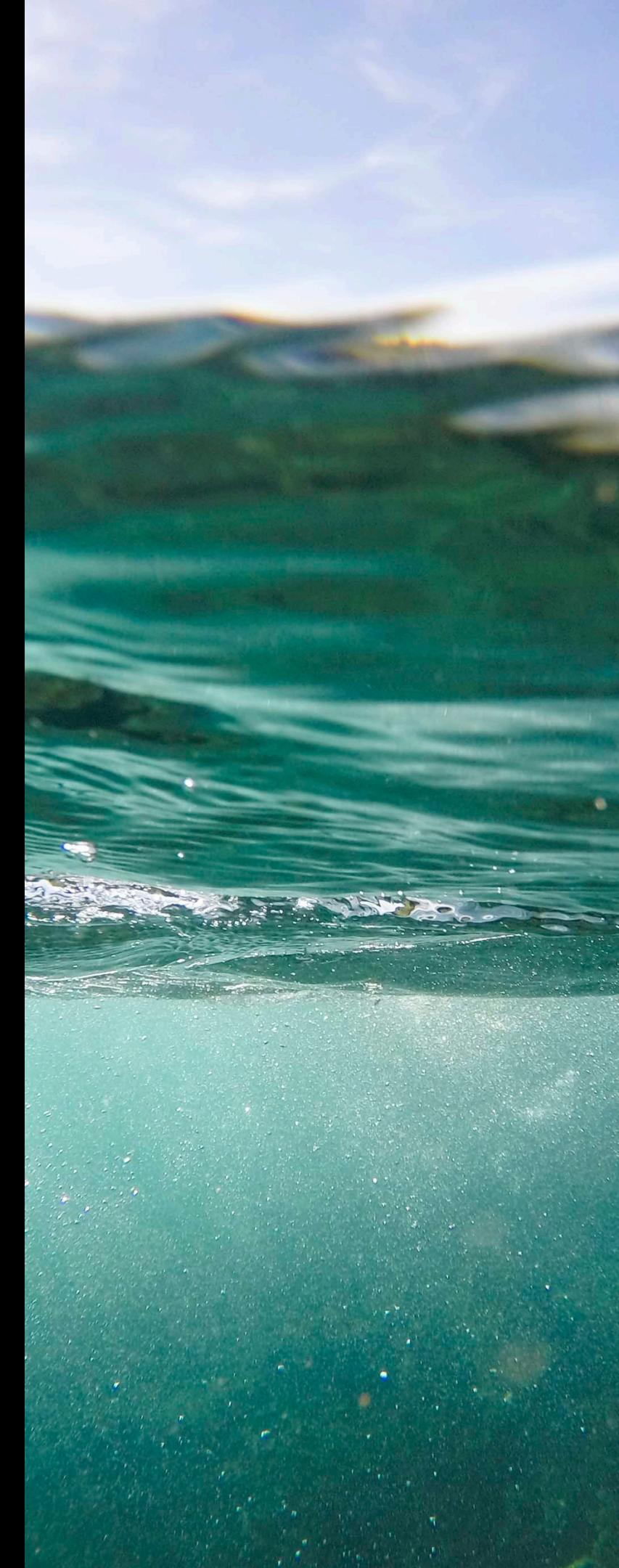
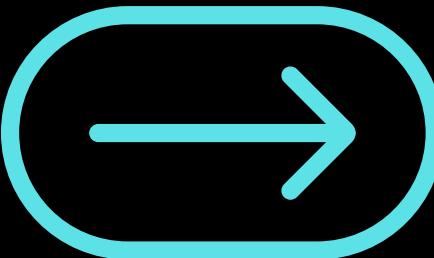


