

Domácí úkol 1

AUTHOR: Daniel Král

Game of life (1D)

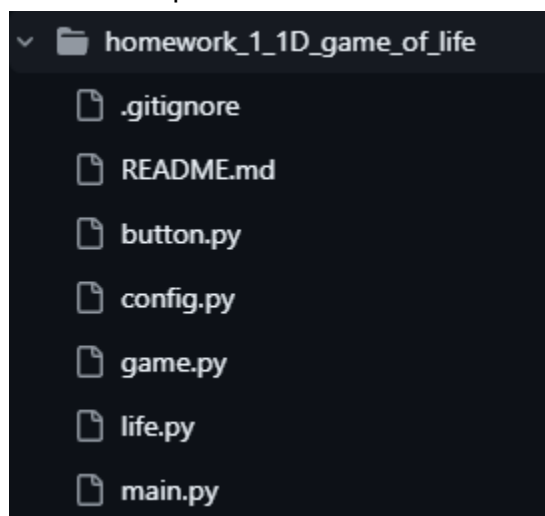
Soubory s kódem přikládám jako přílohu.

Také je lze najít zde na githubu:

https://github.com/MrDoda/ai-training/blob/main/homework_1_1D_game_of_life/

K zobrazení této verze Game of life jsem použil PYGAME.

Struktura repozitáře:



Funkce **printrow(row)** a **step(row)** jsou implementované v **life.py**.

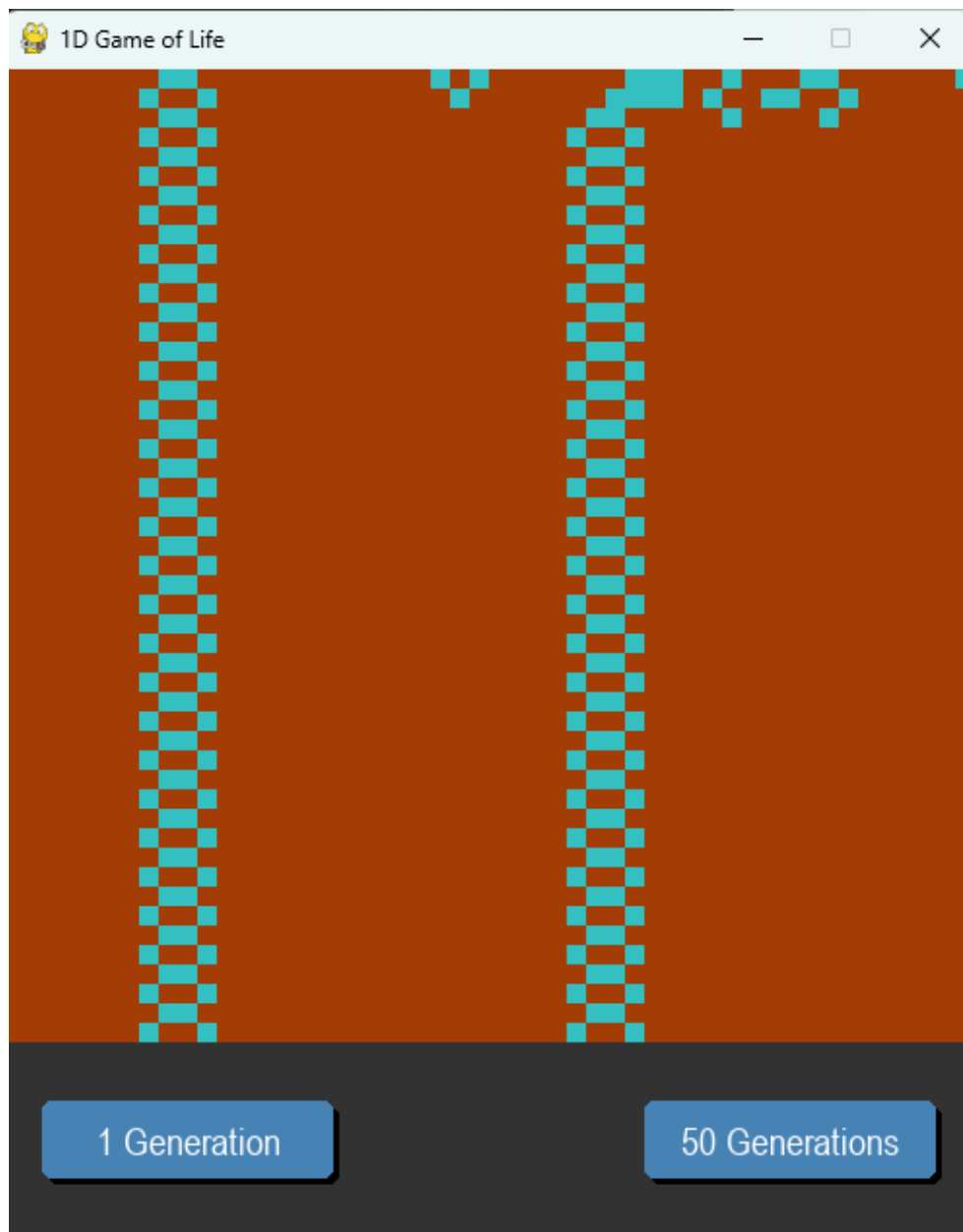
Funkce printrow je sice implementovaná ale nepoužívám ji k vykreslování, používám renderování v pygame. Ale fungovala by a vše by vytiskla do konzole.

