Oyun alanı iki boyutlu dizi olacak. Her bir hücre canlı ya da ölü sayılır. Ve her hücre kendisine komşu 8 hücreyle etkileşecek (dikey,yatay ve çapraz).

4 renk bulunuyor bunlar (W) beyaz, (R) kırmızı, (G) yeşil, ve (B) mavi.

Oyun kuralları şu şekilde:

1. Oyun alanı pano olarak adlandırılıyor ve boyutu – nxm - , n ve m satın ve sütun numaralrını temsil ediyor

2. Ilk başta , Oyun alanı otomatik random olarak w,b,g,r harflerini panoya yerleştirir..

Beyaz hücreler ölü hücreleri temsil eder

3-Eğer hücre ölüyse (W ise)

a. Eğer üç ya da daha fazla komşusu aynı renge sahipse, bu ölü hücre rengini ötekilerle aynı olacak şekilde değiştirir. Eğer iki ya da daha fazla hücre aynı renge sahipse, bu hücrelerin sayısını belirleriz. Mesela komşu hücrelerde 3 R 3 B varsa merkezdeki ölü hücre Wye dönüşür yani ölü kalır

b. Aksi halde hücre ölüdür.

4. Eğer hücre canlıysa (red, green, or blue)

a. En az iki komşu hücresi merkezi hücreyle aynı renge sahipse (beyazlar hariç) ve merkez hücrenin bulunduğu renk komşu 8 hücre arasında çoğunluksa hücre rengini korur canlı kalır

b. Aksi halde hücre W olur yani ölür

5. Her işlem eş zamanlı olmalıdır

Satır ve sütun sayısını kullanıcı belirlemelidir(scanner)

Oyun panosu 5 x 5 - 50 x 50 ölçüleri arasında olmalıdır. (örneğin = 15x40 , 50 x 25).

Enter a basıldığı anda yeni oyun panosu meydana gelmelidir.

Eğer kullanıcı enter haricinde bir tuşa basarsa program kullanıcıya ne yapmak istediğini sormalıdır (oyundan çıkmak ister misiniz şeklinde Eğer kullanıcı küçük ya da büyük Y basarsa program sonlanır. Aksi halde program devam eder.