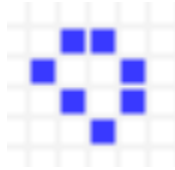


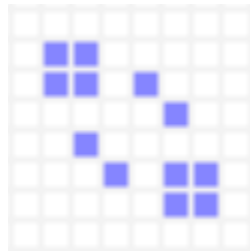
PRÁCTICA 2 - EL JUEGO DE LA VIDA

ACTIVIDADES:

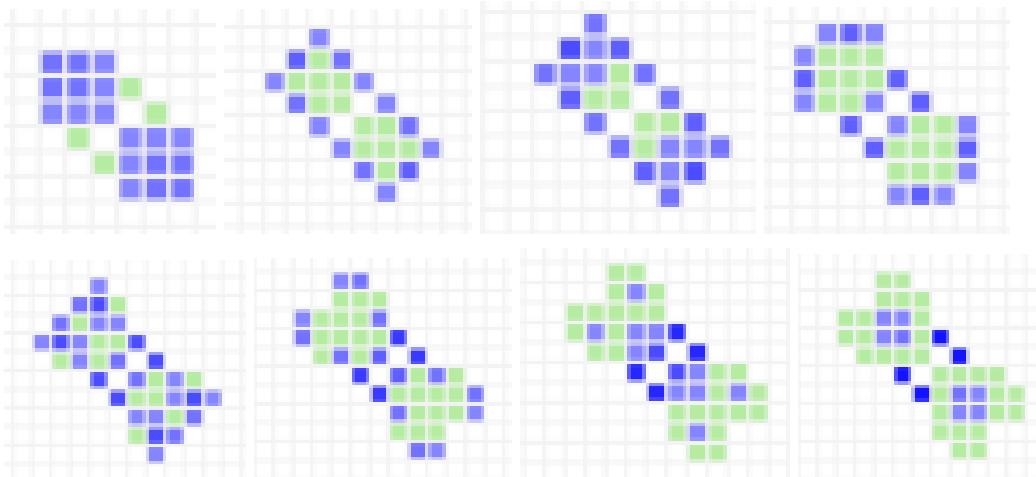
- 1) Nos encontramos ante una configuración invariante, ya que sus configuraciones posteriores mantienen el mismo conjunto de células vivas que las de un principio, es decir, su forma no se modifica con el paso del tiempo.



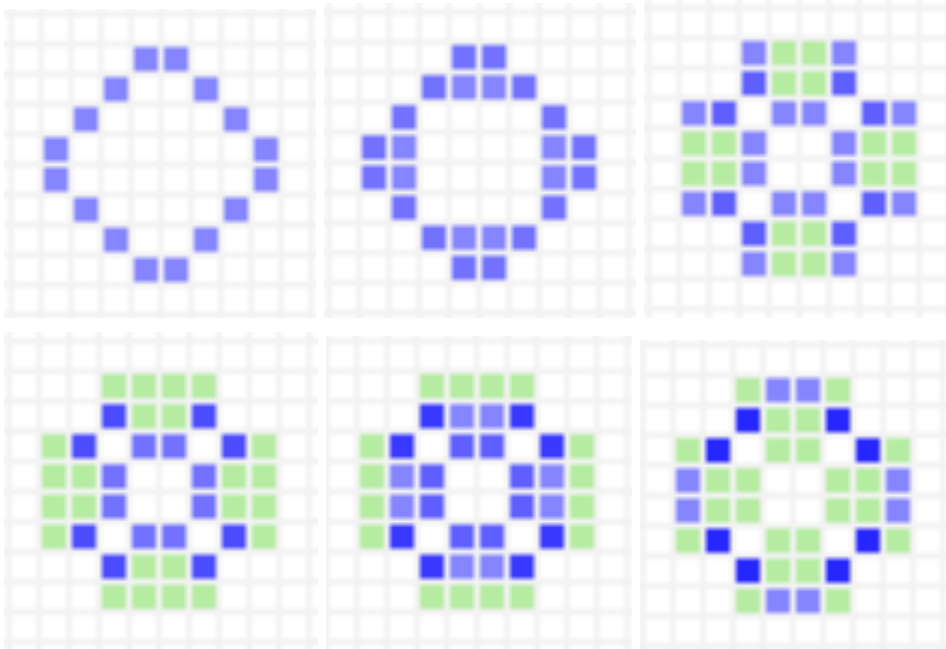
2)



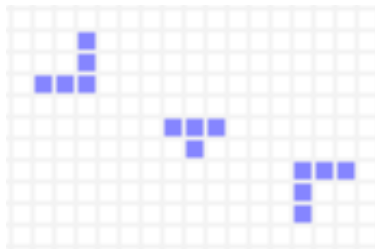
La configuración de esta actividad es un oscilador de periodo 8 invariante, al no sufrir desplazamiento en las diferentes transformaciones. El proceso que sufrirá será la siguientes:



