

Seminar 5

Jörn Loviscach

Versionsstand: 10. Mai 2011, 20:02



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Eine Schwarmsimulation: Um den Mauszeiger herum sollen Punkte schwirren. Diese versuchen, einen Mindestabstand voneinander einzuhalten; sie versuchen, in dieselbe Richtung zu fliegen wie ihre Nachbarn; und sie versuchen, nahe beim Mauszeiger zu bleiben (siehe die Originalarbeit Link).

Erstellen Sie dazu eine Klasse `Boid` und später davon mehrere Unterklassen mit abgewandeltem Verhalten und/oder Aussehen. Die `Boids` zeichnen sich auf ein `Canvas` im Hauptfenster. Ein `DispatcherTimer` sorgt für fortlaufende Bewegung. Das Ereignis `MouseMove` des Hauptfensters liefert im `MouseEventArgs` einen Weg, die Mauskoordinaten zu erfahren.