

## Reflexion

### Game of Life

Projektmitglieder: 2883670, 8388391, 4434822

Versioning: GitHub

Die Aufgabe wurde von der Gruppe ohne größere Unstimmigkeiten gelöst. Weitreichende Entscheidungen wurden aufgrund der größeren Entfernungen meist über Skype getroffen. Da entsprechende Schnittstellen bereits abgesprochen

Mein Teil des Projekts bestand darin, die Darstellungen zu realisieren. Beide Darstellungsmöglichkeiten sind vom gleichen Interface abgeleitet. Somit muss nicht beachten welche angesprochen wird, da beide gleich initialisiert werden können. Beide haben somit auch die gleiche Funktion `displayArray`.

#### Schnittstellen:

Der Swing GUI muss im Konstruktor schon das Cell Array übergeben werden, damit das Spielfeld in der richtigen Größe erstellt werden kann. Dies ist bei der Darstellung auf der Konsole nicht notwendig, da kein Array erstellt werden muss.

Nach jedem Tick der Engine muss bei beiden Darstellungsformen das neue darzustellende Array übergeben werden.

#### Mögliche Verbesserungen:

- Genauigkeitsverlust bei beim setzen der Fensterhöhe durch die Konvertierung von Double nach Int. Dadurch entstehen beim Ändern der Fenstergröße graue Randbereiche rechts und links des Spielfelds.  
Mögliche Lösung: Höhe nicht in Abhängigkeit vom Seitenverhältnis des Arrays berechnen  
Problem: Zellen nicht mehr Quadratisch (Unschön)

#### Mögliche Erweiterungen

- Start / Stopp Knopf für GUI
- Geschwindigkeitsregler für GUI
- Tote Zellen beleben und lebende Zellen töten durch Klick