

Reutilização de Software 2012/2013

Trabalho Prático n.º 2

Data Entrega: 2/11/2012

Implemente o jogo da vida na linguagem C++/QT com as seguintes regras:

- um organismo com 0, 1, 4, 5, 6, 7 ou 8 vizinhos morre;
- um organismo com 2 ou 3 vizinhos sobrevive até à próxima geração;
- em células vazias com 3 vizinhos é criado um organismo.

O autómato celular deverá ser visualizado usando as classes gráficas da plataforma QT.

A estrutura de dados para representar o autómato deverá ser baseada na classe `Vector<T>` implementada no trabalho prático nº 1.

Nota: A entrega deverá ser efectuada na plataforma inforestudante.