

El juego de la vida

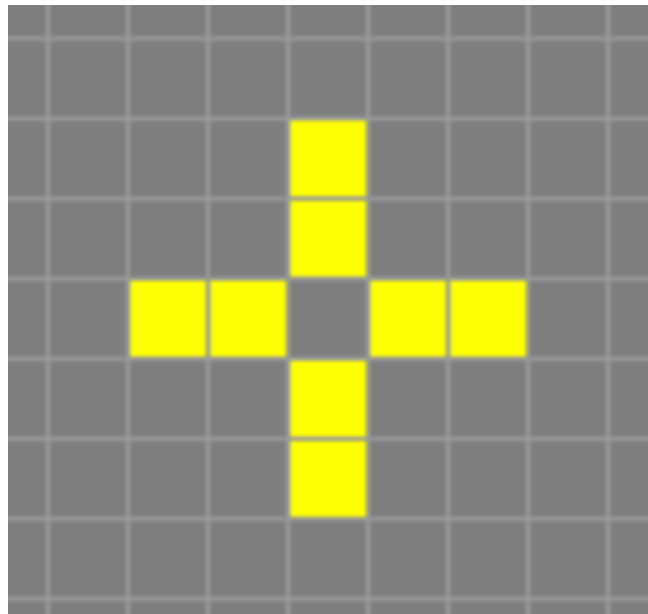
<http://www.bitstorm.org/gameoflife/>

1) Determinar las variables que rigen el sistema

- Las células cuando no se encuentran rodeadas por células vecinas, instantáneamente mueren por soledad.
- Cuando las células tienen vecinos superiores a 4 también mueren, pero en este caso es por sobrepoblación.
- Las células sobreviven únicamente cuando existen a su alrededor de 2 a 3 vecinos.
- Las células al igual que para sobrevivir necesitan 3 espacios para renacer.

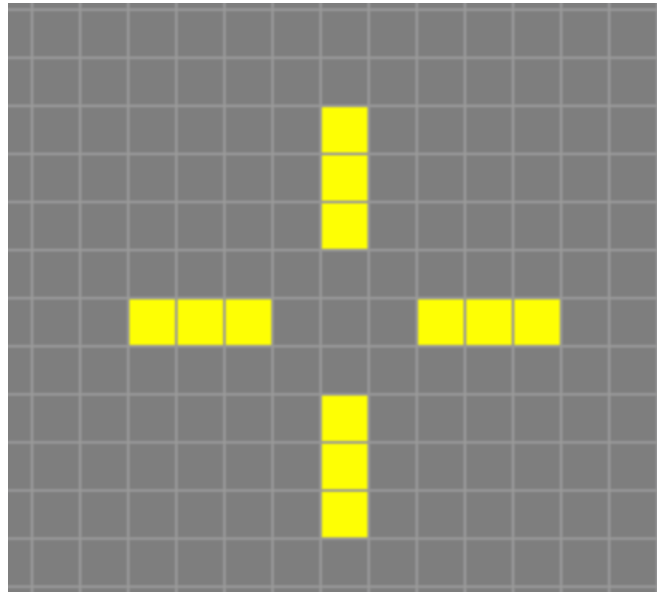
2) Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varíen

Patron Inicial:

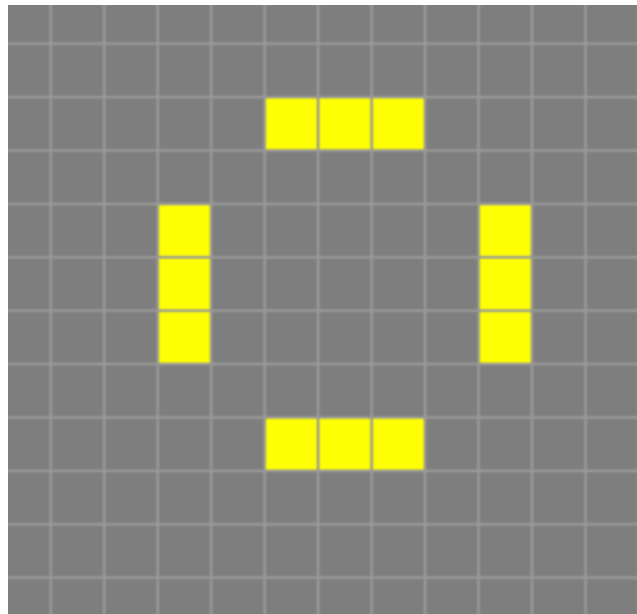


Este Patron inicial provocara que infinitamente las celulas presentadas en el patron inicial no cambien de los 2 siguientes estados:

Primer Estado



Segundo Estado



- 3) Diseñar un plan de pruebas automatizado, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos.

Una vez ejecutado el patron inicial , de manera autonoma se han ido ejecutando los cambios que se muestran a continuacion. El valor en el cual ya ha tomado un estado estatico es el movimiento 271.

