

Game of Life

Pravidla hry:

Každá buňka (kromě krajních) sousedí s 8 sousedy. Jestli buňka bude na živu (černá) nebo mrtvá (bílá) se řídí podle těchto pravidel:

Živá buňka

- s méně jak 2 sousedy zemře.
- s 2 nebo 3 sousedy zůstane naživu.
- s více jak 3 sousedy zemře.

Mrtvá buňka s 3 sousedy oživne.

Funkce:

Všechna data jsou uložena ve struktuře data, která je posílána do všech Callback funkcí.

GameOfLife:

inicializace všech gui komponent, založení defaultních dat a přiřazení callbacků.

setPGBack:

reset hřiště před exekucí tlačítka Start.

startGOL:

poštění hry game of life.

inputPoints:

Přidávání/mazání bodů z hřiště pomocí myši. Pravé tlačítko ukončí editaci.

clrPG:

vymazání hřiště.

editPGSize:

změna velikosti hřiště. Omezeno mezi hodnoty 50 až 1000.

editIter:

změna počtu iterací. Omezeno mezi hodnoty 100 až 10000.