**Práctica 2:**

**El juego de la vida**

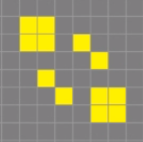
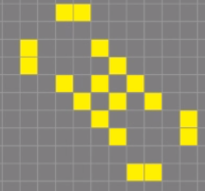
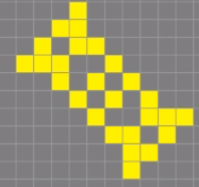
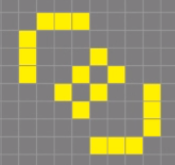
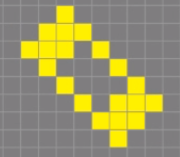
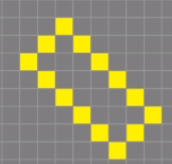
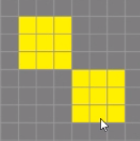
Miembros del equipo:

* Luis Alberto Alvarez Zavaleta
* David Arnal García

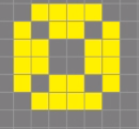
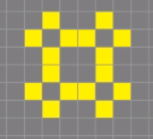
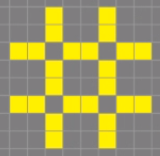
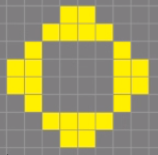
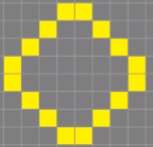
1. Es un invariante.



1. Es un oscilador de periodo K = 8.

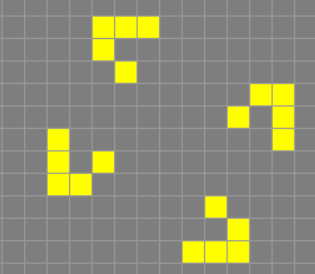
****

1. Es un oscilador de periodo K = 5.

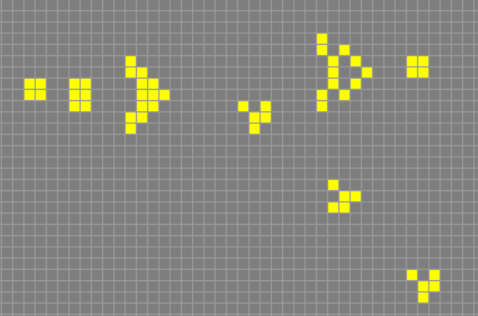


1. Se convierten en cuatro *gliders* que se desplazan en las 4 direcciones diagonales.

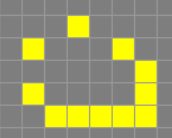
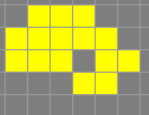
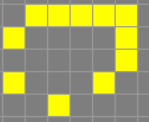
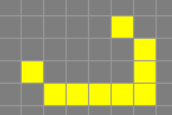
En el periodo 26, se acaban de formar los *gliders*.



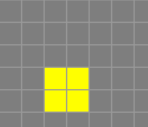
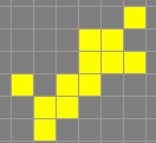
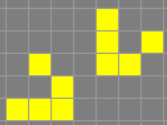
1. Es el generador de *gliders* que aparece en la página 9 de los apuntes de la práctica. Continuamente genera *gliders* que se desplazan infinitamente en diagonal hacia la parte inferior derecha.



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



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



1. 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.

