

# Specyfikacja implementacyjna – Gra w życie

Krzysztof Dąbrowski i Jakub Bogusz

12 marca 2019

## Spis treści

<b>1 Podział na moduły</b>	<b>1</b>
1.1 GameOfLife . . . . .	1
1.1.1 Funkcje . . . . .	1

## 1 Podział na moduły

Program będzie podzielony na współdziałające moduły. Pozwoli to na łatwiejszą modyfikację programu oraz dodawanie nowych funkcjonalności.

### DIAGRAM MODÓŁÓW

#### Spis modułów

- GameOfLife
- ArgumentsParser
- BoardHandler
- Simulator
- Save
- Loader
- GraphicsGenerator

### 1.1 GameOfLife

Główny moduł kontrolujący przepływ sterowania i danych między pozostałymi modułami.

#### 1.1.1 Funkcje

`main(int argc, char** args)` – Punkt startowy programu. Z niej wywoływane będą kolejne funkcje.