

Juego de la vida

El juego de la vida creado por John Horton Conway en 1970. Es un juego sin jugadores; dispone de un estado inicial de la cual parte y va evolucionando de acuerdo a su configuración. Puede simular una máquina de Turing completo. Cuenta con celdas en las cuales una puede estar viva y otra muerta.

Funcionamiento:

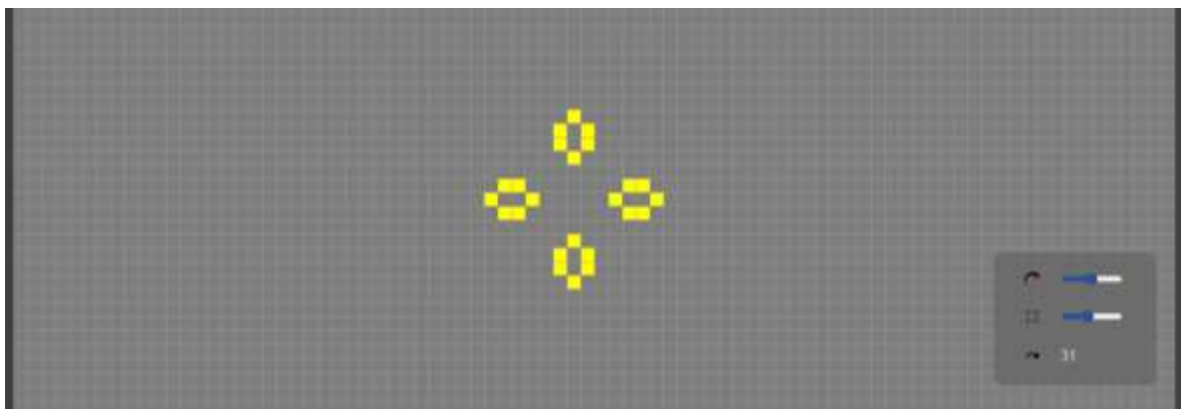
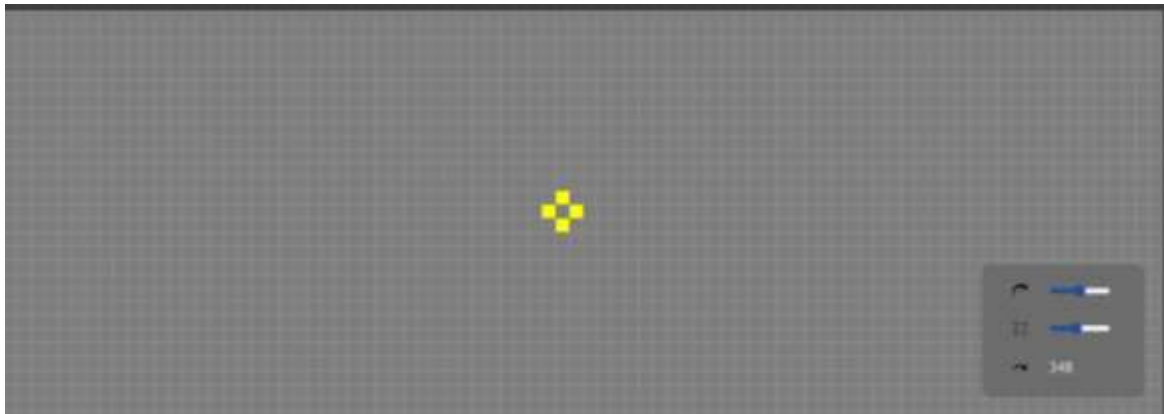
1. Cualquier celda viva con menos de dos vecinas vivas muere, como por falta de población.
2. Cualquier celda viva con dos o tres vecinos vivos vive en la próxima generación.
3. Cualquier célula viva con más de tres vecinos vivos muere, como por sobrepoblación.
4. Cualquier célula muerta con exactamente tres vecinos vivos se convierte en una célula viva, como por reproducción.

Reglas:

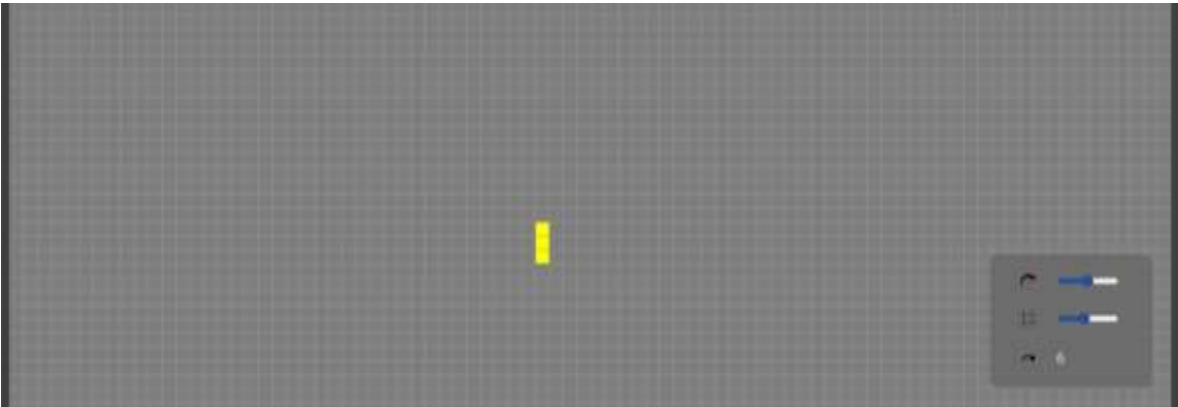
1. Cualquier celda viva con dos o tres vecinos vivos sobrevive.
2. Cualquier celda muerta con tres vecinos vivos se convierte en una celda viva.
3. Todas las demás células vivas mueren en la próxima generación. Del mismo modo, todas las demás células muertas permanecen muertas.

Ejemplos:

- Estado donde no cambia, es decir; se mantiene estático



- Casos que cambian como es horizontal y vertical:



- Plan automatizado que va creciendo

