

Specyfikacja funkcjonalna - Gra w życie

Krzysztof Dąbrowski i Jakub Bogusz

20 lutego 2019

Spis treści

1	Cel projektu	2
2	Opis ogólny problemu	3

Rozdział 1

Cel projektu

Celem projektu jest implementacja gry w życie w języku C.

Rozdział 2

Opis ogólny problemu

Gra w życie jest automatem komórkowym wymyślonym przez brytyjskiego matematyka John Horton Conway w 1970 roku. Polega na symulacji kolejnych

pokoleń życia komórek według następujących zasad.

Stany Komórka może znajdować się w jednym z dwóch stanów

- żywa
- martwa

Reguły Następne pokolenie generowane jest zgodnie z regułami:

- Jeżeli komórka była martwa i miała dokładnie 3 żywych sąsiadów, w następnym pokoleniu staje się żywa.
- Jeżeli komórka była żywa to pozostaje żywa jeśli miała dwóch lub trzech żywych sąsiadów. W przeciwnym razie staje się martwa.