# Implementacja mrówki Langtona w języku C

# Spis treści

1.	Opis mrówki Langtona	3
2	Funkcje użyte w programie	
	Struktury użyte w programie	
	Jak uruchomić program?	
	Przykłady uruchomienia	

# 1. Opis mrówki Langtona

Mrówka Langtona jest to prosty automat komórkowy, który można traktować jak prostą maszynę Turinga rozszerzoną do dwóch wymiarów. Składa się on z planszy, która wypełniona jest białymi lub czarnymi polami. Tytułowa mrówka podczas startu programu może znajdować się na dowolnym polu planszy "patrząc" w dowolnym kierunku. Wraz z każdą iteracją porusza się po planszy zgodnie z następującymi zasadami:

- Jeśli znajduje się na polu białym to obraca się w prawo (o kąt prosty), zmienia kolor pola na czarny i przechodzi na następną komórkę
- jeśli znajduje się na polu czarnym to obraca się w lewo (o kąt prosty), zmienia kolor pola na biały i przechodzi na następną komórkę

Jeśli w wyniku ruchu mrówka wejdzie w ścianę praca automatu się kończy

# 2. Funkcje użyte w programie

- main.c
  - o main sterowanie działaniem programu
- mat\_io.c
  - o readFromFile odczytywanie mapy z pliku
  - o print wypisywanie iteracji na ekran lub do plików
  - o createMatrix tworzenie planszy
  - fresh\_Matrix dostosowywanie planszy do żądanych parametrów uruchomienia
  - o freeMatrix zwalnianie pamięci
- mrowka.c
  - o create początkowe ustawianie mrówki na planszy
  - 0 move ruch mrówki, sprawdzenie czy nie uderza o ścianę

# 3. Struktury użyte w programie

- Matrix dane na temat planszy
  - o r wysokość pola (row)
  - o c szerokość pola (column)
  - 0 x pozycja pozioma mrówki na planszy
  - 0 y pozycja pionowa mrówki na planszy
  - o dir tablica dwuwymiarowa pokazująca aktualny stan planszy
- Ant dane na temat mrówki
  - o direction kierunek, na który patrzy mrówka (góra 0, prawo 1, dół 2, lewo 3)
  - o position x pozycja pozioma mrówki
  - o position\_y pozycja pionowa mrówki

# 4. Jak uruchomić program?

Podczas wywoływania programu należy przekazać następujące dane wejściowe poprzedzone odpowiednia litera zamieszczona w nawiasie:

- a) szerokość pola, w którym porusza się mrówka (-w) np. -w 10
- b) wysokość pola, w którym porusza się mrówka (-h) np. -h 10
- c) liczbę iteracji (-i) np. -i 5
- d) przedrostek plików wynikowych (-p) np. -p Mrowa

- e) kierunek początkowy mrówki (-d + liczba z przedziału od 0 do 3; patrz poniżej) np. -d 3
- f) ścieżkę do pliku zawierającego mapę z naniesionymi już "czarnymi" polami i aktualną pozycją mrówki (-e)
- g) procent czarnych pól (-c) np. -c 50
- h) położenie w poziomie (-x) np. -x 5
- i) położenie w pionie (-y) np. -y 5

### SPOSÓB OKREŚLANIA KIERUNKU MRÓWKI:

Góra /\ to 0, prawo -> to 1, dół / to 2, lewo <- to 3

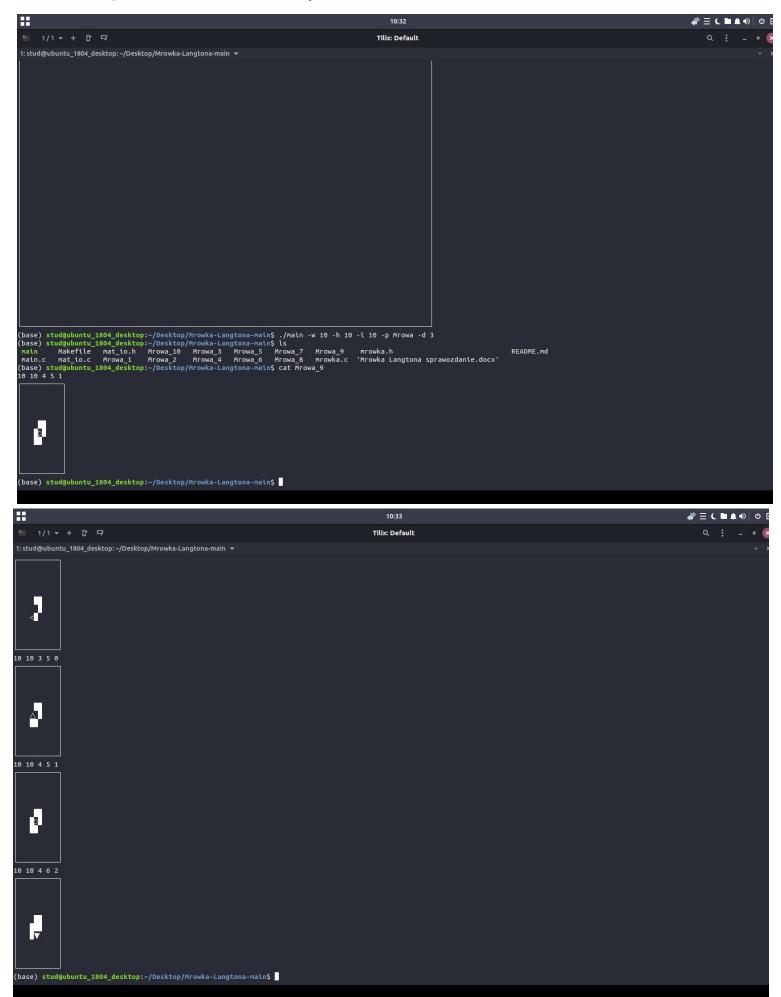
### Przykład:

```
Title Defeut

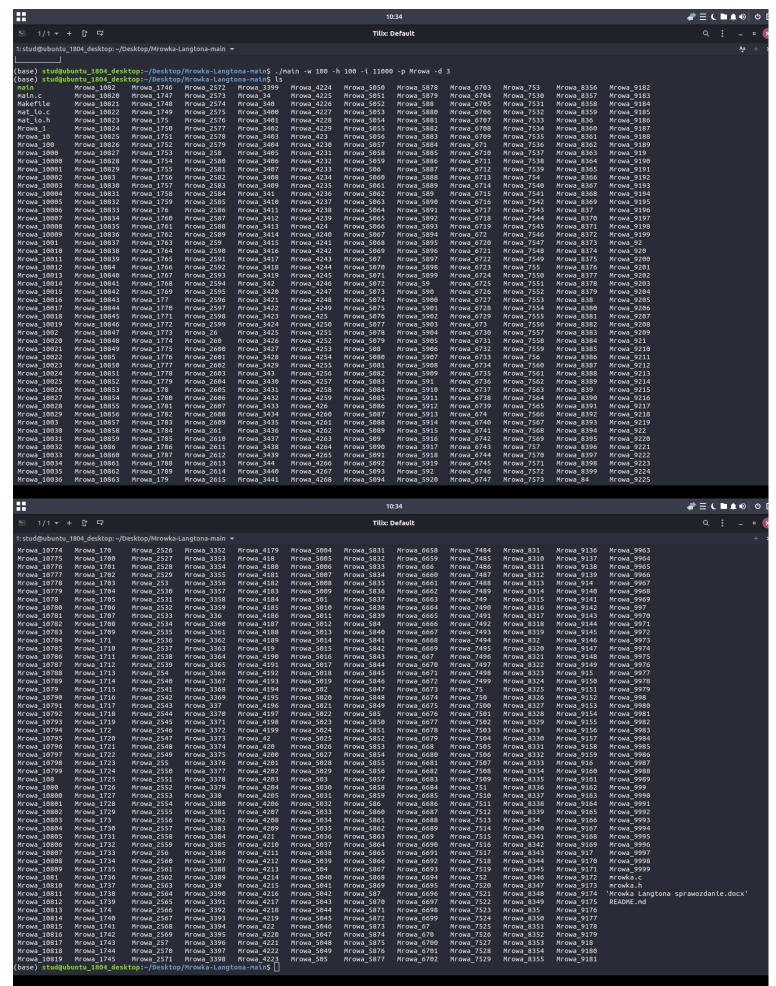
Ti
```

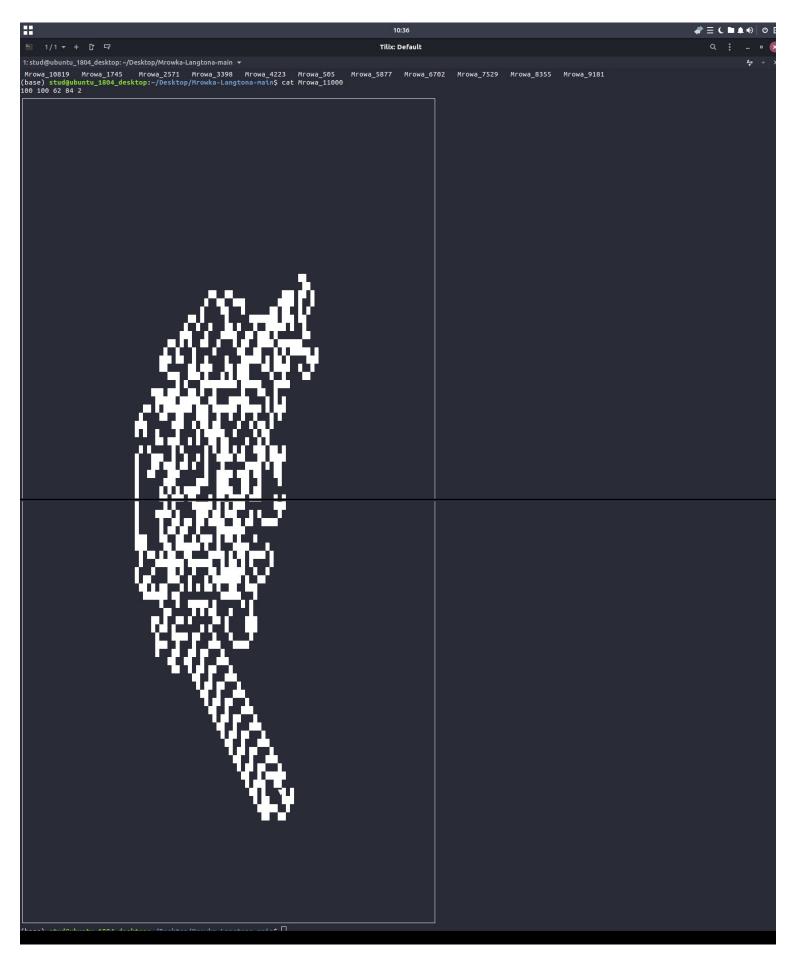
# 5. Przykłady uruchomienia

### Przykład uruchomienia dla 10 iteracji:



### Przykład uruchomienia dla 11000 iteracji:





# 6. Wnioski

Przy liczbie iteracji większej od 10 000 mrówka tworzy ciekawy wzór przypominający spiralę, widoczny na powyższym zrzucie. Przy mniejszej liczbie iteracji mrówka "krąży" wokół swojego początkowego położenia tworząc wzór przypominający żółwia.