

# Documentation C

**Créé par :** Clara Rabusseau

**Date :** 15 déc. 2024

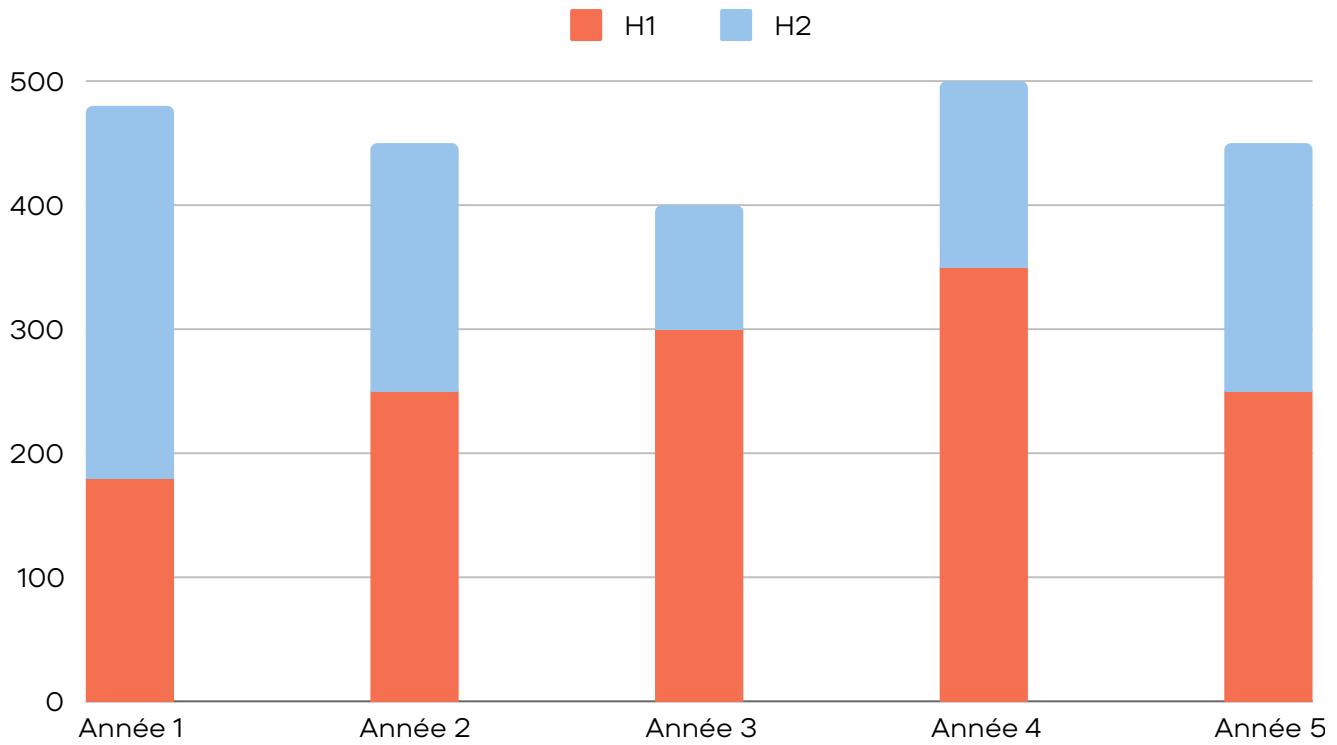
## Contexte

Réalisation d'une simulation du Jeu de la Vie de Conway en C en utilisant la bibliothèque graphique Raylib. Ce projet met en œuvre l'automate cellulaire inventé par le mathématicien John Horton Conway en 1970. La simulation se déroule sur une grille où chaque cellule peut être vivante ou morte. À partir d'un état initial fixé par l'utilisateur, les cellules évoluent selon deux règles simples : la naissance d'une cellule vivante si trois cellules voisines sont vivantes, et la survie ou la mort d'une cellule vivante selon le nombre de ses voisines vivantes.

## Historique de l'étude

Présentez le sujet de votre recherche et votre hypothèse. Fournissez un contenu sur votre sujet. Énoncez clairement vos questions de recherche et expliquez pourquoi il est important de les étudier. Le fait de montrer qu'il y a une lacune dans les connaissances ou un problème à étudier est important.

## Interface graphique :



Les graphiques sont très utiles pour faciliter la compréhension des chiffres. Écrivez une légende.

## Les principes clés

Définissez les concepts importants et expliquez brièvement les connaissances ou théories existantes liées à votre recherche. Citez les références clés que vous avez consultées lors de l'étude.

