



PROYECTO No. 1
Lenguaje C
Juego de la vida

El juego de la vida es un juego matemático hecho por John Horton Conway en 1970.

Consiste en un tablero donde el número de columnas y el número de filas pueden ser definidas por el usuario. El tablero está compuesto por casillas, las cuáles las conoceremos como células.

Hay dos tipos de células:

- Células muertas, estas se representan con un '.'
- Células vivas, estas se representan con un '■' o '@'.

Cuando comienza el juego se inicia con un número aleatorio de células vivas en posiciones aleatorias. Conforme avanza el tiempo las células van cambiando conforme a las siguientes reglas:

1. Para que una célula siga viva, tiene que tener 2 o 3 vecinas.
2. Si tiene más de 3 vecinas MUERE por sobre población.
3. Si tiene menos de 2, MUERE de soledad.
4. Si una célula está muerta y tiene 3 vecinas vivas. REVIVE.

Utilizando lo aprendido hasta ahora en el lenguaje de programación C, programa el juego de la vida utilizando funciones, arreglos, punteros y números aleatorios.

En parejas, de preferencia usen git y GitHub para que aprendan a usar las herramientas, y no tengan problemas al juntar código.

Fecha de Entrega: 2 Marzo del 2019

Hora: 13:30, se revisara media hora antes de terminar la clase.

Lugar: Q220