

Warianty gry w życie Conwaya

(Conway's Game of Life variants)

Marcin Rogala

Praca inżynierska

Promotor: dr hab. Jan Otop

Uniwersytet Wrocławski
Wydział Matematyki i Informatyki
Instytut Informatyki

25 grudnia 2020

Streszczenie

Przedstawiona praca opisuje implementację projektu, umożliwiającego tworzenie i wizualizację wariantów gry w życie Conwaya opartych na planszy zbudowanej na podstawie diagramów Woronoja. Części składowe projektu to generator diagramów Woronoja oparty na algorytmie S. Fortune'a, wizualizacja gry przy zastosowaniu API OpenGL oraz ewaluator języka opisu gry.

This paper describes the project, which allows, creation and visualization of Conway's Game of Life variants, on a board made of Voronoi diagrams. Project consists of Voronoi diagrams generator using S. Fortune's algorithm, game visualisation using OpenGL API and game description language evaluator.

Spis treści

1. Wprowadzenie	7
1.1. Gra w życie	7
1.2. Opis projektu	8
2. Diagramy Woronoja	9
2.1. Definicja	9
2.2. Algorytm Fortunea	10
2.2.1. Opis algorytmu	10
2.2.2. Implementacja	13
2.2.3. Złożoność	14
2.3. Inne algorytmy	14
2.3.1. Algorytm dziel i zwyciężaj	14
2.3.2. Algorytm inkrementacyjny	15
2.3.3. Triangulacja Delone	15
3. Język opisu gry	17
3.1. Dane początkowe	18
3.2. Konstrukcje językowe	18
3.2.1. Zmienne	18
3.2.2. Wywołanie funkcji	19
3.2.3. Wyrażenia	19
3.3. Przypisania	20
3.4. Instrukcje warunkowe	20

3.5. Opis głównych programów	21
3.5.1. <i>INIT</i>	21
3.5.2. <i>TRANSITION</i>	21
3.5.3. <i>COLOR</i>	21
4. Parsowanie i ewaluacja programów	23
4.1. Wykorzystanie biblioteki PEGTL	23
4.2. Gramatyka	23
4.3. Ewaluacja programów	24
5. Wizualizacja	25
6. Przykłady użycia	27
7. Inne narzędzia	29
7.1. Golly	29
7.1.1. Opis	29
7.1.2. Algorytm	29
7.2. PlayGameOfLife	29

Rozdział 1.

Wprowadzenie

1.1. Gra w życie

Gra w życie, została zaprezentowana w 1970 roku przez Johna Conwaya. Jest to gra bez graczy co oznacza, że jej ewolucja zależy tylko od stanu początkowego bez późniejszych ingerencji człowieka. Planszą jest dwu wymiarowa siatka kwadratowych komórek, z których każda ma 8 sąsiadów. Każda komórka może być żywa lub martwa. W standardowej grze obowiązują tylko trzy reguły:

- martwa komórka rodzi jeśli ma dokładnie 3 żywych sąsiadów.
- żywa komórka umiera z zatłoczenia, jeśli ma więcej niż 3 żywych sąsiadów
- żywa komórka umiera z samotności jeśli ma mniej niż 2 żywych sąsiadów

Przedstawione przez Conwaya proste zasady pozwoliły zachować równowagę pomiędzy rozrostem i zanikaniem struktur.

Gra w życie ma wiele ciekawych właściwości. Jedną z nich jest równoważność maszynie Turinga, co oznacza, że ma takie same możliwości obliczeniowe jak komputer z nieskończoną pamięcią i brakiem ograniczeń czasowych. Przy użyciu gry w życie możliwa jest konstrukcja bramek logicznych oraz implementacja różnych systemów komputerowych. Gra może przebiegać chaotycznie lub według jednego z ustalonych wzorców:

- stabilny – pozostają niezmiennie bez względu na kolejne przekształcenia
- oscylatory – zmieniają się cyklicznie, regularnie wracają do poprzednich stanów
- statki – oscylatory zmieniające swoją pozycję na planszy

Gra Conwaya jest przykładem automatu komórkowego, które często wykorzystywane są do przeprowadzania symulacji komputerowych. Max Brenner w swoim artykule [1] przedstawił symulację rozprzestrzeniania się wirusa COVID-19, co bardzo dobrze pokazuje możliwości, jakie dają nam modyfikacje gry w życie oraz bardziej rozbudowane automaty komórkowe.

