|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **PRÁCTICA DE LABORATORIO** | |
|  | | | | |
| **CARRERA**: COMPUTACION | | | | **ASIGNATURA**: Simulación |
| **NRO. PRÁCTICA**: | 1 | **TÍTULO PRÁCTICA**: Game Of Live | | |
| **OBJETIVO ALCANZADO:**   * **Emplear el programa del “juego de la vida” de John Conway** | | | | |
| **ACTIVIDADES DESARROLLADAS** | | | | |
| 1. **Determinar las variables que rigen el sistema**   Célula (viva o muerta)  Población  Generación | | | | |
| 1. **Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varíen.**   Primero debemos tomar en cuenta cierta regla que interfiere con la supervivencia de los autómatas celulares, puestos que estos sobreviven y aumentan de población al contar con dos o tres vecinos mientras que al tener 4 vecinos mueren por considerarlos como una superpoblación.  Según lo descrito anterior, la propuesta de solución es aplicar la regla con esto permitimos que las células existentes no tengan mas de 3 vecinos y en el caso que se presente un nuevo vecino no se vería reflejada un variación ya que moriría. | | | | |
| 1. **Diseñar un plan de pruebas automatizando, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos.** | | | | |
|  | | | | |

***Nombre de estudiante*: Pablo Malla**