

bouncing

<http://worgtsone.scienceontheweb.net/worgtsone/> - [mailto: worgtsone @ hush.com](mailto:worgtsone@hush.com)

Mon May 30 19:06:19 CEST 2011 – 13. Oktober 2011

Inhaltsverzeichnis

1 Aufgabe

2

Disclaimer

Wissen ist zum Teilen da. Ich teile mein Wissen mit Ihnen, lieber Kollege.
Ich bin aber nicht perfekt. Unter worgtsone@hush.com nehme ich dankbar Ihre
Verbesserungsvorschläge entgegen.

*

Legal Blurb: Alle Informationen in diesem Dokument sind falsch, unvollständig,
irreführend, irrelevant und / oder funktionieren einfach nicht.
Wenn Sie es trotzdem benutzen, und es geht dabei etwas kaputt, ist das Ihr Problem,
nicht meins.

*

Bitte teilen Sie meine Web-Adresse nicht Ihren Schülern mit.

1 Aufgabe

1. erzeuge einen frame 999x777.
2. $n=9$. $ob=5$.
3. es gibt ob hindernisse und n wesen.
4. hindernisse sind entweder vertikale oder horizontale linien.
wenn ein wesen mit ihnen kollidiert, negiert es seine entsprechende geschwindigkeit.
5. wesen sind kreise mit 4px radius. sie gleiten mit konstanter geschwindigkeit durchs bild.
6. die rahmen des frame sind hindernisse.
7. wenn zwei wesen kollidieren, drehen sich alle geschwindigkeiten um, und der radius geht wieder auf 4.
alternativ : ... stoßen sie elastisch.
8. bei jedem schritt verlieren die wesen 1% ihres radius. bei $radius=1$ sterben sie.
9. nehmen sie tote wesen aus der liste, indem sie die daten des letzten wesens ins tote wesen schreiben und den zähler dekrementieren.
10. nach jedem durchgang schläft gott 99msec.
11. die wesen haben verschiedene farben.
12. nach jedem bounce wechselt ein wesen zwischen hohl/ausgefüllt.
13. wenn zwei ausgefüllte wesen kollidieren, entsteht irgendwo zufällig ein drittes, hohles.
14. option : schalten sie das flimmern ab.
15. option : bounce-geräusche. entstehens- und vergehens-geräusche.
16. q beendet das programm.
17. die hintergrundfarbe wechselt langsam von rosa über blaugrün, gelb und schwarz wieder nach rosa.
18. hindernisse sind weiß.