

# Jeu de la vie, niveau 3

## Présentation

Vous allez programmer un mécanisme qui permet de définir dans l'univers des cellules “non-viables”, où la vie ne peut pas se développer. À aucun moment du déroulement du jeu, ces cellules ne pourront être déclarées comme vivantes :

- Elles seront marquées par la valeur **-1** dans la structure de données.
- Elles seront affichées par un **X**.
- Elles seront déterminées lors du chargement de la grille (cf. exemple ci-dessous).

hauteurUnivers	largeurUnivers	5 10
nbCellulesVivantes		3
i j		0 1
i j		0 3
...		4 7
nbCellulesNonViables		2
i j		7 2
i j		9 0
...		

## Questions

1. Reprenez votre code de niveau 2.
2. Répartissez le code en répertoires (**include**, **src**, **obj**, **bin**) et écrivez un makefile pour compiler en répertoires séparés. La documentation sera rangée dans un répertoire **doc**.
3. Programmez l'extension présentée ci-dessus.