1.2. Opis projektu

Przedstawiona praca opisuje projekt pozwalający na definiowanie zasad gry w życie używając prostego języka. Gra odbywa się na planszy będącej diagramem Woronoja, co istotnie narusza jedną z właściwości automatów komórkowych, mianowicie komórki automatu różnią się od siebie. Pozwala to wprowadzić element nieregularności oraz upodabnia grę do prawdziwego życia, w którym elementy symulacji mają istotne różnice wynikające ze swojej budowy lub środowiska. Weźmy za przykład ludzi, którzy mają różną liczbę osób w swoim otoczeniu, co wpływa na wiarygodność symulacji przeprowadzonych na standardowej siatce kwadratów.

Pierwszą częścią pracy jest przedstawienie algorytmu Fortune pozwalającego na generowanie diagramów Woronoja. Algorytm przyjmuje na wejściu zbiór punktów oraz opierając się na technice zmiatania generuje na ich podstawie diagram. Algorytm Fortune rozpatruje względem współrzędnej y następujące wydarzenia:

- site event - miotła napotyka kolejny punkt z wejściowego zbioru
- circle event - miotła napotyka wydarzenie będące niwelacją jednej z parabol wykorzystywanej do wyznaczania krawędzi diagramu.

Po rozpatrzeniu wszystkich wydarzeń wynikiem działania algorytmu są krawędzie oraz graf sąsiedztwa pól diagramu Woronoja.

Drugą częścią pracy jest opis gramatyki oraz mechanizmu prasowania i ewaluacji języka opisu gry. Parser tworzonych przez użytkowników programów wykorzystuje bibliotekę PEGTL, która opiera się na gramatyce PEG oraz parsowaniu z góry na dół. Wynikiem parsowania jest abstrakcyjne drzewo rozkładu języka, które jest następnie ewaluowane do odpowiednich funkcji opisujących grę w życie.

Kolejna część, to opis wykorzystania API OpenGL do przeprowadzenia wizualizacji gry.

Pracę uzupełnia opis istniejących narzędzi i algorytmów do przeprowadzania symulacji z użyciem gry w życie.

Rozdział 2.

Diagramy Woronoja

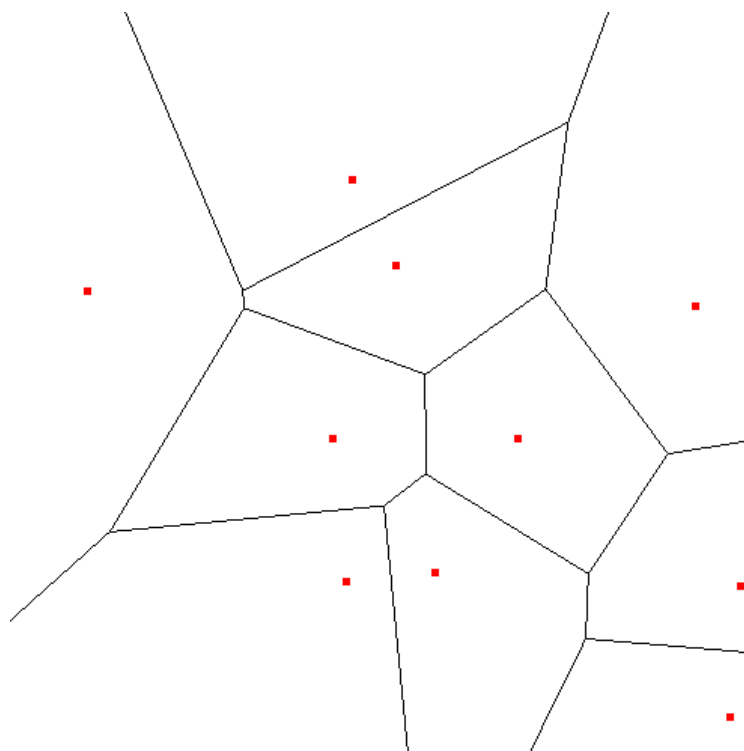
2.1. Definicja

Niech S będzie skończonym zbiorem parami różnych dwuwymiarowych punktów o współrzędnych rzeczywistych. Punkty zbioru S , nazywane będą centrami.

