

# DSL: Autómatas Celulares

Damián Ariel Marotte

31 de diciembre de 2018

## Índice

<b>1. Idea general</b>	<b>1</b>
<b>2. Alcances</b>	<b>1</b>
<b>3. Gramática</b>	<b>2</b>
<b>4. Ejemplos</b>	<b>2</b>
4.1. Game of Life . . . . .	2
4.2. Brian's Brain . . . . .	2
4.3. Seeds . . . . .	3
4.4. Wireworld . . . . .	3
4.5. Langton's Ant . . . . .	3

## 1. Idea general

Definir un lenguaje de dominio específico que permita indicar el comportamiento de autómatas celulares, junto con una función de observación que dado un estado inicial, represente el comportamiento del autómata.

## 2. Alcances

Deberán poder especificarse autómatas en términos de vecindad de Moore y vecindad de von Neumann, con funciones de transición que puedan contar y comparar elementos de su vecindad.

### **3. Gramática**

### **4. Ejemplos**

#### **4.1. Game of Life**

#### **4.2. Brian's Brain**

- 4.3. Seeds
- 4.4. Wireworld
- 4.5. Langton's Ant