

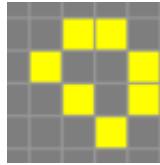
Práctica 2:

El juego de la vida

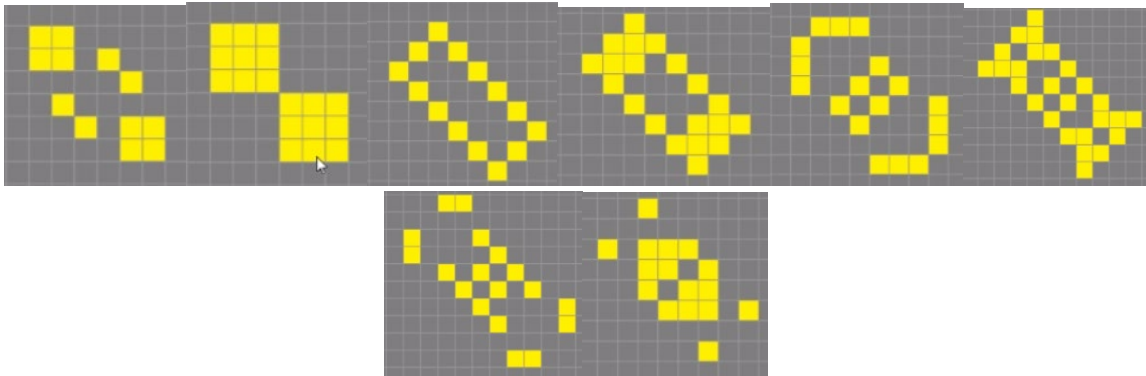
Miembros del equipo:

- Luis Alberto Alvarez Zavaleta
- David Arnal García

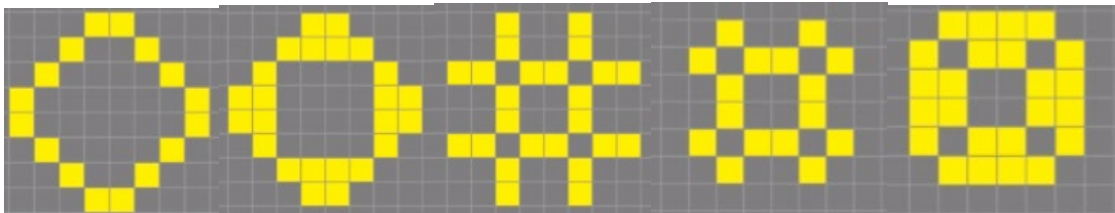
1. Es un invariante.



