Flocking Dead

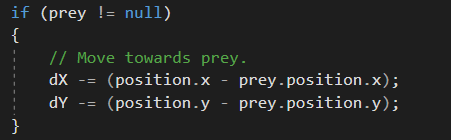
Beau Wijkstra, Quintin Yu.

500803785, …

# Opdracht 1:

## Finish the Hunt function in the agent class, such that zombies will chase after other agents.

Om de zombie naar de prey te laten bewegen, moet er bij de dX en dY een getal worden toegevoegd dat de positie van de prey vergelijkt met de positie van de Agent. Dit doen we letterlijk met een vergelijking. We doen de positie van de Agent – de positie van de prey:



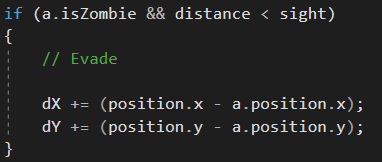
Het resultaat wordt dan dus dat de Agent naar zijn prey toegaat.



# Opdracht 2:

## Finish the Evade code - inside the Flock( ) function - in such a way that agents will try to evade zombies.

De evade code is eigenlijk heel erg vegelijkbaar met de hunt code. Tenminste dat was onze gedachtegang, dus dat hebben wij ook geprobeerd. Dezelfde code alleen dan omgekeerd.



En het resultaat is dan uiteindelijk dat de “Prey” dus de zombies ontwijkt.

