**Техническое задание**

Цель проекта: разработать игру «Жизнь» в консоли

Стадии разработки:

1. Разработать рандомную генерацию мира, реализовать проверку на ошибки.
   1. Задать переменные, отвечающие за размеры игрового мира
   2. Создать двойной массив для рандомного заполнения игрового мира
2. Добавить условия ( правила игры ) для мира.
   1. Задать переменную, которая будет работать с массивом таким образом, что будет считать количество живых клеток возле точки с определенными координатами.
   2. Задать условия зарождения и смерти клеток.
3. Создать цикл, проверяющий условия и при их соблюдении обновляющий игровой мир.
   1. Добавить задержку обновления мира и его обновление посредством очистки экрана.
   2. Если все клетки умерли или клетки не меняют своего состояния, игра считается завершенной и пользователь может выйти из программы.
4. Тестирование и отладка. Покрыть тестами функции, используемые в программе.
5. Релиз и поддержка.

Описание проекта:   
 - Пользователь не принимает активного участия в игре. Он наблюдает за генерацией начальной конфигурацией клеток, которая затем изменяется согласно правилам.

Ожидаемый результат:

- Полностью рабочая программа с уникальными исходами конфигураций.