Definicja 1. *Polem diagramu Woronoja* odpowiadającemu punktowi $p \in S$ oznaczamy $Vor_S(p) = \{x \mid x \in \mathbb{R}^2 \wedge \forall p' \in S \text{ } dist(x, p) \leq dist(x, p')\}$, gdzie $dist$ oznacza odległość euklidesową dwóch punktów.

Definicja 2. *Diagram Woronoja*, to zbiór $\{Vor_S(p) \mid p \in S\}$.

Przykład 2.1. *Przykładowy diagram Woronoja z zaznaczonymi 10 centrami.*



2.2. Algorytm Fortunea

2.2.1. Opis algorytmu

Jednym ze sposobów generowania diagramów Woronoja jest algorytm zaproponowany przez Johna Fortunea oparty na technice zmiatania [2].

Definicja 3. *Miotłą* nazywamy poziomą linię poruszającą się od dołu do góry plan-szy. Wszystkie punkty poniżej miotły zostały już rozpatrzone przez algorytm, natomiast punkty powyżej miotły zostaną rozpatrzone, gdy miotła dojdzie do ich wysokości.

Najważniejszą strukturą algorytmu jest towarzysząca miotle linia brzegowa. Składa się ona z parabol, rozpinających się na rozpatrzonych przez miotłę punktami oraz nieukończonych krawędzi diagramu. W czasie trwania algorytmu parabole rozszerzają się, a ich przecięcia wyznaczają krawędzie. Parabola, która tworzy pole z centrum $p = (x_p, y_p)$ jest zbiorem $\{x \mid x \in \mathbb{R}^2 \wedge \text{dist}(p, x) = \text{dist}(p_s, x)\}$, gdzie przez p_s oznaczamy punkt na miotle znajdujący się najbliżej x .

Obserwacja 4. *Punkt przecięcia sąsiednich parabol jest równo odległy od centrów, które definiują te parabole.*

Wyznamy wzór $f(x)$ parabol znajdujących się w linii brzegowej. Niech y_s oznacza wysokość, na której znajduje się miotła, a (x_c, y_c) będzie centrum pola, które tworzy parabola.

$$\begin{aligned}
 \text{dist}((x_c, y_c), (x, f(x))) &= \text{dist}((x, y_s), (x, f(x))) \\
 \sqrt{(x_c - x)^2 + (y_c - f(x))^2} &= \sqrt{(x - x)^2 + (y_s - f(x))^2} \\
 (x_c - x)^2 + (y_c - f(x))^2 &= (y_s - f(x))^2 \\
 (x_c - x)^2 &= (y_s - f(x))^2 - (y_c - f(x))^2 \\
 (x_c - x)^2 &= 2f(x)y_c - 2f(x)y_s + y_s^2 - y_c^2 \\
 (x_c - x)^2 + (y_c^2 - y_s^2) &= 2f(x)(y_c - y_s) \\
 f(x) &= \frac{(x - x_c)^2}{2(y_c - y_s)} + \frac{y_c^2 - y_s^2}{2(y_c - y_s)} \\
 f(x) &= \frac{(x - x_c)^2}{2(y_c - y_s)} + \frac{y_c + y_s}{2}
 \end{aligned}$$

Korzystając z otrzymanego wzoru, możemy w łatwy sposób wyliczać między innymi przecięcia parabol z innymi obiektami w linii brzegowej.

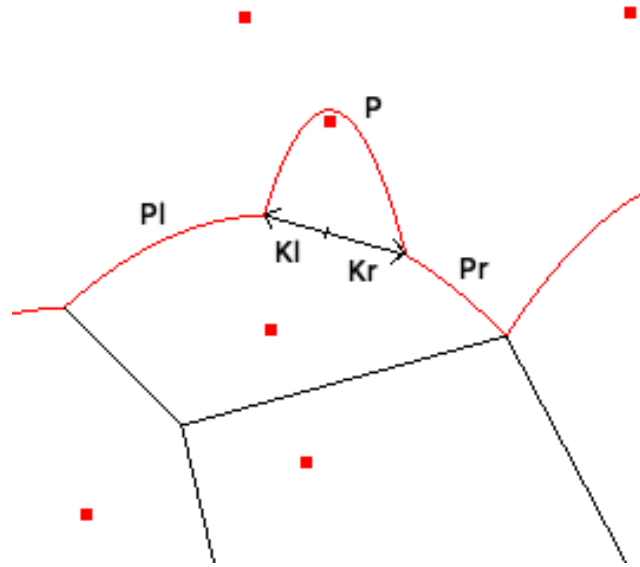
Poruszająca się przez planszę miotła napotyka dwa rodzaje wydarzeń.

