

PRÉMIA #2

Zoberte riešenie prémie #1:

<https://people.ksp.sk/~kuko/ds/src/conway/>

a zoptimalizujte a zrýchlite ho ešte viac. Konfiguráciu reprezentujte kompaktne (1 bit na bunku; 1 `int` je 64 buniek) a pomocou bitového paralelizmu alebo vektorových operácií spočítajte viacero buniek novej konfigurácie naraz.
(2 body)