

Gra w życie jest przykładem aparatu komórkowego. Została ona wymyślona przez Johna Hortona Conwaya, brytyjskiego matematyka, w 1970 roku. Odbyna się ona na kwadratowej siatce komórek, gdzie każda komórka może być albo żywa, albo martwa. Ich zachowaniem kierują następujące reguły:

- Komórka ożywa, gdy ma dokładnie trzech sąsiadów żywych.
- Komórka przeżywa, gdy ma dwóch lub trzech sąsiadów żywych (umiera, gdy ma ich mniej niż dwoje - z samotności, lub gdy ma ich więcej niż czworo - z przeludnienia).

W naszym programie zakładamy, że komórkami żywymi są 1 a martwymi 0.