



# 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.

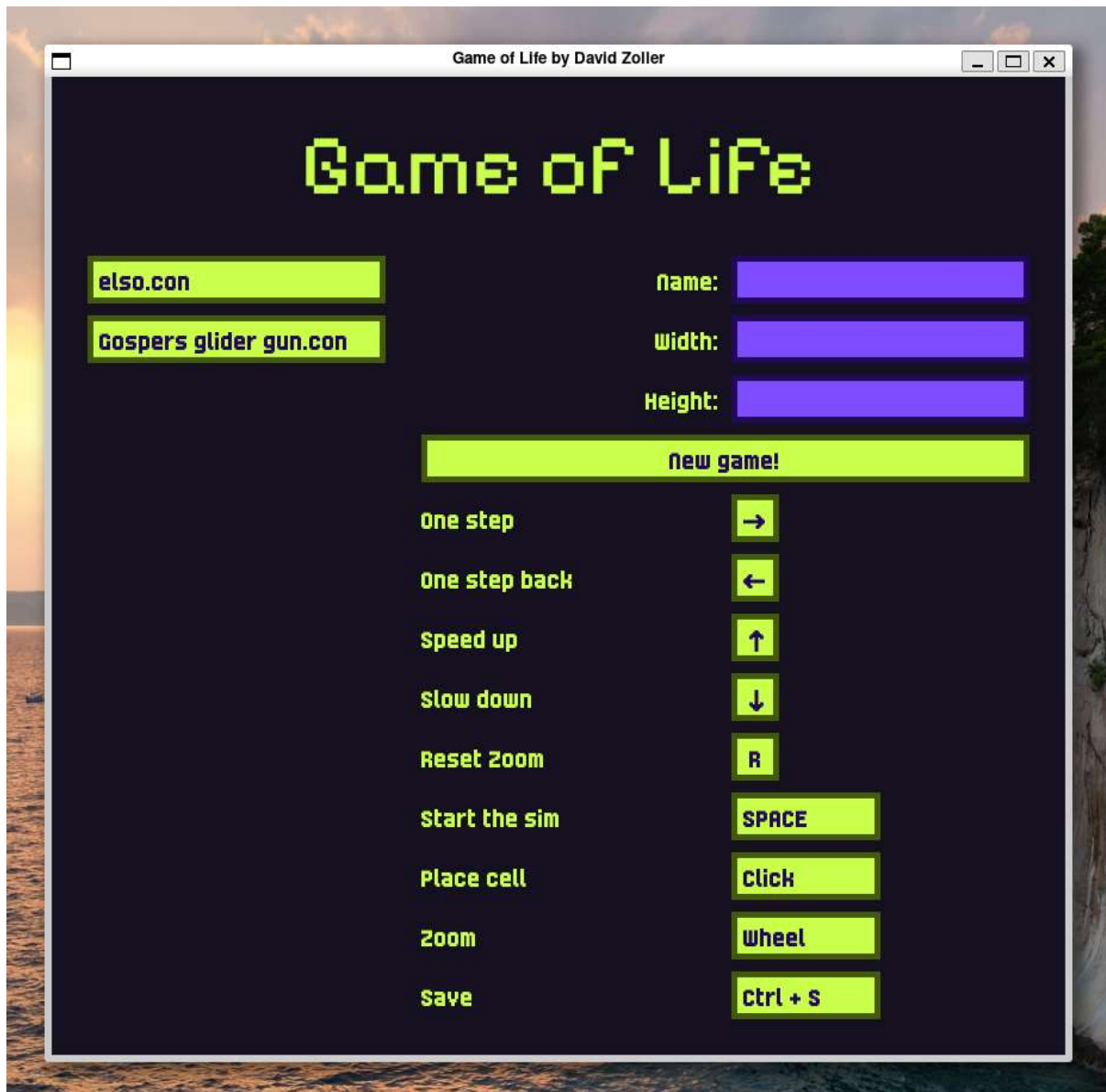


# GRAFIKUS FELÜLET ÉS IRÁNYÍTÁS

## 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.



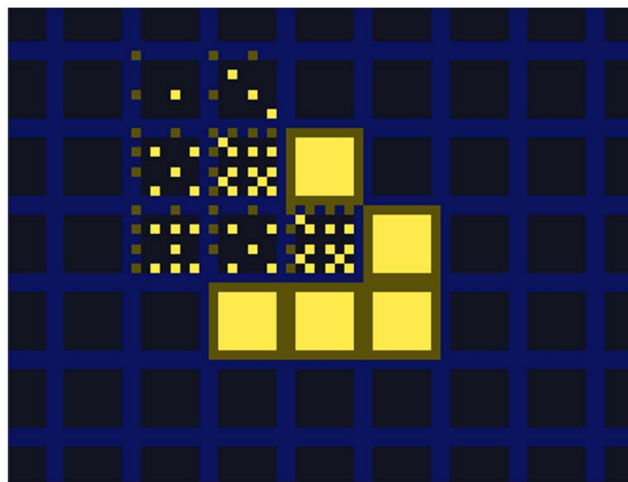


## Játéktér

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 programozók és matematikusok köreibben. Ennek legfőbb oka, hogy néhány egyszerű szabályból mégis milyen összetett rendszereket lehet összeépíteni. Ha érdekelne 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.