**Felhasználói Kézikönyv**

**Game Of Life – Életjáték**

Egy 2D rács minden mezője (cellája, sejtje) egy adott állapotban van, majd minden egyes iterációban a környezettől függően változik a cellák állapota. Minden cella két állapotban lehet (élő/halott – fehér/fekete). Szomszédoknak tekintjük a sejtet körülvevő 8 cellát.

*Conway-féle Game of Life* (alapértelmezett)

Azok a cellák maradnak életben, amelyeknek 2 vagy 3 élő szomszédja van (S23), és azok a sejtek kelnek életre, amelyeknek pontosan 3 szomszédja van (B3). Azok a cellák, amelyeknek több mint 3 szomszédja van, meghalnak túlnépesedés miatt.

A játék elindításakor látható egy szürke ablak, ahol egérrel kattintva/folyamatosan nyomva tartva lehet egy/több cellát élővé/halottá tenni. Görgetés hatására lehet kicsinyíteni, illetve nagyítani.

Található fent egy menüsor:

* **File**
  + **Export** Lehet állapotot menteni
  + **Import** Visszatölteni
  + **Exit** Kilép a programból
* **Game**
  + **Start** Elindítja a szimulációt
  + **Stop** Megállítja a szimulációt
  + **Reset** Minden cella halott lesz
  + **Restart** Újraindítja a szimulációt
* **Settings**
  + **Born/Survive** Szabály beállítása: itt megadhatunk egyéni szabályt, de választhatunk a legörgethető menüsorból
  + **Speed** A szimuláció sebessége: alapérték 60, növelésével lassul, csökkentésével pedig gyorsul a játék sebessége