

# GRA W ŻYCIU

## RAPORT

### 1. Lista osób:

- Bartłomiej Wojdan
- Aleksander Maj
- Grzegorz Kozub

### 2. Opis przyjętego rozwiązania:

Po wczytaniu tablicy wejściowej zawierającej planszę do gry tworzonych jest  $n$ -procesów, z których każdemu zostaje przydzielony fragment wejściowej tablicy o wysokości  $1/n$ . Poszczególne, sąsiednie procesy wymieniają między sobą informację zawierającą istotne z perspektywy zasad gry w życie wiersze tablic. W rzeczywistości sprowadza się to do przesłania wierszów znajdujących się na granicy dwóch podtablic. Po wykonaniu określonej liczby cykli, czyli obliczeniu tablic wynikowych wewnątrz procesów i wymianie danych następuje sklejenie uzyskanych danych w jedną tablicę wynikową.

### 3. Wywołanie programu:

```
test:test_time(size, iteracje).
```