

Specyfikacja implementacyjna – Gra w życie

Krzysztof Dąbrowski i Jakub Bogusz

12 maja 2019

Spis treści

1	Opis klas	2
1.1	Package Models	2
1.1.1	CellularAutomaton	2

Rozdział 1

Opis klas

1.1 Package „Models”

Package składający się z klas reprezentujących odpowiednie automaty komórkowe, odpowiedzialnych za przechowywanie ich zasad, przeprowadzanie symulacji i generowanie kolejnych pokoleń. Będzie on zawierać 3 klasy, jedną ogólną `CellularAutomaton`, łączącą w sobie cechy wspólne wszystkich automatów komórkowych oraz 2 klasy dziedziczące z poprzedniej, opisujące działanie konkretnych automatów (`GameOfLife` oraz `WireWorld`).

1.1.1 CellularAutomaton