



JUEGO DE LA VIDA

DIAGRAMAS DE CLASES Y OBJETOS

Realizado por:

Espinoza Pérez Jacob

Girón Cueto Elahi

Se implementara juego de la vida usando las reglas propuestas por Conway. Recuerda los conceptos básicos de este juego en [wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_vida).

El diseño del sistema que se propone se ha realizado pensando en futuras extensiones de este juego, como el uso de celdas no cuadradas, tableros de más de dos dimensiones, o reglas diferentes.

El sistema que componen las clases que vamos a implementar cumplirá con los siguientes requisitos:

- Se podrán crear tableros de casillas cuadradas de cualquier dimensión. De momento no vamos a controlar que éstas sean positivas, lo haremos en siguientes versiones de la implementación.
- Se deberán poder crear patrones de cualquier tamaño donde especificaremos qué celdas están vivas y cuáles muertas.
- Los patrones se deberán poder cargar en el tablero a partir de una posición dada en cualquier momento.
- Se podrán introducir varios patrones en el tablero, y éste deberá llevar un registro de los patrones que se le han cargado.
- Se invocará específicamente a la actualización del tablero usando la regla de Conway.

DIAGRAMA UML

