**规则如下：**

* **元胞有3个不同的状态。0:空位，1：燃烧，2：未燃烧的树木**
* **如果未燃烧树木（2）的4个邻居中有燃烧的树木，该元胞变为燃烧（1）**
* **如果未燃烧树木邻居没有燃烧，此元胞以一个低概率（0.000005）变为燃烧状态（模拟闪电击中）**
* **一个燃烧的元胞下一时刻变成空位**
* **空元胞以一个低概率（0.01）变为未燃烧树木（模拟新树生长）**
* **对于矩阵边缘，如果左边界开始燃烧，火势向右蔓延，右边界、上边界、下边界同理。**