
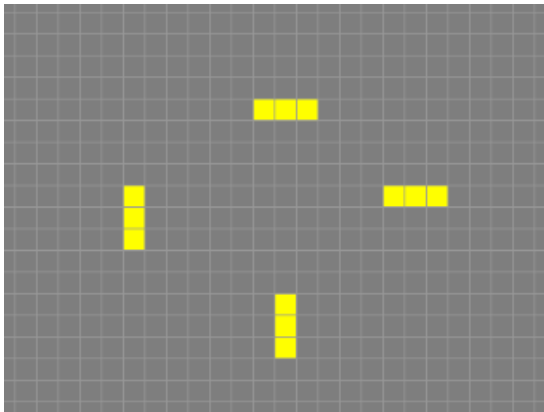
	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		PRÁCTICA DE LABORATORIO	
CARRERA: COMPUTACION		ASIGNATURA: Simulación	
NRO. PRÁCTICA:	1	TÍTULO PRÁCTICA: Game Of Live	
OBJETIVO ALCANZADO: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el programa del “juego de la vida” de John Conway 			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
1. Determinar las variables que rigen el sistema Célula (viva o muerta) Población Generación			
2. Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varíen. Podemos inferir una posible solución tomando en cuenta que una célula sobrevive con dos o tres vecinos, mientras que con cuatro o mas vecinos muere por superpoblación. Por lo tanto, como solución decimos que el mejor plan es tomar la regla de las células en las que estas no lleguen a morir tomando en cuenta que un grupo de 2 o 3 vecinos es el minino para que las células no mueran y estas no tiendas a sobrepoblarse.			
			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

3. Diseñar un plan de pruebas automatizando, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos.

Tomando en cuenta las reglas antes mencionadas podemos inferir que un diseño para un plan de pruebas automatizadas por ordenador es vital diseñar un conjunto de celular máximo con 3 celdas, sin embargo, necesario delinear que un conjunto de células no pueda juntarse con otros conjuntos para que esta no llegue a generar una sobrepoblación.

Nombre de estudiante: ____ Christian Rivera ____

Firma de estudiante: _____

