

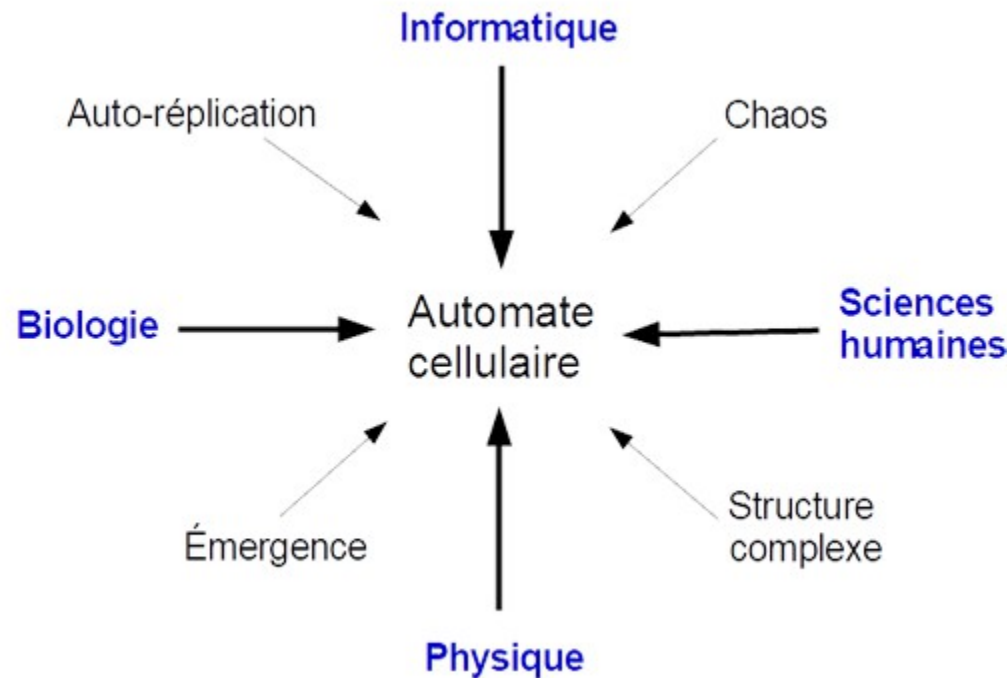
Automates cellulaires.

Exemples :

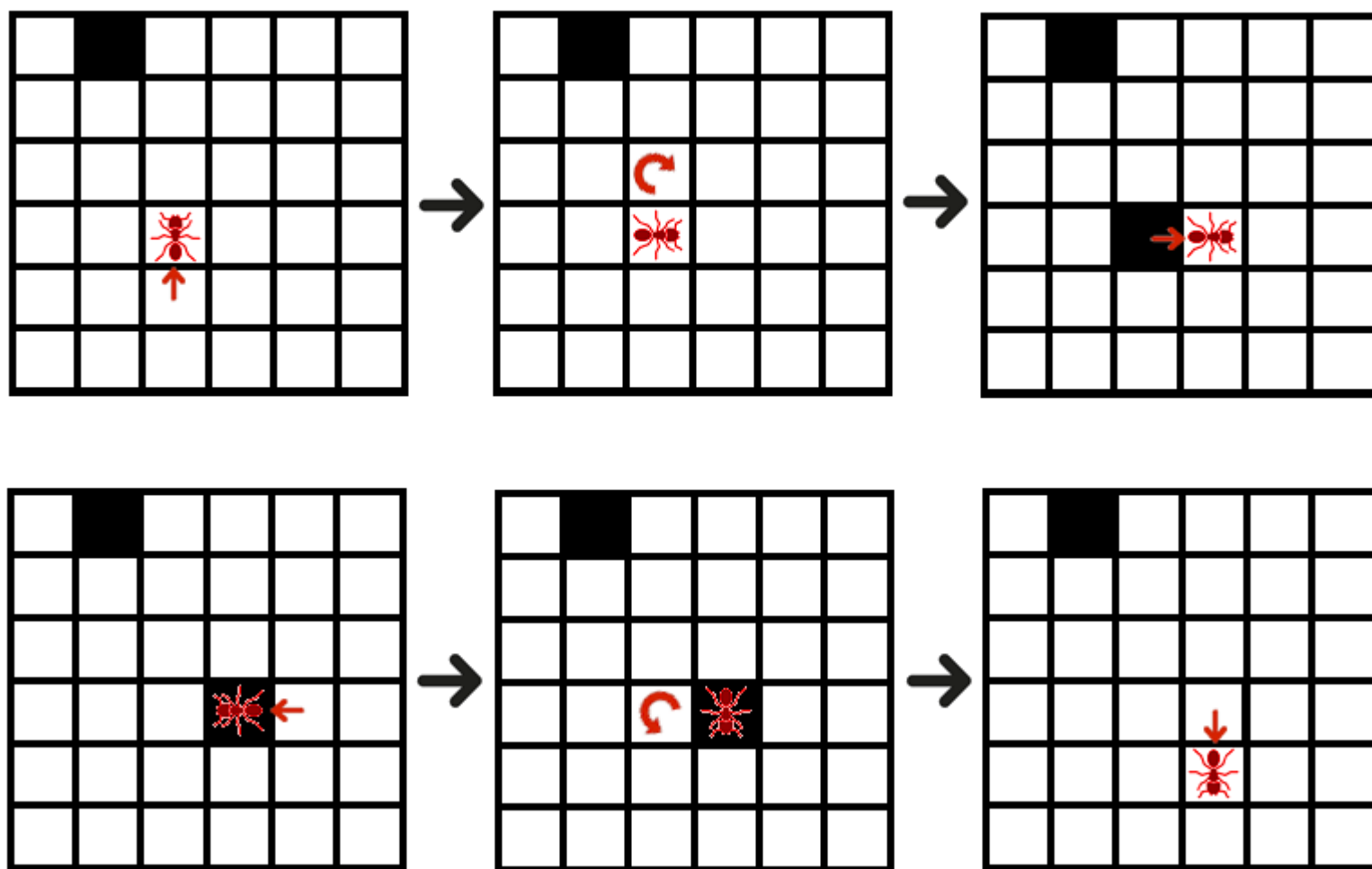
La Fourmi de Langton (Scientifique et informaticien Américain).

Le jeu de la vie de Conway. (Mathématicien britannique).

La Boucle de Langton suivant les travaux d'auto réplication de Von Neumann (Scientifique américano-hongrois, inventeur de l'architecture des ordinateurs).



La règle :



Couleurs Hexa :

En décimal	→ 10 chiffres de 0 à 9
En hexadécimal	→ 16 Chiffres de 0 à F (ou quinze)

→ 00 : Petit nombre.
→ FF : Grand nombre.

#FF0000 : Rouge
#00FF00 : Vert
#0000FF : Bleu

#FFFF00 : Jaune
#00FFFF : Cyan
#FF00FF : Magenta

#FFFFFF : Blanc (+ ou – gris clair)
#000000 : Noir (+ ou – gris clair)

On passe à la pratique :

frama.link/ala

puis

clic sur **Clone or download**

puis

[download zip](#)

puis

Ouvrir `js/index.js`