Planering Game of Life

Spelet går ut på att simulera en population, som i detta fall kommer att bestå av rutor på en på en spelplan. Det finns 3 huvuddelar till detta projekt, den ena är en funktion för att spelet ska fungera, den andra är en funktion för att visualisera funktionen och den tredje som gör att man kan klicka på rutorna och på så sätt ”spela”.

Del 1 : Spelfunktion

Spelets regler:

En levande cell omringat av färre än 2 levande celler dör.

En levande cell omringat av 2 eller 3 levande celler lever.

En levande cell omringat av fler än 3 celler dör.

En död cell omringat av 3 levande celler blir en levande cell.

Det jag vill börja med är att göra en liten spelplan i en array med 1or och 0or. För att spelet ska fungera så måste jag gå igenom varenda cell och titta på dess grannar och på så sätt genom if-satser bestämma om cellen ska vara levande eller död. Jag har tänkt att gå igenom alla objekt genom en for-loop, eftersom detta är snabbaste och smidigaste sättet. Annars måste jag hårdkoda allting, vilket inte är effektivt eller smidigt.

Del 2 : Visualisering

Till visualiseringen kommer jag att använda Tkinter. Jag har inte jobbat så mycket med det innan, så jag tänker ta mycket hjälp ifrån internet och försöka hitta all användbar information jag kan från Tkinter.

Del 3: Användarinput

Användarinputen tänker jag lösa genom Tkinter, jag har sökt runt och det finns sätt att kunna ge input i Tkinter. Men denna del är en extra del som jag gör om jag hinner klart med delarna innan.