

## מדריך מימוש והפעלה: ביולוגיה חישובית תרגיל 1.

על מנת להציג ממשק גרפי נעשה שימוש במנוע של unity (שפת הקוד של התרגיל הינה C#) ישנם 3 מחלקות מרכזיות:

- **GridManager** - הקובץ הזה מכיל את כל הניהול של הסריג, את הלוגיקה המרכזית של הקוד.
- **CellManager** - מכיל את כל המתודות שאמורות להיות לתא, כמו להפוך אותו לפעיל, לשלוח את השמועה לשכנים שלו וכיו.
- **StaticsInfo** - מחלקה שמטרתה המרכזית זה לאסוף מידע בזמן אמת מהתכנית כגון אחוז המאמינים בדור הנוכחי.
- **SliderManager** - אחראי על sliders של states השונים, המחלקה הזאת גם אחראית על להחזיר state בהתאם להתפלגות שנבחרה על ידי המשתמש.

הוראות הפעלה:  
(1) לחיצה על קובץ ....

- (2) התכנית תפתח את המסך הבא: ניתן להגדיר את ערך הL,P וגם את מצב הstates, כמו כן ניתן לעצור את הסימולציה בכל עת, אך חשוב ללחוץ על Reset על מנת להתחיל שוב סימולציה חדשה. כאשר נלחץ "Stop Simulation" כמות הדורות תתעדכן לכמות האחרונה שבה היה שינוי כלשהוא באחוז המאמינים. לכל תא יש צבע שמעיד על מצבו.
- שחור - תא מת.
  - אדום - תא חי.
  - ירוק - תא שמאמין בשמועה.