- site event – dotarcie do nowego punktu ze zbioru S
- circle event – zniwelowanie jednej z parabol w linii brzegowej

Site event – obsługa

Napotykać nowe centrum, musimy dodać do linii brzegowej nową parabolę, dzieląc jedną z istniejących na dwie części. W tym celu przeszukujemy linię brzegową poszukując paraboli leżącej bezpośrednio pod nowym centrum. To przeszukiwanie będzie miało kluczowy wpływ na złożoność algorytmu.

Przykład 4.1. *Zmienione elementy linii brzegowej po obsłużeniu nowego centrum.*



Odnaleziona parabola zostaje zastąpiona ciągiem elementów:

$$Pl, Kl, P, Kr, Pr \quad (2.1)$$

Gdzie Pl, Pr to kopie rozdzielanej paraboli. P to nowa parabola utworzona przez dodawane centrum. Kl, Kr to nowe krawędzie rozszerzające się w przeciwnych kierunkach. Punktem startowym dodawanych krawędzi jest punkt na rozdzielanej paraboli znajdujący się pod nowym centrum.

Pozostaje sprawdzić, czy parabole, które dodaliśmy do linii brzegowej zostaną kiedyś zniwelowane i czy konieczne jest dodanie odpowiednich wydarzeń. Parabola zostanie zniwelowana przez swoich sąsiadów jeśli zachodzą dwa warunki:

- parabola nie jest skrajnie lewym lub skrajnie prawym elementem linii brzegowej
- krawędzie (półproste) będące sąsiadami paraboli, przecinają się

Aby dodać nowe wydarzenie polegające na ściśnięciu paraboli przez jej sąsiadów, musimy poznać jego współrzędną y . Weźmy ciąg elementów linii brzegowej:

$$P1, K1, P2, K2, P3 \quad (2.2)$$

Punkt $p_i = (x_i, y_i)$ będący punktem przecięcia krawędzi $K1$ i $K2$ jest też miejscem przecięcia parabol $P1$ i $P3$, co czyni y_i wysokością na której $P2$ zostanie ściśnięte przez $P1$ i $P3$. W tym momencie p_i będzie równo odległe od centrów parabol $P1, P2, P3$. Centra te będą leżały na okręgu o środku p_i , skąd wzięła się nazwa wydarzenia.

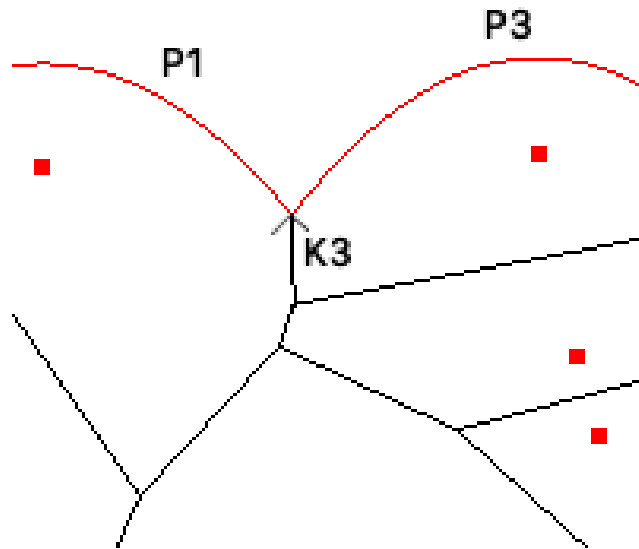
Circle event – obsługa

Rozpatrzmy następujący ciąg elementów w linii brzegowej:

$$P1, K1, P2, K2, P3 \quad (2.3)$$

Założmy, że parabola $P2$ zostaje ściśnięta i musimy usunąć ją z linii brzegowej. Leżące po jej bokach krawędzie $K1, K2$ nie będą już rosły. Powinny zostać usunięte i oznaczone jako gotowe krawędzie diagramu. Pozostaje dodać nową krawędź pomiędzy parabolami $P1$ i $P3$ oraz podobnie jak podczas obsługi nowego centrum sprawdzić, czy konieczne jest dodanie wydarzeń niwelacji $P1$ i $P3$.

