```
Main:
```

```
public class Main {
 public static void main(String[]
args)
       JuegoDeLaVida juego = new
JuegoDeLaVida(5, 5);
Células vivas en posiciones específicas
       int[][] configuracionInicial =
                \{1, 1\}, \{1, 2\},
juego.setConfiguracionInicial(configura
cionInicial);
       juego.calcularGeneraciones(5);
Juego de la vida:
public class JuegoDeLaVida
   private Array2d grid;
```

```
public JuegoDeLaVida (int filas, int
columnas) {
       grid = new Array2d(filas,
columnas);
       grid.clear('D'); // 'D'
representa celula muerta
   public void
setConfiguracionInicial(int[][]
configuracion) {
      for (int[] celula :
configuracion) {
           int fila = celula[0];
           int col = celula[1];
           grid.setItem(fila, col,
         'V' representa celula viva
  public void calcularGeneraciones(int
generaciones) {
       for (int g = 0; g <
generaciones; g++) {
           grid =
calcularSiquienteGeneracion();
```

```
System.out.println("Generación " + (g +
1) + ": \n" + grid);
   private Array2d
calcularSiguienteGeneracion() {
       Array2d nuevaGeneracion = new
Array2d(grid.getRowSize(),
grid.getColSize());
       for (int i = 0; i <
grid.getRowSize(); i++)
           for (int j = 0; j <
grid.getColSize(); j++)
               int vecinosVivos =
contarVecinosVivos(i, j);
               char estadoActual =
grid.getItem(i, j);
               if (estadoActual == 'V')
{ // Célula viva
                   if (vecinosVivos < 2</pre>
   vecinosVivos > 3)
nuevaGeneracion.setItem(i, j, 'D'); //
Muere
```

```
else {
nuevaGeneracion.setItem(i, j, 'V'); //
                 else { // Célula
muerta
                   if (vecinosVivos ==
nuevaGeneracion.setItem(i, j, 'V'); //
Nace
                    } else {
nuevaGeneracion.setItem(i, j, 'D'); //
Permanece muerta
       return nuevaGeneracion;
   private int contarVecinosVivos(int
fila, int col)
       int conteo = 0;
       for (int i = -1; i \le 1; i++)
```

```
for (int j = -1; j <= 1;
j++)
               if (i == 0 && j == 0)
continue; // Ignorar la celula misma
               int nuevaFila = fila
i;
               int nuevaCol = col + j;
               if (nuevaFila >= 0 &&
nuevaFila < grid.getRowSize() &&
                        nuevaCol >= 0 &&
nuevaCol < grid.getColSize()</pre>
grid.getItem(nuevaFila, nuevaCol) ==
                   conteo++;
       return conteo;
```



