Game of life

I dette projekt skal i forklare principperne bag Conwells Game of Life. Og præsentere jeres egen implementering af programmet. Gerne med variationer på emnet.

Projektet skal indeholde :

1. Kravsspecifikation:
   1. Forklaring af principperne bag Game of Life.
   2. Implementering af Game of Life med Classses i processing
2. Design:
   1. Teori
   2. Flowdiagram
   3. Klassediagram
3. Implementering
   1. Kommenteret kode
   2. Uddybelse af udvalgte dele af koden
4. Test:
   1. Opstillet test case
   2. Test af case optaget på video
5. Konklusion:
   1. Hvad gik godt
   2. Hvad gik skidt
   3. Hvad kan man arbejde videre med

Omfang min 3-4 men der er ikke noget max