## Méthodes

Faites savoir aux gens comment vous avez fait votre étude. Les méthodes peuvent varier en fonction du sujet ou des résultats que vous souhaitez voir. Ces méthodes peuvent inclure :

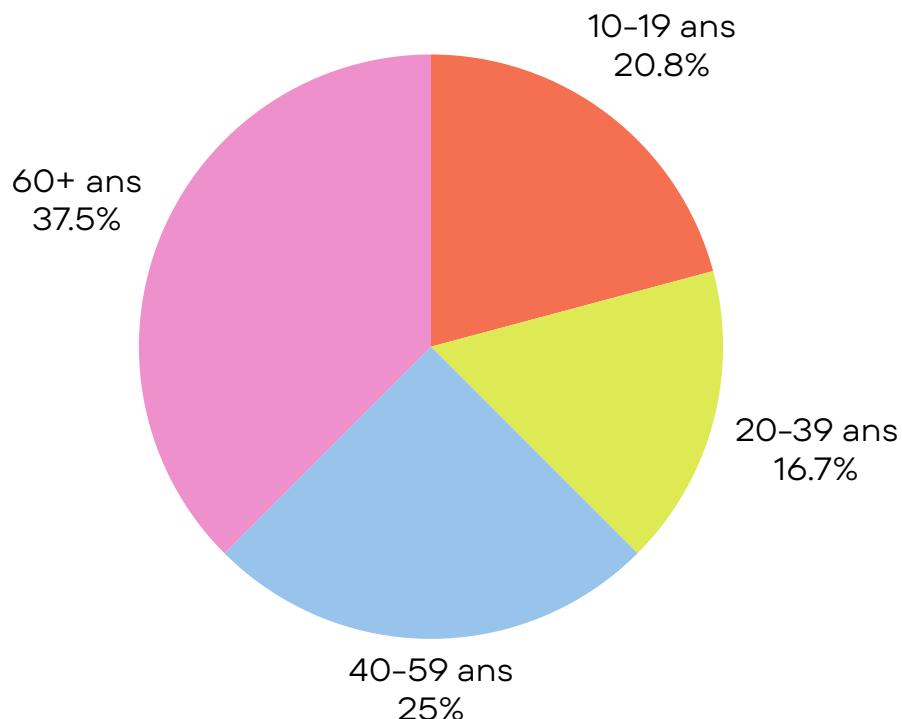
- Entrevues
- Sondages
- Études de comparaison
- Expériences

# Résultats et analyse



Cette section présente les résultats de la recherche et doit répondre aux questions posées dans l'introduction. Montrez ce que vous avez trouvé au cours de votre étude. Utilisez des graphiques, des tableaux ou des puces pour présenter vos résultats.

## **La plupart des participants allaient de personnes d'âge adulte moyen à des personnes âgées**



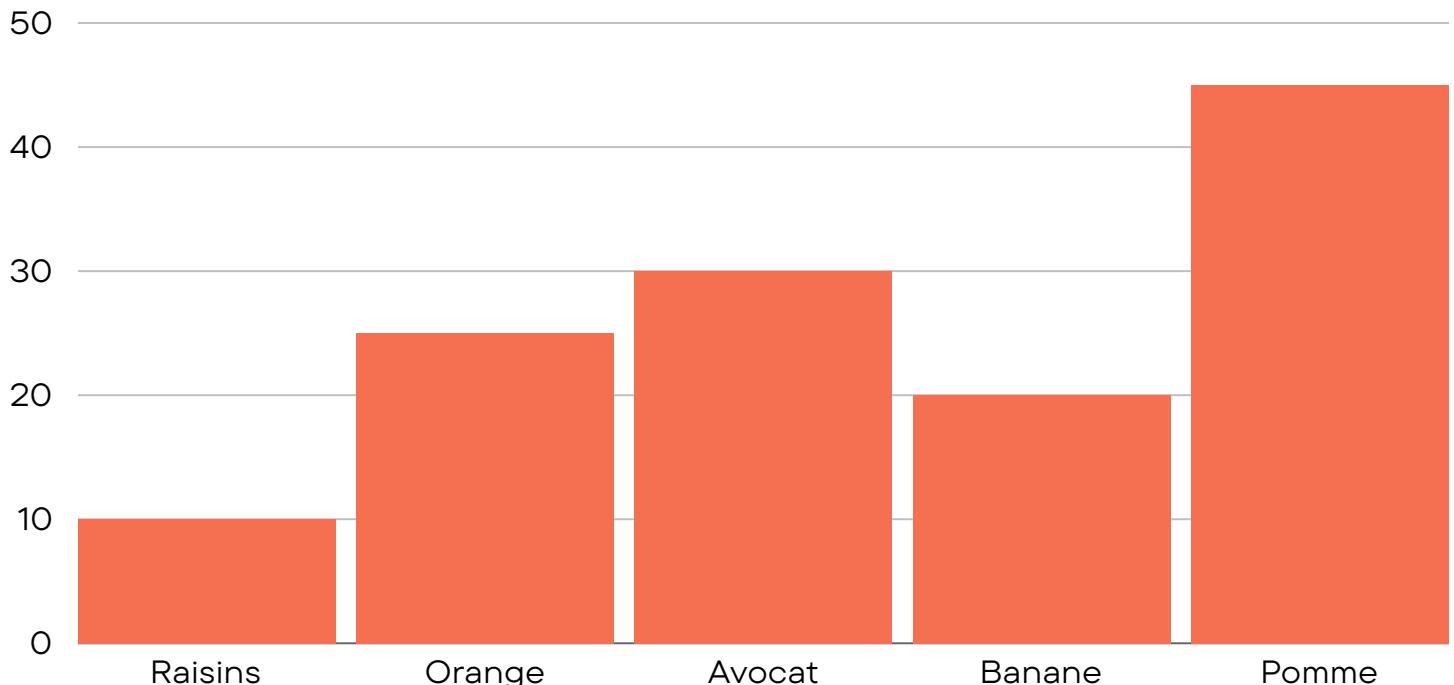
Les graphiques sont très utiles pour faciliter la compréhension des chiffres. Écrivez une légende.

