

Το κλασικό παιχνίδι της ζωής ακόλουθη τους πιο κάτω κανόνες:

Υπερπληθυσμός: Ένα ζωντανό κελί με περισσότερους από τρεις ζωντανούς γείτονες πεθαίνει.

Μοναξιά: Ένα ζωντανό κελί με λιγότερους από δύο ζωντανούς γείτονες πεθαίνει.

Επιβίωση: Ένα ζωντανό κύτταρο με δύο ή τρεις ζωντανούς γείτονες επιβιώνει στην επόμενη γενιά.

Αναπαραγωγή: Ένα νεκρό κύτταρο με ακριβώς τρεις ζωντανούς γείτονες γίνεται ζωντανό.

Η διαφοροποιημένη έκδοση του παιχνιδιού της ζωής ακόλουθη τους πιο κάτω κανόνες:

Υπερπληθυσμός: Ένα ζωντανό κελί με περισσότερους από τρεις ζωντανούς γείτονες πεθαίνει.

Μοναξιά: Ένα ζωντανό κελί με λιγότερους από τέσσερις ζωντανούς γείτονες πεθαίνει.

Επιβίωση: Ένα ζωντανό κύτταρο με δύο ή τρεις ζωντανούς γείτονες επιβιώνει στην επόμενη γενιά.

Αναπαραγωγή: Ένα νεκρό κύτταρο με ακριβώς δυο ζωντανούς γείτονες γίνεται ζωντανό.

Στο δικό μου παιχνίδι χρησιμοποίησα και τις δυο εκδόσεις. Χρησιμοποίησα τους διαφοροποιημένους κανόνες εκεί που υπαρχή μόνο μία φυλή, επειδή δημιουργούνται πολύ ωραία patterns. Και άφησα τους κλασικούς κανόνες εκεί που υπάρχουν παραπάνω φυλές, επειδή το πολύ μετά από 20 γενιές μένη μόνο μία ζωντανή φυλή, συνήθως η κόκκινη.

Ακολουθούν οδηγίες χρήσης:

Resolution- Ανάλυση: Ορίζει το μέγεθος των κελιών. Όσο πιο μεγάλη είναι η ανάλυση τόσο πιο μικρή θα φαίνεται ο χώρος, αντίστοιχα στο παιχνίδι θα συμμετέχουν λιγότερα κελιά.

Με Minimum Value 4 και Maximum Value 25.

Density- Πυκνότητα Πληθυσμού: Ορίζει την ποσότητα του πληθυσμού που θα δημιουργηθεί ανά μονάδα επιφανείας. Όσο πιο μικρή θα είναι η πυκνότητα τόσο πιο λίγος πληθυσμός θα δημιουργηθεί.

Με Minimum Value 2 και Maximum Value 25.

Races-Φυλές: Ορίζει τον αριθμό των φυλών που θα εμφανίζονται στην οθόνη. Με Minimum Value 1 και Maximum Value 3.

Spawn Race: Ορίζει την φυλή που θα προστίθεται, με το κλικ ποντικιού.

Start- Αρχίζει το παιχνίδι. Καθώς πάει το παιχνίδι ο παίκτης έχει την δυνατότητα να προσθέτει πληθυσμό με το πάτημα του αριστερού κλικ και αντίστοιχα να αφαίρει με το δεξί. Καθώς πάει το παιχνίδι ο παίκτης δεν μπορεί να πειράζει καμία παράμετρο εκτός του **Spawn Race**.

Stop- Σταματάει το παιχνίδι, δηλαδή σταματάνε να εφαρμόζονται οι κανόνες και η επόμενη γενιά δεν δημιουργείται. Καθώς το παιχνίδι είναι σταματημένο η δυνατότητα ο παίκτης να προσθέτει και να αφαίρει πληθυσμό παραμένει.

Generate- Δημιουργεί ζωή σε τυχαίες θέσεις.

Kill- Σκοτώνει το πόσο πληθυσμού που φαίνεται στο διπλανό κουτί. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να αλλάξει το ποσοστό.

Με Minimum Value 10 και Maximum Value 95.

Clear- Σκοτώνει όλον τον πληθυσμό.

Reset- Επαναφέρει την δυνατότητα ο παίκτης να πειράζει τις παραμέτρους του παιχνιδιού και χάνει την δυνατότητα να πειράζει τον πληθυσμό. Με το πάτημα του κουμπιού **Start** το παιχνίδι θα αρχίσει από την αρχή.

Ptrn1 & Ptrn2- Δημιουργούν 2 συμμετρικά patterns. Τα κουμπιά είναι διαθέσιμα όταν στο παιχνίδι συμμετέχει μόνο μία φυλή, λόγω των κανόνων.