

## TP n° 7 : le jeu de la vie de Conway (suite)

- a) Terminer le TP 6.
- b) Demander au départ à l'utilisateur la taille de la grille souhaitée et créer la grille à cette taille.
- c) Programmer la variante *HighLife* : une cellule morte y naît à l'étape suivante si elle est entourée de 3 ou 6 voisines vivantes, une cellule vivante survit à l'étape suivante si elle est entourée de deux ou trois cellules vivantes. Étudier en particulier ce motif, appelé répliqueur.
- d) Demander au départ à l'utilisateur quelles règles il veut utiliser : celles par défaut, celles de la variante *HighLife* ou ses propres règles. Dans ce cas, il pourra indiquer le nombre de cellules voisines à considérer pour les deux règles du jeu.