Przykład 4.2. *Obsłużone wydarzenie, usunięto parabolę $P2$ oraz krawędzie $K1$ i $K2$. W ich miejsce dodana została krawędź $K3$.*



2.2.2. Implementacja

Pseudokod

Poniższy pseudokod pokazuje, bardzo uproszczony sposób rozpatrywania wydarzeń. Wydarzenia trzymane są na stosie, zaimplementowanym przy użyciu *priority_queue* ze standardowej biblioteki języka *C++*.

Algorithm 1: Pseudokod algorytmu

Kolejka wydarzeń *eventQueue* zawiera wszystkie wydarzenia typu *site event*.

```

while eventQueue nie jest pusta do
    currentEvent = eventQueue.top();
    if currentEvent jest typu site event then
        | handleSiteEvent(currentEvent);
    else
        | handleCircleEvent(currentEvent);
    end
end
  
```

Linia brzegowa

Linia brzegowa – *Beachline*, jest najważniejszą strukturą całego algorytmu. Zawiera ona listę struktur *BeachlineField*, przechowującą elementy znajdujące się w linii brzegowej. Wszystkie funkcje, których złożoność nie została określona, działają ze stałą złożonością. Najważniejsze funkcje *Beachline* to:

- *findParabolaForNewSite* – wyszukująca parabolę z linii brzegowej, która znajduje się bezpośrednio pod nowym centrum. Funkcja oblicza przecięcia parabol, z ich sąsiadami co pozwala poznać przedział na jakim się one znajdują. Złożoność tej funkcji to $O(n)$, gdzie n to rozmiar linii brzegowej.
- *handleSiteEvent* – wykonująca niezbędne operacje opisane w *Site event* – obsługa. Złożoność tej funkcji to $O(n)$, gdzie n to rozmiar linii brzegowej.
- *handleCircleEvent* – wykonująca niezbędne operacje opisane w *Circle event* – obsługa.
- *addCircleEvents* – funkcja dodająca niezbędne wydarzenia typu *circle event*, dla nowych elementów linii brzegowej.

Beachline zawiera dużo funkcji pomocniczych, pomagających obsługiwać wydarzenia oraz wykonywać niezbędne obliczenia na parabolach i krawędziach. Niektóre z tych funkcji to:

- *addNewField* – funkcja dodająca nowy element do linii brzegowej.

- *removeField* – funkcja usuwająca element z linii brzegowej.
- *parabolaHalfEdgeIntersection* – funkcja wyznaczająca punkt przecięcia paraboli z półprostą.
- *edgesIntersection* – funkcja wyznaczająca przecięcie półprostych.
- *completePolygons* – funkcja czyszcząca linię brzegową po zakończonej pracy oraz oznaczająca ostatnie krawędzie jako zakończone. Złożoność tej funkcji to $O(n)$, gdzie n to rozmiar linii brzegowej.

Beachline przechowuje także wynikowe krawędzie algorytmu oraz uzyskany graf połączeń pól diagramu.

Pozostałe struktury

- *Event* – przechowuje informacje dotyczące wydarzeń przechowywanych w *eventQueue*.
- *Parabola* – reprezentuje parabolę przechowywaną w linii brzegowej.
- *HalfEdge* – reprezentują nieukończoną krawędź (półprostą), która rozszerza się w trakcie trwania algorytmu.
- *Edge* – reprezentuje ukończoną krawędź.

2.2.3. Złożoność

Obsługa każdego wydarzenia typu *site event* dodaje dwie nowe krawędzie oraz dwie nowe parabole do linii brzegowej. Załóżmy, że każda parabola ma przypisane wydarzenie typu *circle event*. Obsługa wydarzenia *circle event* zmniejsza liczbę parabol oraz krawędzi. Oznacza to, że dla n pól diagramu w linii brzegowej będzie $O(n)$ elementów oraz w *eventQueue* będzie $O(n)$ wydarzeń. Ze względu, na złożoność wyszukiwania parabol w linii brzegowej – $O(n)$, złożoność całego algorytmu to $O(n^2)$. Możliwe jest osiągnięcie złożoności $O(n \log(n))$, przez zastosowanie zbalansowanego drzewa binarnego do przechowywania elementów linii brzegowej.

2.3. Inne algorytmy

2.3.1. Algorytm dziel i zwyciężaj

Innym podejściem do generowania diagramów Woronoja jest zastosowanie techniki dziel i zwyciężaj. Podczas każdego kroku algorytmu dzielimy zbiór, z którego

generujemy diagram na dwa równe, rozłączne podzbiory. Po rekurencyjnym wywołaniu algorytmu i wygenerowaniu diagramu dla mniejszych zbiorów, wynikowe diagramy są ze sobą łączone. Złożoność takiego algorytmu to $O(n \log n)$.

2.3.2. Algorytm inkrementacyjny

W tym podejściu do gotowego diagramu Woronoja dodajemy kolejno nowe punkty, aktualizując istniejący diagram. Początkowo dla jednego punktu diagramem jest cała płaszczyzna. Złożoność algorytmu to $O(n^2)$.

2.3.3. Triangulacja Delone

Definicja 5. Triangulacja Delone zbioru P oznaczana jako $DP(P)$ to taka triangulacja, że żaden punkt $p \in P$ nie leży w środku okręgu opisanego na dowolnym trójkącie należącym do $DP(P)$.

Algorytmy wyznaczające triangulację Delone działają w złożoności $O(n \log n)$. Korzystając z wyznaczonej triangulacji można w łatwy sposób uzyskać diagram Woronoja, łącząc punkty okręgów opisanych na trójkątach.

Rozdział 3.

Język opisu gry

Standardową grę w życie można opisać w bardzo prosty sposób. Potrzebne są nam informacje o tym, kiedy komórka pozostaje żywa i kiedy ożywa, będąc wcześniej martwa. Możemy z tego wywnioskować, kiedy komórka umiera, co daje nam komplet niezbędnych reguł. Zasady przedstawiamy według następującej konwencji:

- na początku podajemy liczby żywych sąsiadów, dla których komórka pozostaje żywa
- następnie po ukośniku podajemy liczby żywych sąsiadów, dla których komórka ożywa, będąc wcześniej martwa

Podane liczby są mniejsze lub równe 8, przez co nie ma potrzeby w żaden sposób ich oddzielać.

Przykład 5.1. *23/3 to opis zasad gry w życie zaproponowanej przez Conwaya.*

Niestety, nieregularność diagramów Woronoja oraz bardziej rozbudowany stan komórek nie pozwala na opisywanie gry w tak prosty sposób. W omawianym projekcie użytkownik definiuje zasady, przy użyciu prostego języka, którego składnia przypomina składnię języka *C*. Takie rozwiązanie pozwala na wykonywanie bardziej skomplikowanych obliczeń podczas przechodzenia między stanami oraz obsługę stanów będących krotkami liczb rzeczywistych, co pozwala na przechowywanie większej ilości informacji o komórce. Użytkownik definiuje także sposób w jaki komórka będzie wyświetlana. Korzystając z bieżącego stanu określamy jej kolorowanie w postaci *RGB*.

Do zdefiniowania zasad, użytkownik powinien napisać trzy programy.

- program *INIT* – określa początkowe parametry gry. Wywoływany jest tylko raz, przed rozpoczęciem symulacji.
- program *TRANSITION* – określa w jaki sposób komórka zmienia swój stan. Wywoływany dla wszystkich komórek podczas każdego kroku gry.

- program *COLOR* – określa kolor danego pola, korzystając z jego stanu. Wywoływany dla wszystkich komórek podczas każdego kroku gry, po wykonaniu programu *TRANSITION*.

Symulacja gry w życie przebiega w następujący sposób.

Algorithm 2: Pseudokod algorytmu

```

Ustaw początkowe parametry, wykonując program INIT
while licznik kroków jest mniejszy od limitu kroków do
    for każda komórka do
        TRANSITION
        COLOR
    end
end
  
```

3.1. Dane początkowe

Dane do programu przekazujemy w pliku o rozszerzeniu *.csv*. Pierwszy wiersz pliku zawiera nie będące liczbami nazwy kolumn. Kolejne wiersze zawierają początkowe informacje o komórkach. Pierwsze dwie kolumny każdego wiersza, opisują współrzędne punktów służących do generowania diagramu Woronoja. Współrzędne muszą zawierać się w przedziale $[-1, 1]$. Kolejne kolumny zawierające dowolne liczby rzeczywiste opisują początkowy stan komórek. Liczba podanych kolumn definiuje rozmiar stanu komórek.

3.2. Konstrukcje językowe

3.2.1. Zmienne

- zmienne standardowe – przechowują liczby typu rzeczywistego. Nazwy zmiennych tworzone są, tak jak w języku *C*. Użytkownik nie deklaruje zmiennych, a zmienna bez przypisanej wartości ma domyślnie wartość 0.
- zmienne tablicowe – przechowują informacje o kolorze i stanie komórek. Dostęp do wartości zmiennych tablicowych wykonujemy przez operator `[]`, do którego podajemy liczby naturalne z przedziału $[0, n)$, gdzie n to rozmiar tablicy. Podczas wykonywania napisanych przez użytkownika programów mamy dostęp do następujących zmiennych tablicowych:
 - *color* - tablica o rozmiarze 3, trzymająca kolor komórki (RGB), wyznaczony ze stanu w programie *COLOR*.
 - *state* - tablica z której odczytujemy aktualny stan komórki.
 - *newState* - tablica do której zapisujemy wyliczony nowy stan komórki.

Użytkownik nie może wykorzystywać innych niż podane zmiennych tablicowych. Rozmiar zmiennych *state*, *newState* zależy od dostarczonych do programu danych początkowych.

3.2.2. Wywołanie funkcji

Wywołanie funkcji ma następującą formę:

$$\textit{nazwaFunkcji}(\textit{argumentyoddzieloneprzecinkami}) \quad (3.1)$$

Argumentami funkcji mogą być liczby rzeczywiste lub naturalne. Wywołanie funkcji może być osobną instrukcją programu (wtedy wartość zwracana przez funkcję jest ignorowana) lub częścią wyrażenia. Podczas pisania programów, użytkownik ma do dyspozycji przygotowane wcześniej następujące funkcje:

- *count(index, value)* – zwraca liczbę sąsiadów komórki, których stan spełnia *state[index] == value*.
- *random(l, r)* – zwraca losową liczbę rzeczywistą z przedziału $[l, r]$. Funkcja korzysta z rozkładu jednostajnego.
- *stepsLimit(limit)* – ustawia limit kroków do wykonania. Wartość -1 oznacza nieskończoność.
- *initialColor(r, g, b)* – ustawia początkowy kolor komórek.
- *printEvery(value)* – ustawia co ile kroków wygląd planszy jest aktualizowany.
- *skipState(index, value)* – przerywa wykonywanie programu *TRANSITION* jeśli zachodzi *state[index] == value*. Dla tego pola pominięte zostanie też wykonanie programu *COLOR*.

Jeśli wywołanie funkcji nie jest częścią wyrażenia, musi być zakończone średnikiem.

3.2.3. Wyrażenia

W prezentowanym języku dostępne są operatory binarne: $+$, $-$, $*$, $/$, $\%$, $<$, $>$, $<=$, $>=$, $==$, $\&\&$, $||$. Operatory logiczne zwracają wartości 1 i 0, oznaczające odpowiednio prawdę i fałsz. Wyrażeniami mogą być następujące konstrukcje:

- liczba rzeczywista lub naturalna
- wywołanie funkcji
- zmienna lub dostęp do zmiennej tablicowej

- operator binarny

Argumentami operatora binarnego mogą być dowolne wyrażenia. Jeśli argumentem operatora binarnego jest inny operator binarny, taki argument musi znajdować się w nawiasach.

Przykład 5.2. *Przykładowe poprawne i błędne wyrażenia:*

- $varName$ – poprawne wyrażenie
- $1 + varName$ – poprawne wyrażenie
- $1.0 + (state[1] + varName)$ – poprawne wyrażenie
- $1 + 2 * 4$ – błędne wyrażenie

3.3. Przypisania

Wyrażenia możemy przypisywać do zmiennych oraz dostępnych zmiennych tablicowych. Przypisanie musi być zakończone średnikiem.

Przykład 5.3. *Przykładowe poprawne przypisania:*

- $varName = (1 + varName2) * (10 - varName_3);$
- $color[2] = 0.5;$

3.4. Instrukcje warunkowe

Warunkiem instrukcji *if*, może być dowolne wyrażenie. Blok instrukcji, które zostaną wykonane, jeśli warunek zostanie spełniony, może składać się tylko z instrukcji przypisania i musi być otoczony nawiasami $\{, \}$. Warunek jest spełniony, jeśli wartość wyrażenia jest różna od 0.

