Decidir tamanho do campo e tamanho de cada “ponto”

Menu

1. Botoes (opcional)
2. Geracao e células (valores que vao sendo atualizados no momento)
   1. Geração 🡪 tem que ser resetada quando carregamos um jogo anterior e fazemos alterações
      1. Definir uma variável que toma valor x quando se trata de um jogo já decorrido, caso se comprove que a variável tem valor x e existiu oscilação do numero de células antes de clicar no botão “INICIAR”, então a “geração” é resetada

Funcoes

1. Trace/clicar ao rato
2. Funcão para retornar da label x,y,z para o menu principal
3. Pedir nome do jogador
4. Selecionar células
   1. + fazer contagem delas (fazer caso particular em que todas são mortas ou toda são vivas) mas apenas incrementando (nmr max)
5. Ler as 8 à volta (usar 2 labels que se vao sobrepondo)
6. Guardar o dump da memória num ficheiro cujo nome será baseado na última string da variável da função (2) e colocar o nome desse ficheiro no formato:
   * 1. String2: JoaoAntunes\_22/11/2022\_22:10:03.GAM
     2. Utilizar a função 3
     3. Criar uma label a dizer “O nome do ficheiro é x e foi criado com sucesso”, com o botão de retroceder para o menu principal
   1. Sempre que for criado um ficheiro .gam, adicionar a info dele no formato:
      1. ANOMESDIA:HORA:NOME DO JOGADOR:GERACAO:CELULAS
         1. Para inserir no ficheiro log.txt
7. De acordo com o nome do ficheiro, retorna em x e y o nmr de células e o nmr de geração
8. Função para verificar se o ficheiro existe
   1. (fazer a verificação entre cada :)
   2. NÃO: criar uma label a dizer “O nome do ficheiro não existe.”, com o botão de retroceder
   3. SIM: carrega ficheiro vai buscar os 2 números à função (7) e abre o campo no estado que tenha ficado
      1. CASO FACA ALTERACOES OU NÃO (verificar ponto (2) do menu)
9. Funcao exibir TOP5
   1. Abrir numa label o ficheiro TOP5
10. ATUALIZAR TABELA TOP5 (QUESTÃO)
    1. Vai a cada uma das linhas e verificar se,
    2. O n de células corresponde ao número máximo!!!
       1. Ordem de arrumo:
          1. CELULAS(MAIOR)🡪GERACAO(MENOR)🡪DATA(MENOR)🡪HORA🡪ORDEM ALFABÉTICA
11. Creditos: Label com os nossos nomes e números de aluno

(a função 10 e 11 retorna ao fim de 10s ao menu principal se nenhuma tecla for premida)

1. Correr a função (10) que se baseia no logo.txt que irá conter cada jogo jogado no seguinte formato
   1. ANOMESDIA:HORA:NOME DO JOGADOR:GERACAO:CELULAS
   2. Atualizar a lista TOP5