

# Reflexion – 2883670

## Game of Life

Projektmitglieder: 8254649, 8388391 und 4434822

Durch eine sehr gute Gruppendynamik, welche wir mit GitHub und Skype Konferenzen realisiert haben bedingt den großen Entfernungen zu den einzelnen Gruppenmitgliedern, waren die design Entscheidungen ein Leichtes durch die gute Absprache.

Ich hatte die Aufgabe die SimulationEngine und die Cell Klasse zu programmieren.

Schnittstelle:

Im Großen und Ganzen wird von unserer Main „GameOfLife“ nur die Daten: welchen Modus (TORUS oder BORDERED), das Regel Array und der vom Parser bereitgestellte Cell Array übergeben welches alles benötigt wird.

Zum einen habe ich mich dafür entschieden einen neuen Datentyp einzuführen (EdgeMode), welcher in meinen Augen die Absicht klarer macht was ich damit realisieren möchte, klar könnte man es auch mit einem Boolean realisieren aber, dann hätte man es nicht so leicht mehr varianten einzufügen wie z.B. Zylinder etc.

Des Weiteren war die Frage, welche Übergabeparameter von der GameOfLife kommend benötigt werden. Was durch unsere Konferenzen in Skype sich als ein unbedeutendes Problem darstellte.

Zudem habe ich auch noch den Datentyp State implementiert, welcher den Cells die Eigenschaften von tot oder lebend zu sein gibt. Hier könnte man nach Bedarf noch andere hinzufügen wie z.B. Zombie oder unverwundbar. Solche Veränderungen müssten aber noch nachträglich im Code ergänzt werden.