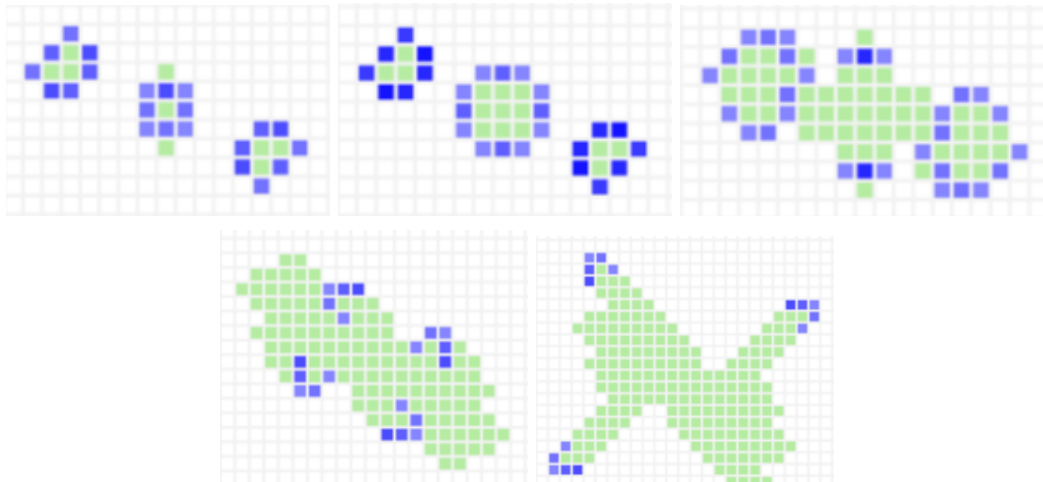
- 3) Esta configuración es un oscilador de periodo 5 invariante, ya que como se ha especificado en la actividad anterior, no sufre un desplazamiento.



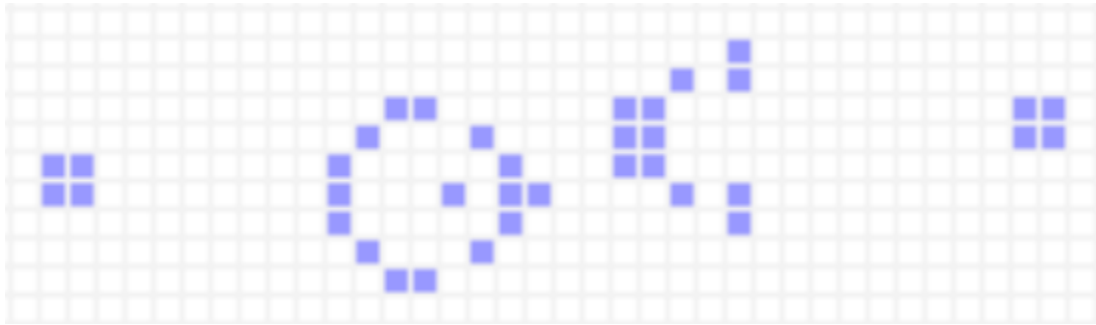
- 4) Esta configuración evoluciona en cuatro gliders que se desplazan en direcciones opuestas.



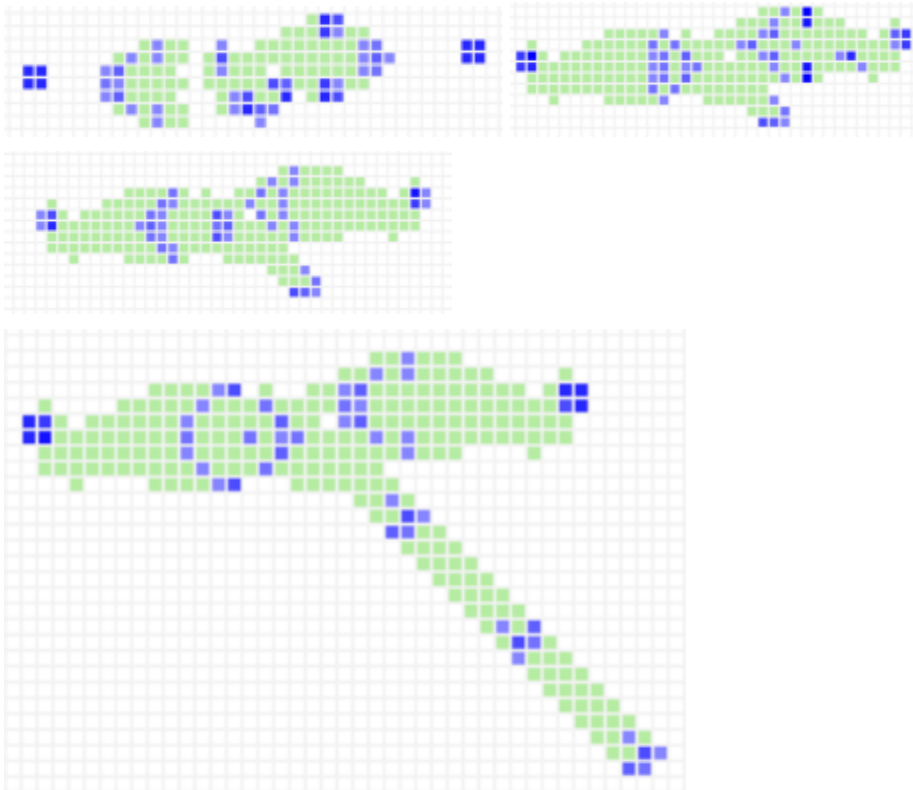
Inicialmente, las dos figuras que se encuentran en los extremos se comportarán como invariantes hasta ser colisionadas por el crecimiento de la figura del medio, donde acabarán evolucionando, como se ha mencionado, en 4 gliders.



