

# Práctica 2

I E G

8 de septiembre de 2021

## Resumen

En esta práctica se trabaja con automatas celulares [1] en dos dimensiones y es particularmente el juego de la vida donde los automatas se representan con una matriz booleana cada celula se interpreta como viva cuando es un uno y muerta cuando es un cero.

## 1. Introducción

En este trabajo se intenta saber de forma sistematizada un asunto en específico como lo es determinar la probabilidad de crear vida en el juego en una malla de dimensión mayor o igual a diez en el caso de esta práctica se utiliza una malla de 100 por 100 celdas. figura 1 y el estado de creación de vida es cuando paso tras paso celdas se alminetan de sus vecinos 2

## 2. Desarrollo

El desarrollo no se pudo completar por diferentes complicaciones técnicas.

## 3. Conclusiones

En conclusión la hipótesis es que en la probabilidad de 0.75 es más viable la generación de vida.

## Referencias

- [1] Elisa Schaeffer. Práctica 1: movimiento browniano, 2021. URL <https://elisa.dyndns-web.com/teaching/comp/par/p1.html>.

Paso 1

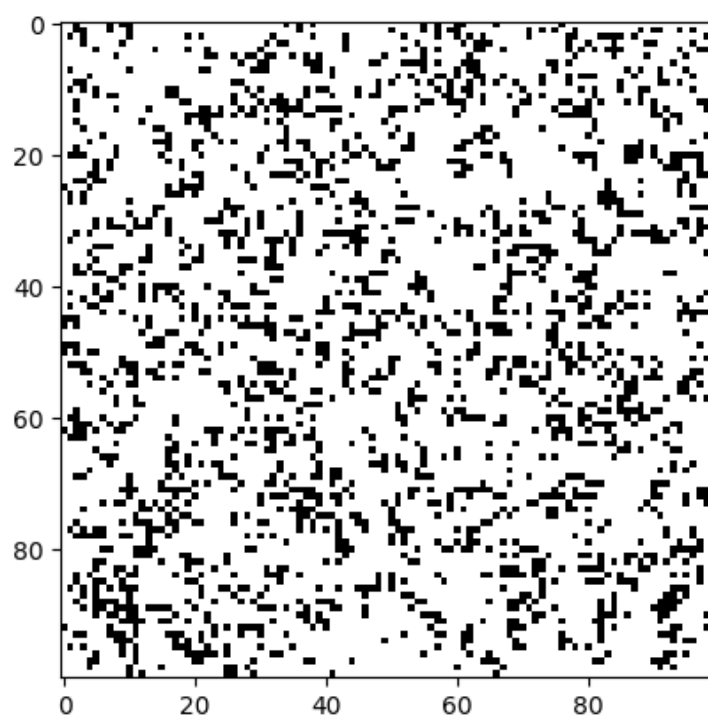


Figura 1: resultados de la simulación

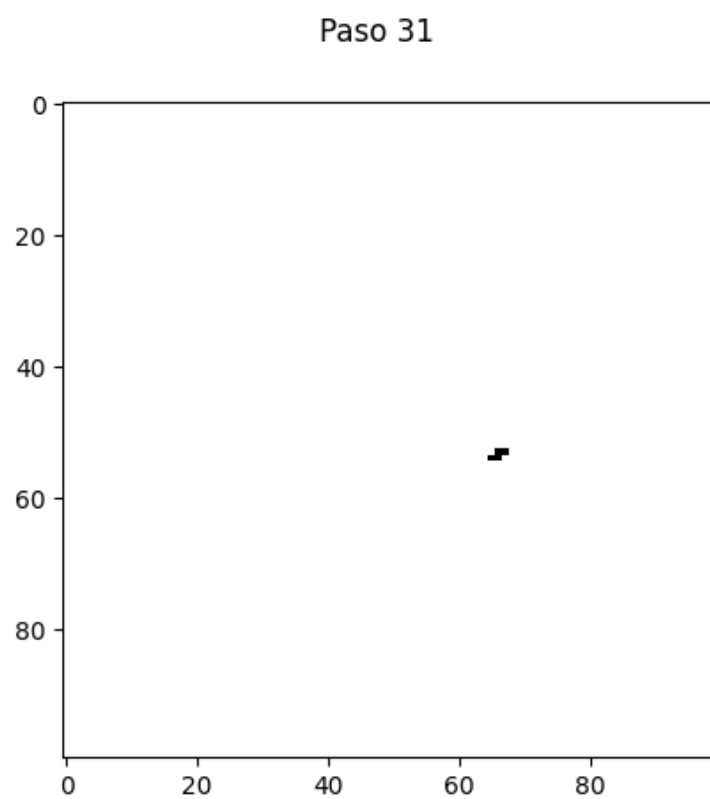


Figura 2: resultados de la simulación