2. Es un oscilador de periodo $K = 8$.

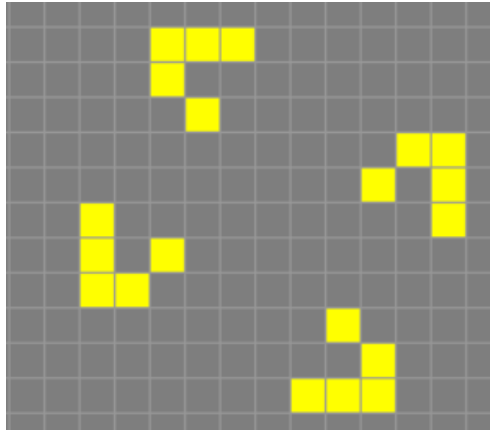


3. Es un oscilador de periodo $K = 5$.

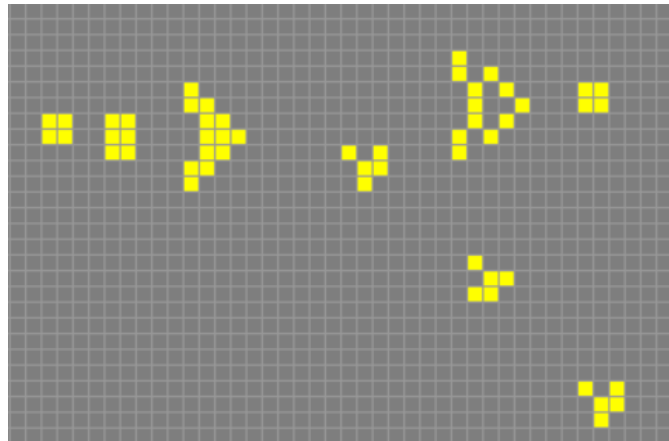


4. Se convierten en cuatro *gliders* que se desplazan en las 4 direcciones diagonales.

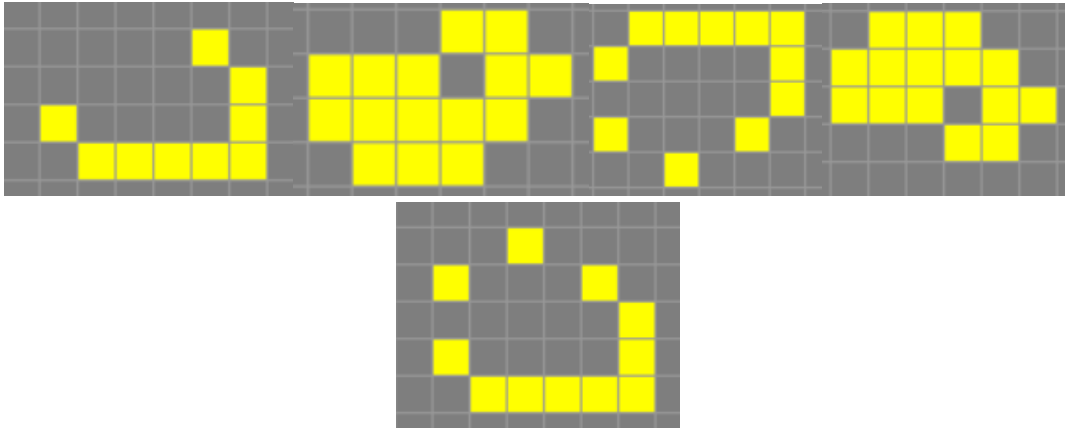
En el periodo 26, se acaban de formar los *gliders*.



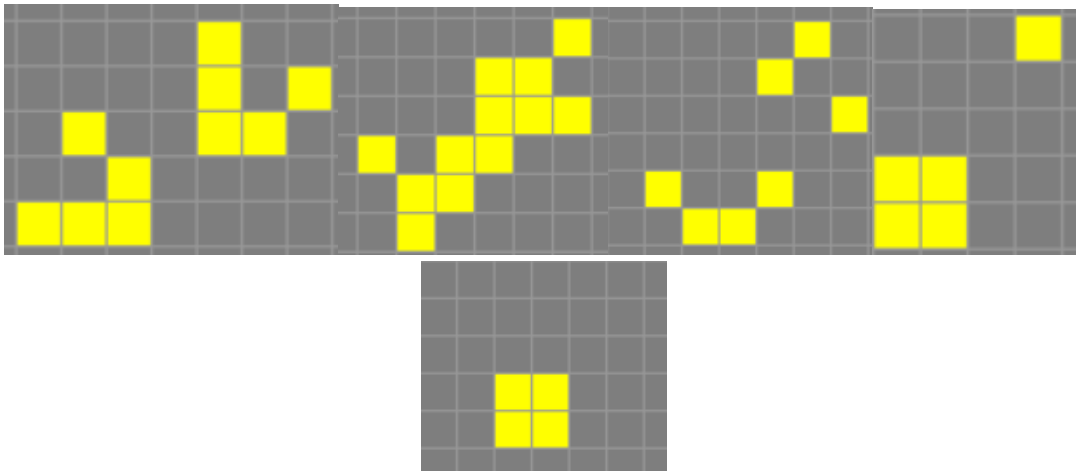
5. Es el generador de *gliders* que aparece en la página 9 de los apuntes de la práctica. Continuamente genera *gliders* que se desplazan infinitamente en diagonal hacia la parte inferior derecha.



6. Es un *spaceship*, es decir, un *glider* con desplazamiento horizontal para desplazarse.



7. Se convierte en un invariante al cabo de cuatro generaciones.



8. Son un *eater* y un *glider*, y lo que sucede es que el *eater* destruye al *glider* una vez pasa cerca de él, volviendo a su estado inicial después de 6 generaciones.