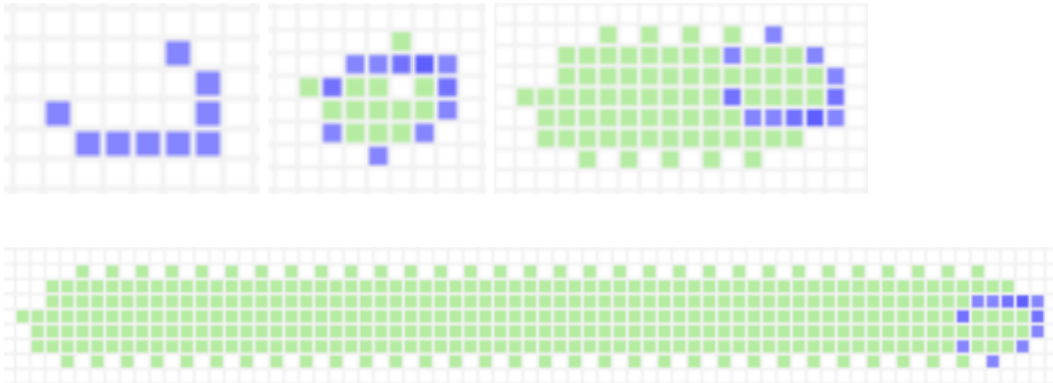
- 5) Esta configuración conocida como Gospel Glider Gun está compuesta por dos spaceships y dos cuadrados invariantes de 2x2.



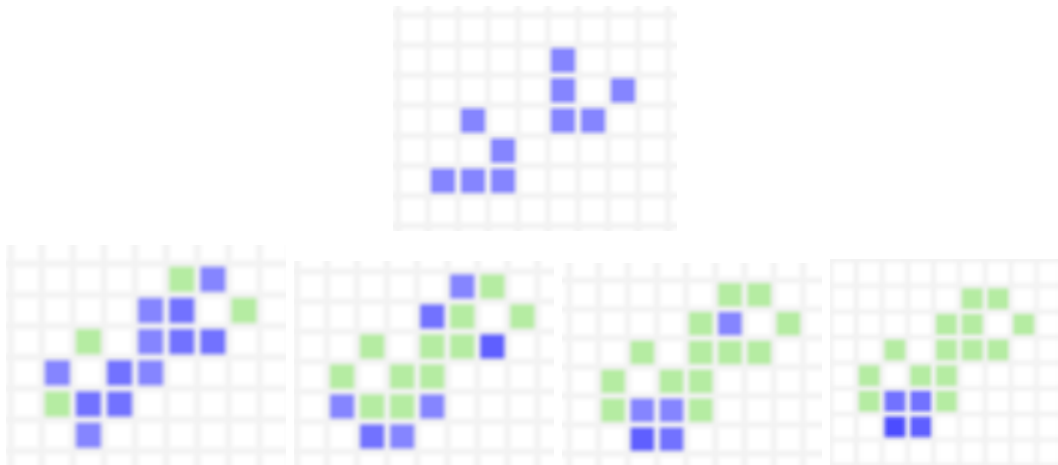
La configuración total es un oscilador de periodo 30, en el que los spaceships se desplazan en direcciones opuestas hasta encontrarse con los cuadrados de 2x2, volviendo a su posición inicial y dónde emiten un glider que se desplaza por la diagonal inferior derecha.



- 6) La configuración siguiente es un oscilador de periodo 5 que se desplaza horizontalmente hacia la derecha. Este movimiento lo hace alternando entre desplazarse por la diagonal superior e inferior derecha.



- 7) Dos gliders que colisionan entre sí pasando a convertirse en una configuración invariante al procesarse 4 evoluciones y donde la configuración final es un cuadrado de 2x2.



- 8) En esta configuración nos encontramos con un glider y un eater. El glider se desplaza por la diagonal inferior izquierda hasta colisionar con el eater de modo que el glider será “comido” por el eater, es decir, que el glider desaparecerá y el eater se mantendrá en la misma posición y con su configuración inicial.

