

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
Глава 1. Одномерные клеточные автоматы .....	6
§1.1. Одномерные клеточные автоматы .....	6
§1.2. Одномерный бинарный клеточный автомат .....	7
§1.3. Одномерная игра "Жизнь" .....	9
Глава 2. Двухмерные клеточные автоматы .....	11
§2.1. Игра "Жизнь" как двухмерный клеточный автомат .....	11
§2.2. Моделирование основных типов структур "живых" клеток в игре "Жизнь" .....	13
§2.3. Клеточная модель "хищник-жества" .....	23
§2.4. О применении клеточных автоматов .....	24
Глава 3. Двухмерные машины Тьюринга .....	28
§3.1. Тьюрмиты .....	28
§3.2. Программное моделирование тьюрмитов .....	30
§3.3. О прагматике тьюрмитов .....	31
§3.4. Муравей К.Лэнгтона .....	32
§3.5. Расширение муравья Лэнгтона .....	34
Глава 4. Моделирование зловредных программ .....	38
§4.1. Зловредное программное обеспечение .....	39
§4.2. История создания игры "Бой в памяти" .....	42
§4.3. Краткое описание игры "Бой в памяти" .....	43
§4.4. Архитектура виртуальной машины .....	44
§4.5. Язык RedCode (стандарт 1994, версия 3.2) .....	44
Глава 5. Стратегия и тактика боевых программ .....	66
§5.1. Команда порождения нового потока управления (новой программы) .....	66
§5.2. Стратегия и тактика дуэли .....	68
§5.3. Дополнительные возможности языка RedCode. Относительные адреса .....	72
§5.4. Формат файлов RedCode .....	75
§5.5. Общепринятые условия соревнований .....	76
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ПРИМЕРЫ .....	79
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	100
ПРИЛОЖЕНИЕ. Знания и умения, которыми должен владеть студент .....	102