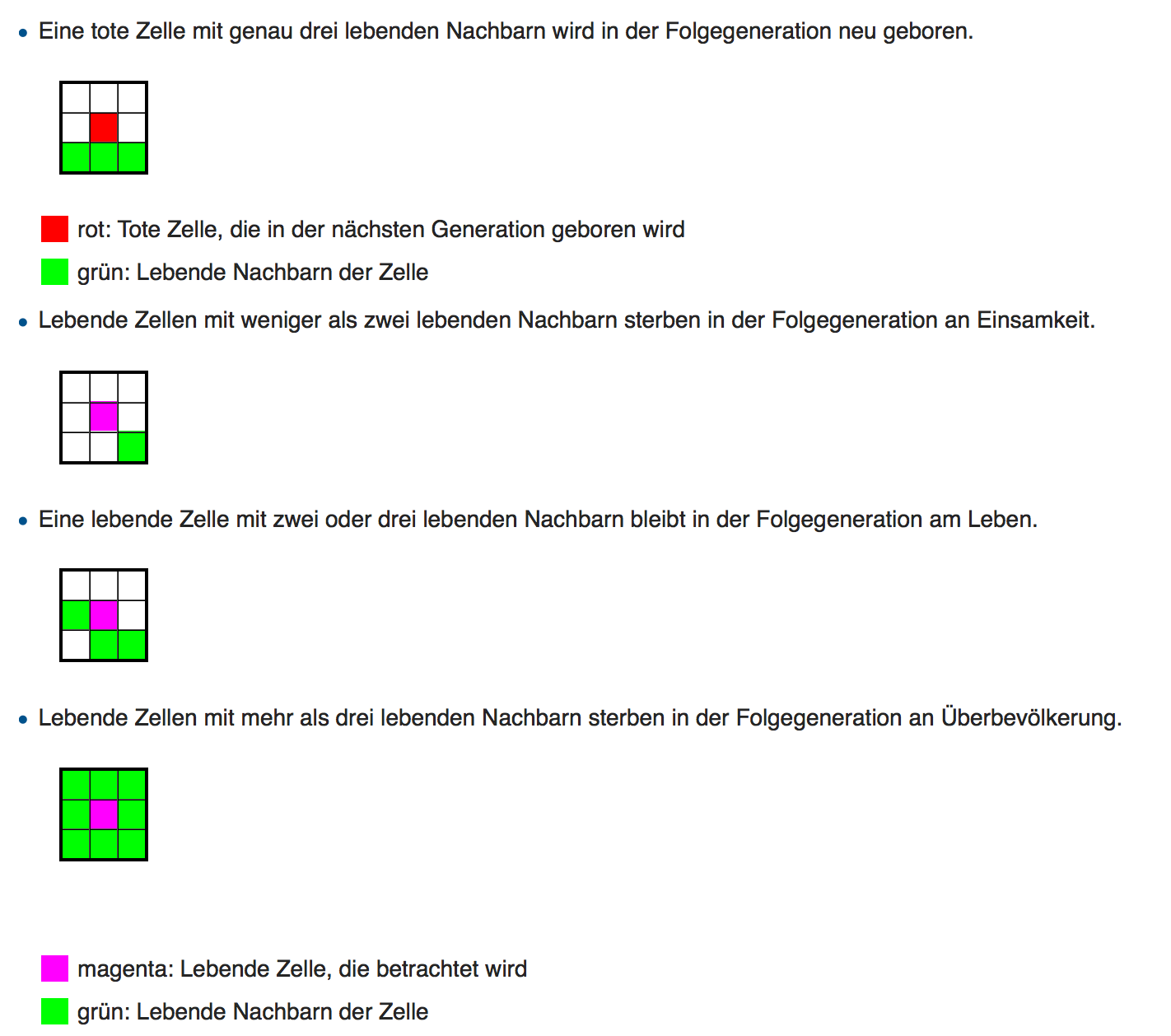
**Game of life**

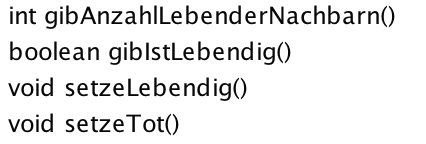
Schau Dir das folgende Video an:

<https://www.youtube.com/watch?v=CgOcEZinQ2I>

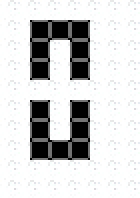
Es beschreibt das so genannte Game of Life, das wir in Greenfoot programmieren wollen. Die Regeln hierfür sind wie folgt:



Du findest das vorbereitete „leere“ Szenario vor, in dem Du die Klasse **MyCell** so programmieren sollst, dass die Regeln korrekt umgesetzt werden! Du kannst dafür folgende Methoden nutzen:



1. Setze die Regeln in der act()-Methode entsprechend um.

Um zu testen, ob das bereits funktioniert, erstelle folgende Konfiguration, am besten in der Mitte:

Nach 54 Muster müsste es eine leere Welt erzeugen, wenn Du alles richtig gemacht hast!

2. Überlege, warum Dein GoL evtl. nicht funktioniert. Bedenke: In Greenfoot werden alle Zellen nacheinander bearbeitet und für jedes MyCell-Objekt wird nacheinander die act()-Methode aufgerufen. Um das GoL also richtig zu programmieren, muss sich jede Zelle in einem Schritt merken, wie der Folgezustand aussieht und erst im nächsten act() müssen dann alle Zellen ihren Zustand ändern. Dann folgt wieder die Auswertung, dann die Änderung, dann die Auswertung, dann die Änderung usw. usw.

3. Ändere Dein Szenario so ab, dass dieses funktioniert.