AUTOMATA DEL FLUJO DEL AGUA

- Joseph Felipe Rodriguez Bayona
- Giojan David Castañeda Vásquez

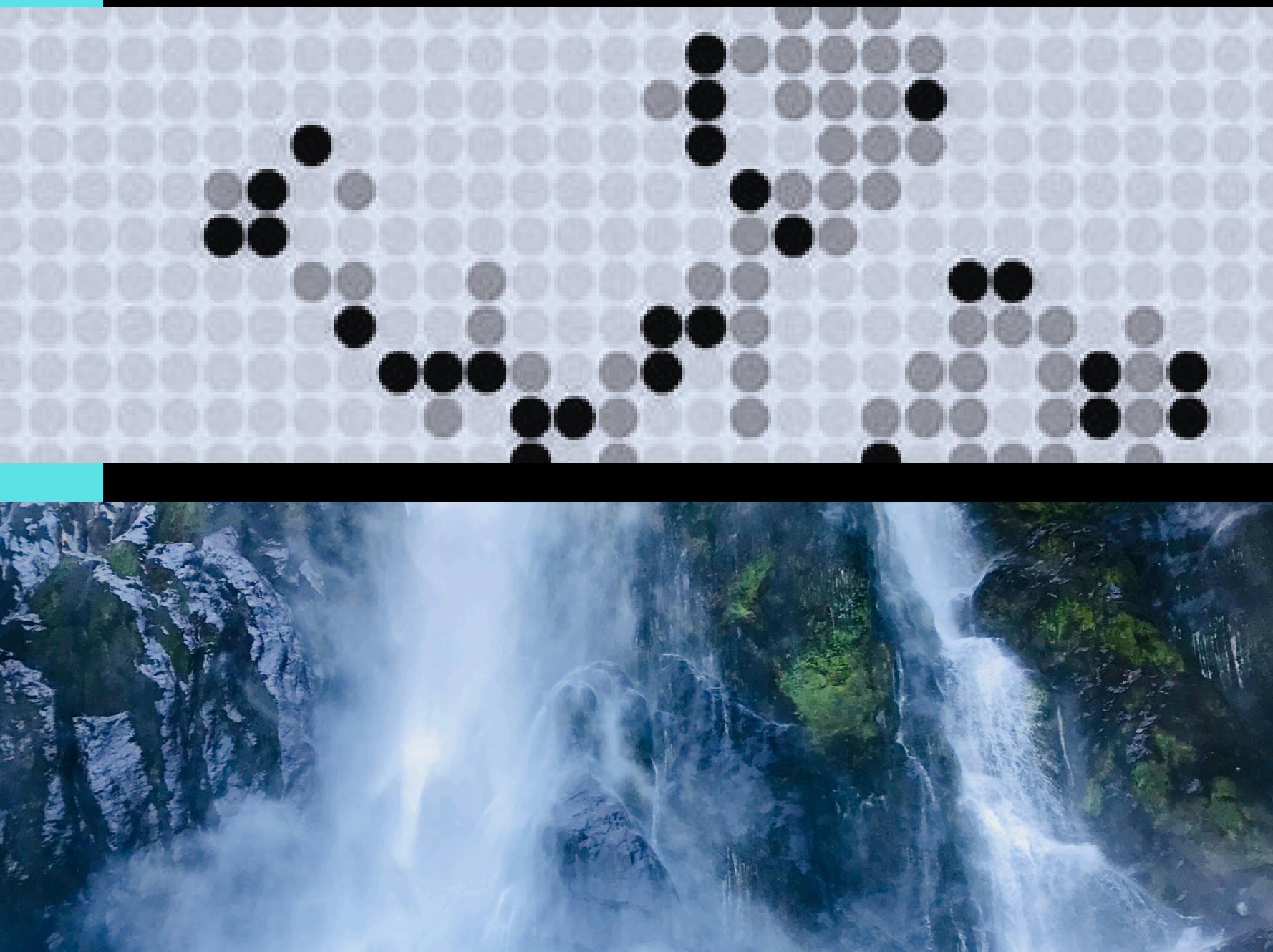




RESUMEN

Se desarrollo un autómata celular capaz de simular el comportamiento del flujo del agua.

Para lo cual se definieron sus respectivas reglas de comportamiento, y se implementaron en código para obtener una simulación en 2D de como seria el comportamiento del agua.



INTRODUCCIÓN

Debido al interés en el flujo de agua en los videojuegos, surgió la idea de crear un autómata que simule este comportamiento.

Se buscó desarrollar un autómata capaz de simular el comportamiento del agua, este autómata a su vez serviría para varios simuladores y mejorar la experiencia en distintos videojuegos.

Para lo cual se partió del comportamiento observable del agua en la realidad y se buscó implementarlo en el autómata designando ciertas reglas de comportamiento.



IMPLEMENTACIÓN

Se utilizaron las siguientes reglas para la creación del autómata:

Fluyendo hacia la celda vecina inferior

Fluyendo hacia las celdas vecinas izquierda y derecha

Fluir hacia arriba con presión

