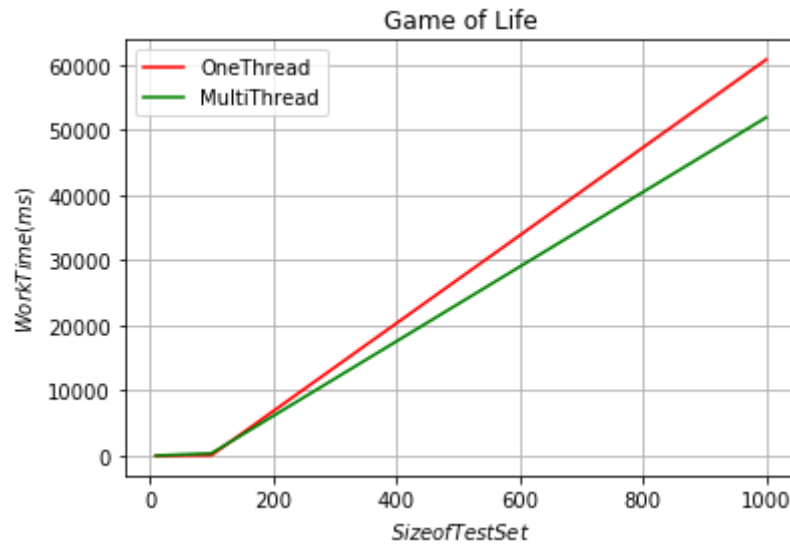


Приводится решение как для однопоточной версии, так и многопоточной. Сравнение результатов представлено ниже. Как видно из графика, небольшое ускорение при увеличении числа потоков все же наблюдается. Максимальный размер



Моделирование игры происходит в двух массивах: *data* и *result*. Обработка массивов происходит построчно. *GameOfLifeImpl* по умолчанию имплементирует однопоточную версию игры и вызывает *OneThreadExecutor*: сканируем данные и исполняем шаги игры. При вызове *MultiThreadExecutor* задается размер обрабатываемой части и создается *ThreadPool*, который создает очередь заданий на выполнение и очередь обрабатываемых заданий. В *Task* исполняются аналогичные шаги игры, как и в однопоточной версии, но только обрабатывается нужная часть.