



**Carrera de Computación**

**Estudiante**

Christian Ronaldo Mocha Zhingri

**Ing**

Diego Quisis

**Materia**

Simulación

**Tema**

Juego de la vida

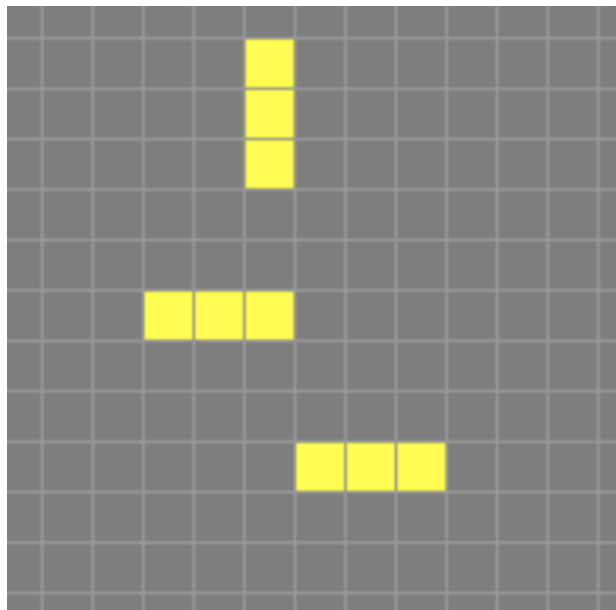
**Cuenca 25 de octubre 2021**

**Emplear el programa del “juego de la vida” de John Conway para realizar el siguiente proceso de simulación:**

- 1. Determinar las variables que rigen el sistema**
  - Generación
  - Célula (viva o muerta)
  - Población
- 2. Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varien**

Se tiene que tomar en cuenta la explicación que nos da la misma página sobre las reglas para un espacio que está poblado “Cada célula con dos o tres vecinos sobrevive y en los demás casos muere”.

Para este caso se tomará en cuenta la regla número 3 donde sobreviven las células y formar un grupo, ya que se tuvo en cuenta la regla # 3 de esta forma vamos a tener la configuración que no varía y prevalece.



- 3. Diseñar un plan de pruebas automatizado, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos.**

Para este punto debes de tomar en cuenta la regla número 3 que nos decía que la célula vive, así como se tiene que tener en cuenta de como color nuestros experimentos para que al momento que se ejecuta no tiene que chocar en ningún punto, ya que si existe algún choque se generaría el surgimiento de nuevas poblaciones.

