6 netlists op twee verschillende prints - ball

Elk punt slaan we op als een position object met een methode position.move(). Het aantal moves dat je uitvoert om van punt A naar punt B te komen is gelijk aan de afstand die je af moet leggen.

Het is dus belangrijk om het aantal moves te optimaliseren.

Elk position object heeft een x, y en een z attribuut.

We hoeven alleen de gebruikte punten op te slaan om geheugen en rekenkracht te besparen.

Elk pad telt even zwaar.

Uiteindelijk moeten we elke netlist in de prints tegerlijkertijd kunnen runnen