

Specyfikacja funkcjonalna automatu
komórkowego `GameOfLife`: Gra w życie Johna
Conwaya

Aleksandra Michalska, Natalia Olszweska

09.03.2021

1 Opis ogólny

1.1 Nazwa programu

Nazwa programu to "*GameOfLife*".

1.2 Wstęp teoretyczny

Gra w życie Johna Conwaya jest automatem komórkowym, czyli systemem składającym się z pojedynczych komórek. Każda taka komórka znajduje się w jednym ze skończonej liczby stanów (może być martwa lub żywa).

1.3 Cel projektu

Program ma na celu wyświetlanie kolejnych generacji gry w życie przy użyciu konsoli systemowej. Program może działać zarówno w trybie interaktywnym jak i wsadowym. Wybrane obrazy generowane przez program zapisywane mogą być do pliku o rozszerzeniu graficznym.

1.4 Cel dokumentu

Dokument ma na celu przybliżenie korzystania z programu jego użytkownikowi docelowemu.

1.4.1 Użytkownik docelowy

Program jest powszechnie dostępny oraz dedykowany jest dla każdego użytkownika.

2 Opis funkcjonalności

2.1 Jak korzystać z programu?

2.2 Argumenty wywołania programu

2.3 Możliwości programu

3 Format danych i struktura plików

3.1 Pojęcia i pola formularza

3.2 Struktura katalogów

3.3 Przechowywanie danych w programie

3.4 Dane wejściowe

Do poprawnego działania programu potrzebne jest podanie na wejściu następujących parametrów oraz danych:

- -data

3.5 Dane wyjściowe

4 Scenariusz działania programu

4.1 Scenariusz ogólny

4.2 Scenariusz szczegółowy

4.3 Ekrany działania programu????????????????

4.4 Komunikaty błędów