

Game Of Life

Reguły gry według Conwaya:

#Martwa komórka, która ma dokładnie 3 żywych sąsiadów, staje się żywa w następnej jednostce czasu (rodzi się)

#Żywa komórka z 2 albo 3 żywymi sąsiadami pozostaje nadal żywa; przy innej liczbie sąsiadów umiera (z „samotności” albo „zatłoczenia”).

Implementacja:

```
59
60  private boolean isAlive(int i, int j){
61     int neighbours = 0;
62     if(j > 0){
63         if(currentMove[i][j-1]) neighbours++;
64         if(i > 0) if(currentMove[i-1][j-1]) neighbours++;
65         if(i < width - 1) if(currentMove[i+1][j-1]) neighbours++;
66     }
67     if(j < height-1){
68         if(currentMove[i][j+1]) neighbours++;
69         if(i > 0) if(currentMove[i-1][j+1]) neighbours++;
70         if(i < width - 1) if(currentMove[i+1][j+1]) neighbours++;
71     }
72     if(i > 0) if(currentMove[i-1][j]) neighbours++;
73     if(i < width-1) if(currentMove[i+1][j]) neighbours++;
74     if(neighbours == 3) return true;
75     if(currentMove[i][j] && neighbours == 2) return true;
76
77     return false;
78 }
79
```

Przykład działania:

