

По методам:

1. Метод аналогий и подобия. Для модификации алгоритма
2. Метод «И-ИЛИ» дерева. Для выбора структуры клеточного поля
3. Метод поиска оптимальных параметров. Для параметров игры
4. Метод коллективного блокнота.
5. Метод активации ассоциативных связей
6. Метод экспертных оценок для оценки результата. Для общей оценки
7. Системное конструирование по Ханзену. Для игровой составляющей
8. Метод синектики. GUI, только позиционирование.
9. Метод проб и ошибок. Для подбора цветовой гаммы.

По этапам:

1. Что будем симулировать? (4)
2. Определение алгоритма КА. (1)
3. Разработка игровой составляющей. (7)
4. Выбор структуры клеточного поля. (2)
5. Определение оптимальных параметров распространения. (3)
6. GUI (8)
7. Подбор цветов (9)
8. Название игры (5)
9. Общая оценка игры (6)