

```

/*
 * Luokassa luodaan ja näytetään ohjelman ikkuna.
 */

import javax.swing.*;

public class GameOfLife {

    /*
     * Luokan main-metodi, joka käynnistää ohjelman.
     */

    public static void main(String[] args) {
        JFrame ohjelmaIkkuna = new OhjelmaIkkuna();
        ohjelmaIkkuna.show();

        // Asetetaan ikkunan tyyliseksi käyttöjärjestelmästä
        // riippumaton ulkoasu.

        String laf = UIManager.getCrossPlatformLookAndFeelClassName();

        try {
            UIManager.setLookAndFeel(laf);
            SwingUtilities.updateComponentTreeUI(ohjelmaIkkuna);
        }
        catch(Exception e) { System.out.println("Exception: " + e); }
    }
}

```