

Grado en Ingeniería Informática

Modelos de Computación

Asignación de Prácticas Número 6

Nota: esta práctica es evaluable en el ámbito de la evaluación continua de la asignatura, en los términos establecidos en el programa oficial (ficha) de la misma.

1. Ejercicios

1. El objetivo de la práctica es implementar un AC-2D clásico, conocido como «El Juego de la Vida» o «Life». Todas las especificaciones que debe cumplir están recogidas en el documento de «Notas Auxiliares». Consúltelo. El fichero con todo el código será `lifeSimGUI.java`.

2. *Life* es capaz de computación universal. Realice un corto análisis bibliográfico, y determine cómo realica este modelocomputación universal. Escriba un corto documento de acuerdo a las "Normas de Edición" publicadas en el Campus Virtual, donde recoja detalles sobre todo lo anterior. Llámelo `cUnivLife.pdf`.

2. Productos y Método de Entrega

Tarea Moodle, donde entregará única y exclusivamente los ficheros que se indican a continuación. Los fuentes .java deben compilar directamente con cualquier distribución razonablemente reciente del kit de desarrollo de Java sin necesidad de recurrir a entornos auxiliares.

PRODUCTOS A ENTREGAR:

- `lifeSimGUI.java`.
- `cUnivLife.pdf`.