**Tarea en clase Juego de la Vida**

* Determinar las variables que rigen el sistema.

Célula (viva o muerta).

Número de células vecinas.

Tamaño del vecindario.

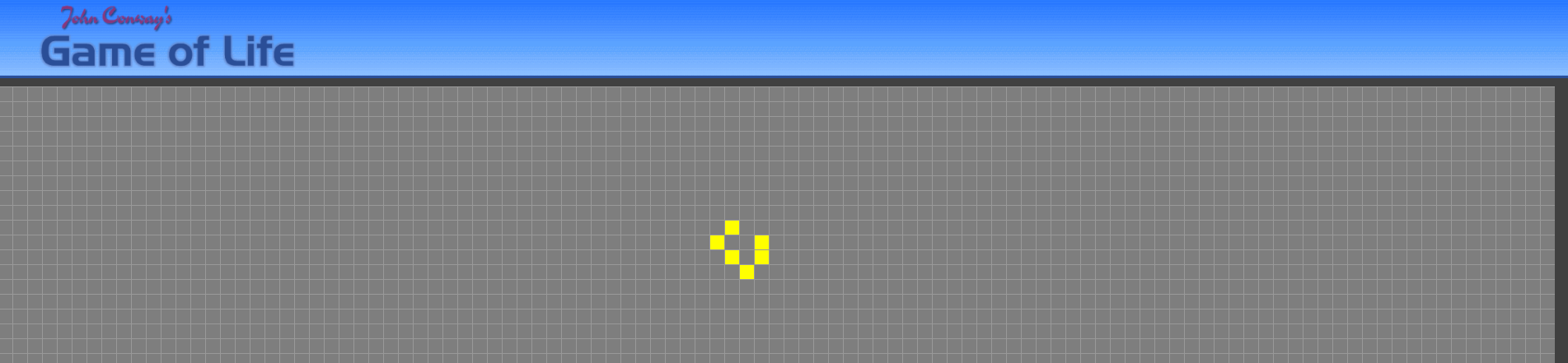
* Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varíen

Una célula **muere** si:

* + Tiene una o ninguna célula vecina.
  + Si tiene 4 o más vecinos.

En cualquier otro de los casos la célula **se mantiene viva**.

El ejemplo que se muestra al inicio de la página del juego hace que no varíe el comportamiento del autómata.

**

Se puede observar que después de 50 generaciones se mantienen el mismo número de celdas o células vivas.

* **Diseñar un plan de pruebas automatizado, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos**

El plan debe tener como objetivo principal las consideraciones ya establecidas, con esto aseguramos la vida de la célula dentro del tablero y generar el numero correcto de células vecinas De esta manera se puede asegurar que el experimento no termine por fallar y que las células mueran.

Además se debe mantener una distancia constate y correcta para que no existan colisiones, manteniendo la cantidad de vecinos exactos, es decir, de dos a tres vecinos para que la célula no muera.