**Regeln für Game of Life:**

Es soll das Spiel Conway’s Game of Life2 in C programmiert werden. Dabei sollen folgende Aspekte berücksichtigt werden:

* Die Anfangsgeneration kann entweder randomisiert erzeugt oder vom Benutzer definiert werden.
* Es kann eine beliebige Anzahl von Folgegenerationen simuliert werden.
* Das Spielfeld ist in Zeilen und Spalten unterteilt. Für den Rand des Spielfeldes kann zwischen unterschiedlichen Varianten gewählten werden (z.B. ist ein Torus-förmiges Spielbrett denkbar).
* Das Spielfeld wird auf der Kommandozeile angezeigt, überlegen Sie sich eine passende Ausgabe.
* Implementieren Sie verschiedene interessante Anfangskonfigurationen, die bei Spielstart ausgewählt werden können.

**Freiwillige Zusatzaufgabe:**

Implementieren Sie einen oder mehrere der abweichenden Regelsätze und überlegen Sie sich interessante Anfangskonfigurationen.

**Die von Conway zu Anfang verwendeten Regeln sind:**

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated