

GAME OF LIFE

Manual do instruções do jogo

Por: Vinicius V. Viana, Gabriel Yudi, Vitor M. Camargo, Rafael P. Czerniej

- Ao inicializar o programa, o terminal irá pedir para que o usuário forneça uma série de informações essenciais para o funcionamento do jogo:

1° - Velocidade do Jogo:

É a velocidade, em milissegundos, na qual as diferentes gerações serão renderizadas. O valor recomendado é 50.

2° - Tipo de Matriz:

Aqui você define um *preset* para simular o jogo da vida.

A 1° opção, cria uma matriz com valores aleatórios.

A 2° opção, a matriz do jogo recebe um padrão conhecido como 'Glider Gun', a qual dela sai outros padrões que seguem uma direção infinitamente até encontrarem com outras formações.

A 3° opção, a matriz do jogo recebe um padrão conhecido como 'Pulsar', que fica mudando infinitamente, mas permanece no mesmo lugar.

A 4° opção, é a de matriz manual, que você deve definir antes de iniciar o jogo. Para editar a matriz manual, você precisa: 1 - acessar o código do jogo; 2 - ir pro final do código, dentro da função "matrizManual"; 3 - Alterar manualmente a matriz ali declarada, preenchendo os espaços com 0 (célula morta) e 1 (célula viva).

ATENÇÃO: Quando for editar o *preset* 4, lembre de popular todas as 4 bordas da matriz apenas com '0'. Isso é essencial para o funcionamento do jogo.

3° - Dentro do Jogo:

Quando a interface gráfica for gerada, você verá uma *preview* do estado inicial da simulação. Ela é chamada de 'seed', 'semente' ou 'geração 0'. Aperte **ENTER** para começar a simulação.

Se você quiser mudar de *preset*, ou fechar o jogo, aperte **ESC** e selecione uma nova opção.