### Conseil Canva



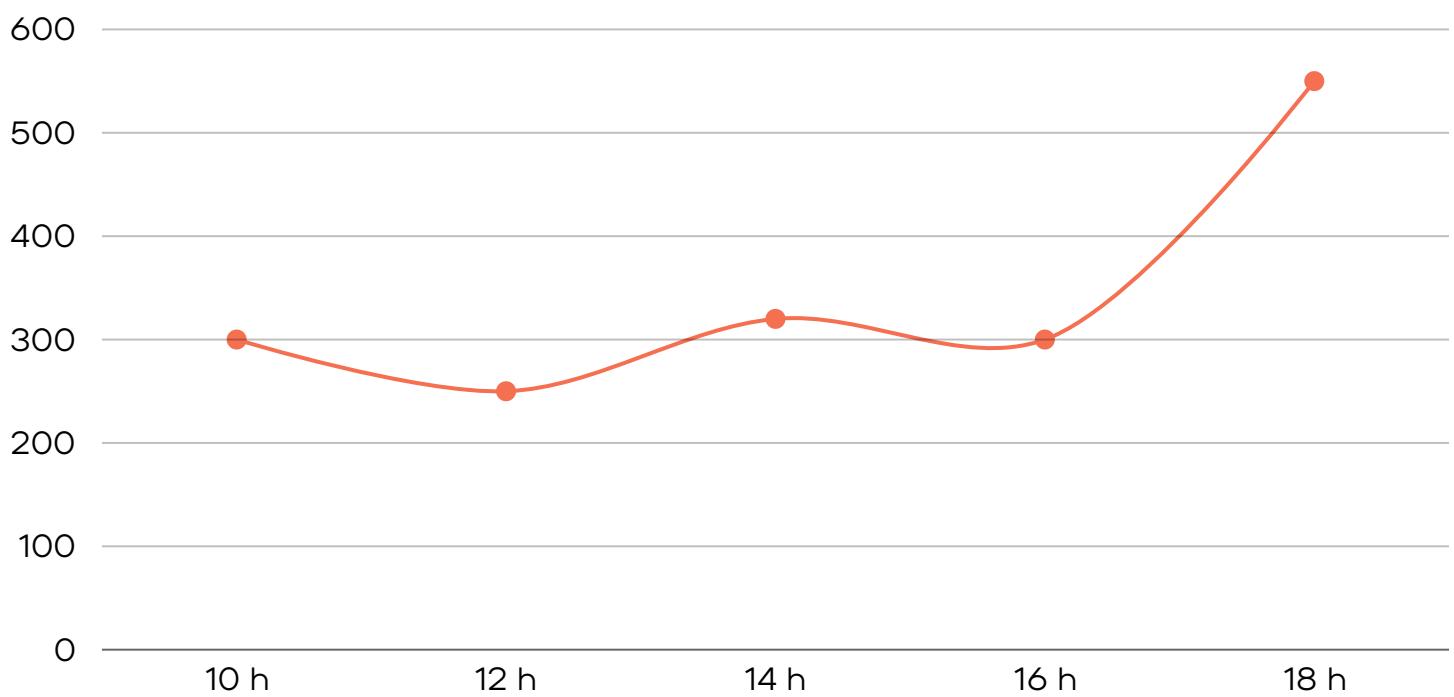
Appropriez-vous ce graphique ! Double-cliquez sur l'exemple pour modifier les données, le type de graphique et le format afin que vos chiffres racontent une histoire.

## **Les pommes ont été l'en-cas le plus apprécié pendant l'événement**



Les graphiques sont très utiles pour faciliter la compréhension des chiffres. Écrivez une légende.

**Le nombre de participants a atteint 550 à 18 heures.**



Les graphiques sont très utiles pour faciliter la compréhension des chiffres. Écrivez une légende.

## Images du site de recherche



Écrivez une légende qui explique clairement le sujet de l'image et son rapport avec l'étude.



Écrivez une légende qui explique clairement le sujet de l'image et son rapport avec l'étude.



# Conclusion

Résumez votre étude et informez votre auditoire de deux ou trois résultats clés. Cette section peut également inclure toutes les implications de la recherche, et s'il y a des actions ou des recommandations pour une étude future.

# Références

- Listez vos sources pertinentes
- Veillez à respecter le format de citation correct pour vos sources
- Ajoutez-en d'autres si nécessaire

**Lire le document de recherche complet**

[www.sitevraimentsuper.fr](http://www.sitevraimentsuper.fr)

