



ÉLETJÁTÉK

A program John Horton Conway életjátékát valósítja meg.

JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

A játékpálya egy négyzetrács, ennek mezőit celláknak hívják, ezeken sejtek helyezkednek el. Egy cella környezete a hozzá legközelebb eső 8 mező. A játék körökre osztott, egy sejttel (cellával) egy körben a következő három dolog történhet:

1. A sejt *túléli* a kört, ha két vagy három szomszédja van.
2. A sejt *elpusztul*, ha kettőnél kevesebb (elszigetelődés), vagy háromnál több (túlnépesedés) szomszédja van.
3. Új sejt *születik* minden olyan cellában, melynek környezetében pontosan három sejt található.

Ezek a változások egyszerre mennek végbe az összes sejten.



GRAFIKUS FELÜLET ÉS IRÁNYÍTÁS

Menü

A program indításakor egy menü jelenik meg, mindig más színekben.

A bal oldalon megnyitható egy korábbi mentés. A jobb oldalon egy új pályát lehet létrehozni. Az új pályának a méretét és nevét itt lehet megadni. Ha már egy létező fájl nevét adjuk meg, akkor az mentéskor felülíródik. Ez alatt láthatók a játék irányításához szükséges billentyűkombinációk is.



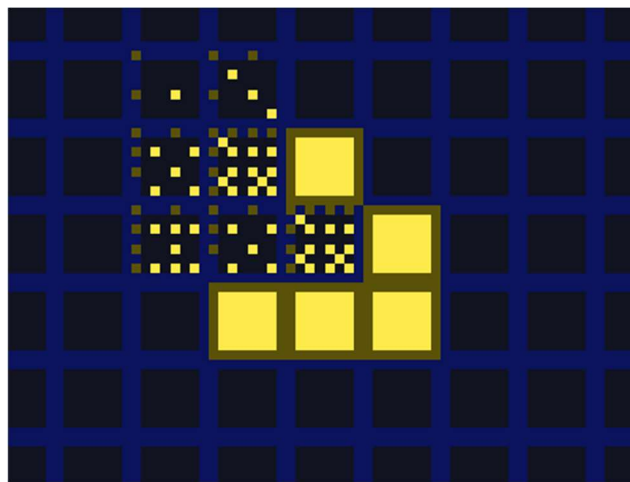


Játéktér

Ha elindít egy új játékot, akkor egy átméretezhető ablakban egy négyzetrács jelenik meg.

Ha csak egy egyszínű ablakot lát nagyítson bele a képernyő közepébe, mert lehet, hogy túl kicsik a sejtek, így nem jelenik meg a keretük, ezzel pedig a rács sem.

Itt **kattintással** hozhat létre vagy semmisíthet meg sejteket. **Szóköz** megnyomásával indíthatja el, illetve állthatja meg a szimulációt. A **jobbra nyíllal** egyet léptethet a szimuláción, **balra nyíllal** pedig egyet visszaléphet. A **fel-le** nyilakkal a szimuláció sebességét állíthatja (csak futás közben). Egér **görgővel** nagyíthat belé, illetve kicsinyíthet a szimulációt. Az **R** billentyű lenyomásával visszaállíthatja a nagyítást. A játék mentése az előre megadott nevén a szokásos **Ctrl+S** billentyűkombinációval lehetséges.



MENTÉSEK

A program a mentéseket a **saved** mappában tárolja, **.con** kiterjesztéssel. Ezek mozgatásának gépek között és biztonsági mentésének nincs akadálya, de változás esetén újra kell indítani a játékot.

KITEKINTÉS

Az életjáték nagy népszerűségnek örvend manapság is, ennek legfőbb oka, hogy néhány egyszerű szabályból mégis milyen összetett rendszereket lehet összeépíteni. Ha érdekelnék további információk olvassa el a játékhoz tartozó [Wikipédia cikket](#) vagy a játék saját [Wiki oldalát](#).

Sok más Életjáték szimulátor létezik. Az ezekkel való együttműködés és az interneten megtalálható minták felhasználása érdekében a **.con** fájlformátum sokban hasonlít a **.lif**, **.life**, **.cells** formátumokra, ezek általában **Plaintext** néven találhatók meg. Ezeket a program nem tudja lekezelni, de szövegszerkesztővel a program által létrehozott fájlba be lehet illeszteni darabokat. Ezt csak saját felelősségre ajánlott.