Soubor life.py také obsahuje implementace různých pravidel pro Game of Life (1D).

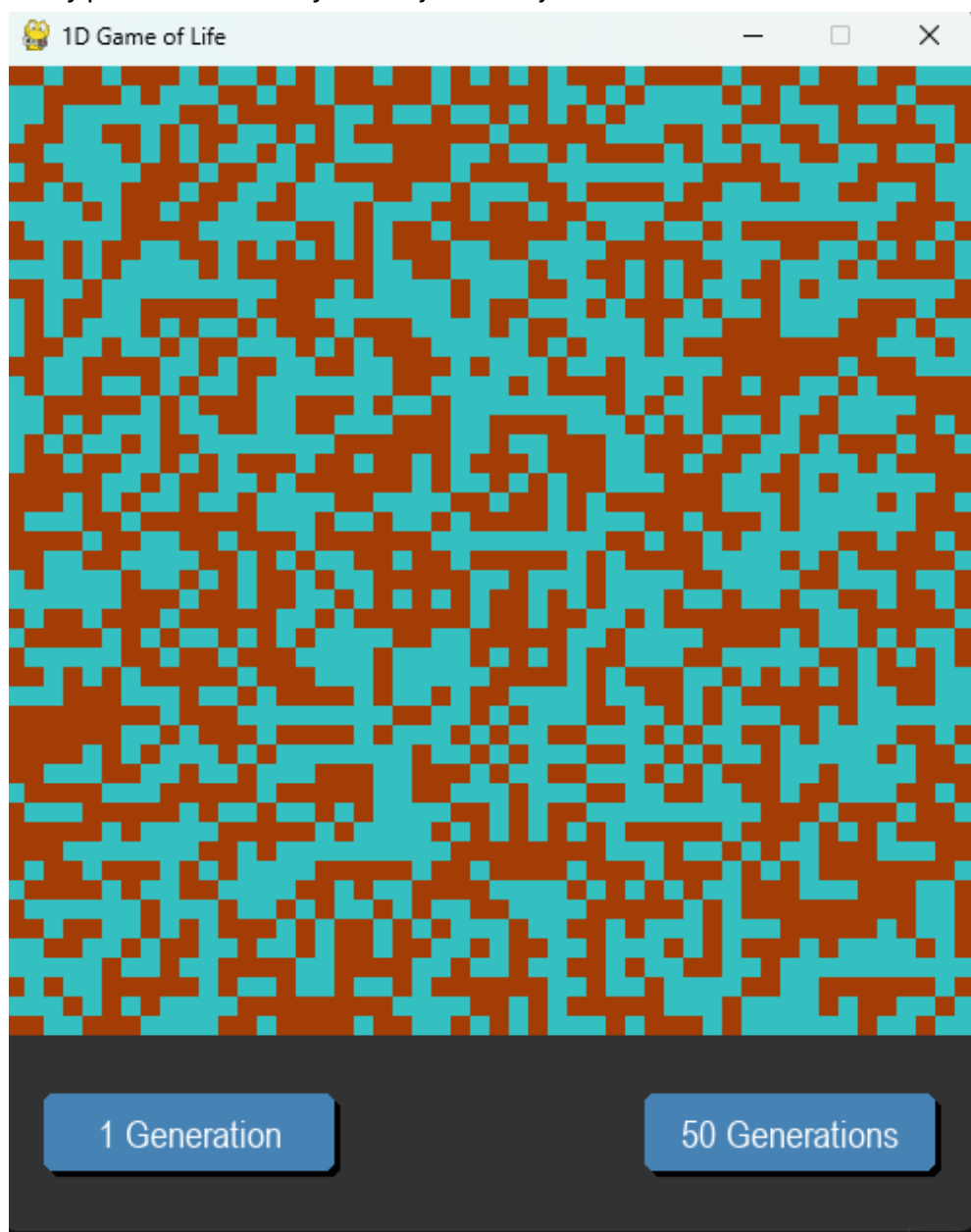
Aplikace nyní funguje tak že si při startu určí jeden set pravidel a ten pak aplikuje. Ovšem

samozřejmě můžeme při spuštění zadat parameter a “rule” a tím určit která funkce pravidel je použita.

Příklady obrazců



Lichý počet sousedů byl asi nejzábavnější.



A pak se mi líbilo když to pro každou generaci změnilo pravidla. (což je asi špatně v rámci této teorie. Ale vznikali mi krásné obrazce, možná že to někdy použiju při generování textur ve hrách.)

Příklady náhodných textur:

