

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

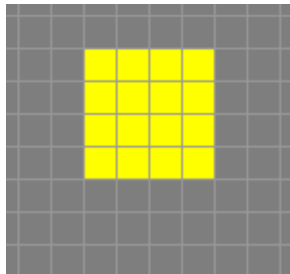
		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA: COMPUTACIÓN		ASIGNATURA: SIMULACION	
NRO. PRÁCTICA:	1	TÍTULO PRÁCTICA: Juego de la vida	
OBJETIVO ALCANZADO:			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
<p>Emplear el programa del “juego de la vida” de John Conway para realizar el siguiente proceso de simulación:</p> <p>1. Determinar las variables que rigen el sistema</p> <p>Para un espacio que está poblado:</p> <p>Soledad: Cada celda con uno o sin vecinos muere.</p> <p>Sobrepoblación: Cada celda con cuatro o más vecinos muere.</p> <p>Supervivencia: Cada celda con dos o tres vecinos sobrevive.</p> <p>Para un espacio que está vacío o despoblado:</p> <p>Reproducción: Cada celda con tres vecinos se llena.</p> <p>2. Diseñar un plan de simulación que permita llegar a una configuración en que los autómatas celulares no varíen</p> <p>Considerando las reglas y la supervivencia, se emplean combinaciones que no varíen y terminen con la muerte ya sea por Soledad o Sobrepoblación.</p> <p>Se establece un diseño en donde las células iniciales contengan 2 o 3 vecinos, para encontrar patrones de supervivencia.</p>			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

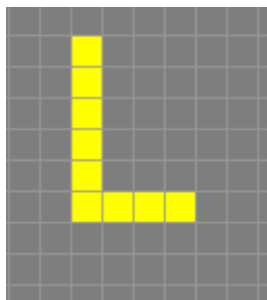
3. Diseñar un plan de pruebas automatizado, es decir, que sea controlado por el ordenador y que permita lanzar una batería de experimentos.

Para este punto se emplean varias combinaciones de células que serán evaluadas a lo largo de las generaciones, todo esto en base al recurso web proporcionado.

Se emplean 16 células juntas.

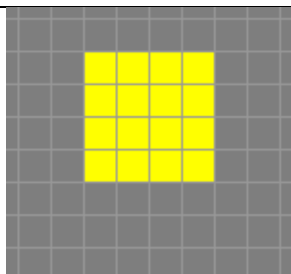


Una combinación en forma de L.

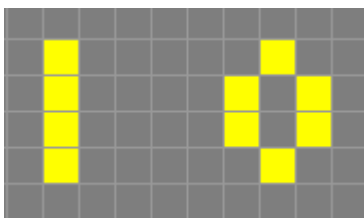


4. Recopilar los resultados de estos planes.

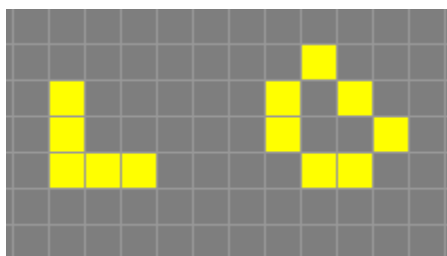
16 células juntas no presentan cambios en ninguna generación.



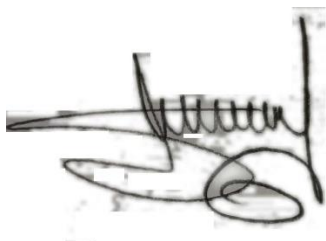
Una columna de 4 casillas forma un anillo que no varía después de la 3 generación.



Una combinación en forma de L al llegar a la 4 generación tiene una forma peculiar y no varía en el paso de generaciones.



Estudiantes:



Tito Marcelo Durazno Dominguez