

```
1  /*
2  -----
3  Laboratoire : 05
4  Fichier      : main.cpp
5  Auteur(s)    : BOUSBAA Eric, BOTTIN Stéphane, FERRARI Teo
6  Date         : 10.01.2019
7
8  But          : Ce programme a pour but de modéliser une grille régulières de cellules
9                contenant un état si cette dernière est habitée ou non. Chaque cellule
10               survit à une génération si celle-ci est entourée de X cellules voisines
11               habitées. Dans le cas contraire, la cellule disparaît à la génération
12               suivante. Une cellule peut "naître" si celle-ci est la voisine de Y
13               cellules habitées à la génération suivante.
14               Pour un nombre N de générations donnés, les cellules de la grille vont
15               évoluer (c-à-d être habitées, disparaître ou naître) N fois.
16               Le programme est inspiré du jeu de la vie, inventé par J.H. Conway.
17
18  Remarque(s) : - Les cellules considérées comme voisines sont celles situées en haut/bas,
19                à gauche/droite ainsi que celles situées dans les diagonales,
20                à l'exception des cellules situées aux extrémités de la grille.
21                - Dans la représentation de la grille, 2 caractères sont représentés,
22                l'un étant une cellule habitée et l'autre une cellule vide.
23
24  Compilateur : - Apple LLVM version 9.0.0 (clang-900.0.39.2)
25                - MinGW-g++ 6.3.0
26  -----
27  */
28
29
30  #include <cstdlib>
31  #include <iostream>
32  #include "jeux_de_la_vie.h"
33
34  using namespace std;
35
36  int main() {
37      const unsigned NOMBRE_GENERATIONS = 11;
38
39      simulation(NOMBRE_GENERATIONS);
40      cout << "Appuyez sur une touche pour continuer... ";
41      cin.get();
42
43      return EXIT_SUCCESS;
44  }
45
46
```