# Reflexion

## Game of Life

Projektmitglieder: 2883670, 8388391

Die Aufgabe wurde von der

Ich habe die Darstellung übernommen. Beide Darstellungsmöglichkeiten sind vom gleichen Interface abgeleitet. Somit muss nicht beachten, welche GUI angesprochen wird. Beide haben die gleiche Funktion displayArray.

Mögliche Verbesserungen:

* Genauigkeitsverlust bei beim setzten der Fensterhöhe durch die Konvertierung von Double nach Int. Dadurch entstehen beim Ändern der Fenstergröße graue Randbereiche rechts und links des Spielfelds.