingsverkefni2/GameOfLife.html>

Þetta verkefnið Conways Game of Life þar sem frumur lifa eða deyja út frá fjölda nágranna þeirra. Hér eru helstu atriðin í verkefninu

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

**Grindin**

Ég bý til tvær grindur og með þeirra samspili næ ég að uppfæra frumurnar/kassana m.t.t. nágranna þeirra.

Ég læt grindina búa til slembna grind með hjálp Math.random.

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

**Nágrannar**

Nágrannarnir segja til um hvort að fruma mun lifa(1) eða deyja(0). Ef að fruman er lifandi og nágranarnir eru 5 til 7 er hún enþá á lífi, annars deyr hún.

Ef að fruma er dauð en það eru nákvæmlega sex nágrannar að þá lifnar hún við.

A screenshot of a computer code

Description automatically generated

**Kassar/Frumur**

Ég teikna annaðhvort venjulegan kassa, eða kassa sem deyr eða lifnar við. Það geri ég útfrá föllunum drawCube og drawAnimatedCube.

Þar staðset ég hvar kassarnir verða miðað við grindina.

A screenshot of a computer code

Description automatically generated

Í drawAnimatedCube fannst mér einnig flott að kassarnir myndu minnka og stækka með auka snúningi og ég bætti því við í mv.

**A screen shot of a computer program

Description automatically generatedTímasetning**

Til þess að breyta ekki strax kössunum þurfti að halda utanum tímasetninguna á því. Það gerði ég í fallinu handleAnimationTiming.

**A screenshot of a computer code

Description automatically generatedAuka**

Til þess að hafa kassana litríka forritaði ég colors.push(vertexColors[indices[i]]); í staðinn fyrir colors.push(vertexColors[a]);