Przykład 5.4. *Przykładowe poprawne przypisania:*

```
if ((condVar + 1) == 0)
{
    someVar = 2.0;
    newState[0] = 0;
}
```

3.5. Opis głównych programów

3.5.1. *INIT*

Program *INIT* jest miejscem, gdzie przy użyciu funkcji *printEvery*, *stepsLimit*, *initialColor* ustawiane są początkowe parametry symulacji.

3.5.2. *TRANSITION*

Program *TRANSITION* służy do definiowania zasad zmiany stanów komórek. Aktualny stan odczytujemy ze zmiennej *state*, która jest automatycznie ustawiana na wartości stanu każdej komórki. Wyliczony stan, który będzie aktualny w następnym kroku symulacji zapisujemy do zmiennej *newState*. Domyślnie wartości zmiennej *newState* są takie same jak te w zmiennej *state*.

3.5.3. *COLOR*

Program *COLOR* służy do wyliczania koloru komórek. Korzystając ze zmiennej *state*, wyliczany jest kolor w postaci RGB, który musi zostać zapisany do zmiennej *color*.

Rozdział 4.

Parsowanie i ewaluacja programów

4.1. Wykorzystanie biblioteki PEGTL

PEGTL to biblioteka pozwalająca na pisanie parserów, dostępna pod licencją MIT. Pozwala ona na proste zdefiniowanie gramatyki języka opisu zasad gry. Przetworzony program przechowywany jest w postaci abstrakcyjnego drzewa rozbioru, wykorzystując dostarczoną w tym celu strukturę.

Funkcje parsujące oraz definicja gramatyki znajdują się w plikach *Parsing.h* oraz *Parsing.cpp*.

4.2. Gramatyka

Biblioteka PEGTL pozwala na tworzenie gramatyk przy użyciu prostych reguł:

- one – dopasowuje pojedynczy znak.
- string – dopasowuje ciąg znaków.
- seq – dopasowuje ciąg zasad.
- star – dopasowuje dowolnie długi ciąg jednej reguły.
- plus – dopasowuje jedno lub więcej wystąpienie reguły.
- opt – opcjonalne dopasowanie reguły.
- sor – wybór pierwszej pasującej reguły w kolejności od lewej.

Wszystkie pozostałe dostępne reguły są kombinacjami podanych wyżej. Po zdefiniowaniu gramatyki, jako wejście parsera przekazywany jest ciąg znaków wczytany

z plików w katalogu *programs*. Z wczytanych programów usuwane są wszystkie białe znaki, co powoduje, że użytkownik może z nich dowolnie korzystać podczas pisania programów.

4.3. Ewaluacja programów

Po uzyskaniu abstrakcyjnych drzew rozbiorów programów *INIT*, *TRANSITION*, *COLOR*, zostaną one ewaluowane w strukturze *Game*, która odpowiedzialna jest za wykonywanie symulacji. Progra, *INIT* ewaluowany jest jednokrotnie, przed rozpoczęciem symulacji. *COLOR* i *TRANSITION* ewaluowane są wielokrotnie, ze zmiennymi tablicowymi ustawionymi na dane odpowiadające aktualnie przetwarzanej komórce diagramu.

Wyrażenia ewaluowane są rekurencyjnie, w sposób gorliwy. Oznacza to, że lewa strona wyrażenia jest wyliczana w całości, przed wyliczeniem prawej strony. Nazwy użytych w programach zmiennych przechowywane są w kontenerze *variable* będącym *unordered_map*, ze standardowej biblioteki języka *C++*. Wszystkie przypisane do zmiennych wartości są czyszczone po wykonaniu każdego programu *COLOR* i *TRANSITION*.

Rozdział 5.

Wizualizacja

Rozdział 6.

Przykłady użycia

Rozdział 7.

Inne narzędzia

7.1. Golly

7.1.1. Opis

7.1.2. Algorytm

7.2. PlayGameOfLife

Bibliografia

- [1] Max Brenner. Simulating covid-19 with cellular automata, 2020. [Online; accessed 29-August-2020].
- [2] Wikipedia contributors. Sweep line algorithm, 2020. [Online; accessed 17-August-2020].