

## Gra w życie

### Opis:

Gra toczy się na nieskończonej planszy (płaszczyźnie) podzielonej na kwadratowe komórki. Każda komórka ma ośmiu „sąsiadów”, czyli komórki przylegające do niej bokami i rogami. Każda komórka może znajdować się w jednym z dwóch stanów: może być albo „żywa” lub „martwa” (wyłączona). Stany komórek zmieniają się w pewnych jednostkach czasu. Stan wszystkich komórek w pewnej jednostce czasu jest używany do obliczenia stanu wszystkich komórek w następnej jednostce. Po obliczeniu wszystkie komórki zmieniają swój stan dokładnie w tym samym momencie. Stan komórki zależy tylko od liczby jej żywych sąsiadów. W grze w życie nie ma graczy w dosłownym tego słowa znaczeniu. Udział człowieka sprowadza się jedynie do ustalenia stanu początkowego komórek.

### Instrukcja:

Aby włączyć grę należy uruchomić plik `GameOfLife_TXT.cbp`, następnie projekt skompilować i uruchomić. Gra uruchomi się i będzie trwała 25 „pokoleń”. „8” oznacza komórkę żywą, zaś „-” to komórka martwa. Grę można modyfikować nieskończenie wiele razy z pomocą pliku „plik.txt”.

### Modyfikacja gry:

Aby modyfikować grę należy uruchomić plik.txt załączony do gry.

Wiersz 1. pliku odpowiada ilości pokoleń.

Wiersz 2. odpowiada za szerokość planszy

Wiersz 3. odpowiada za długość planszy

Pozostałe wiersze to współrzędne komórek żywych przy uruchomieniu gry.

Przykład pliku plik.txt:

Po wprowadzeniu



