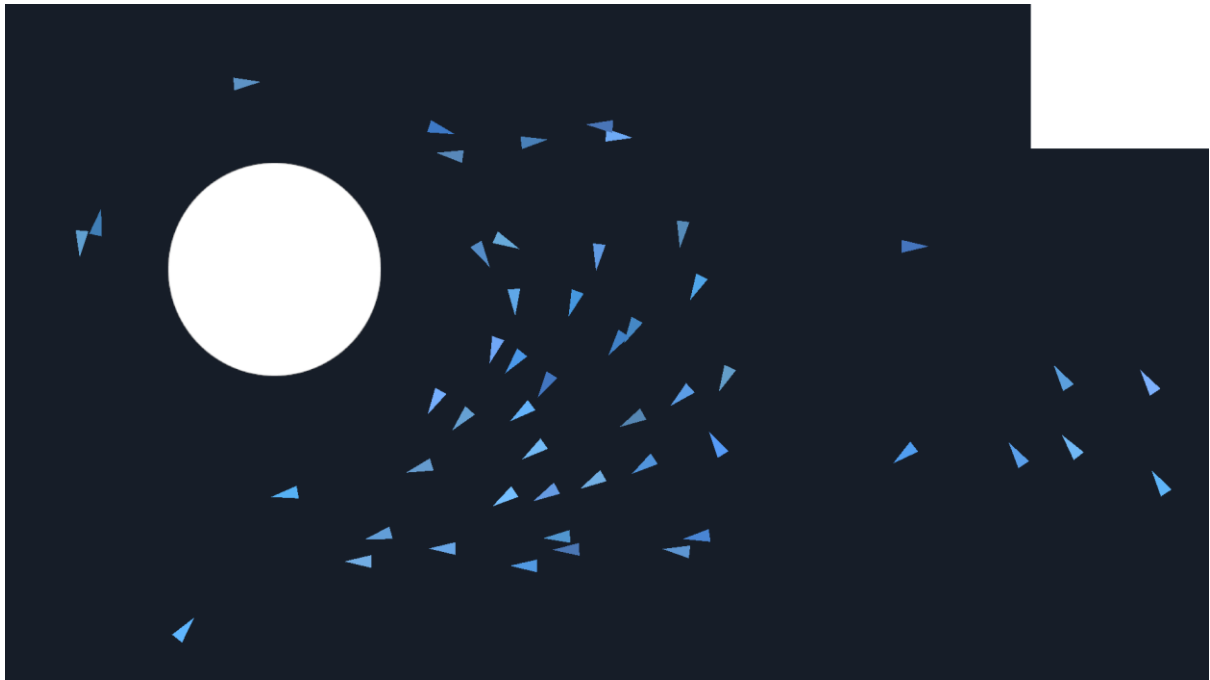


Boidi

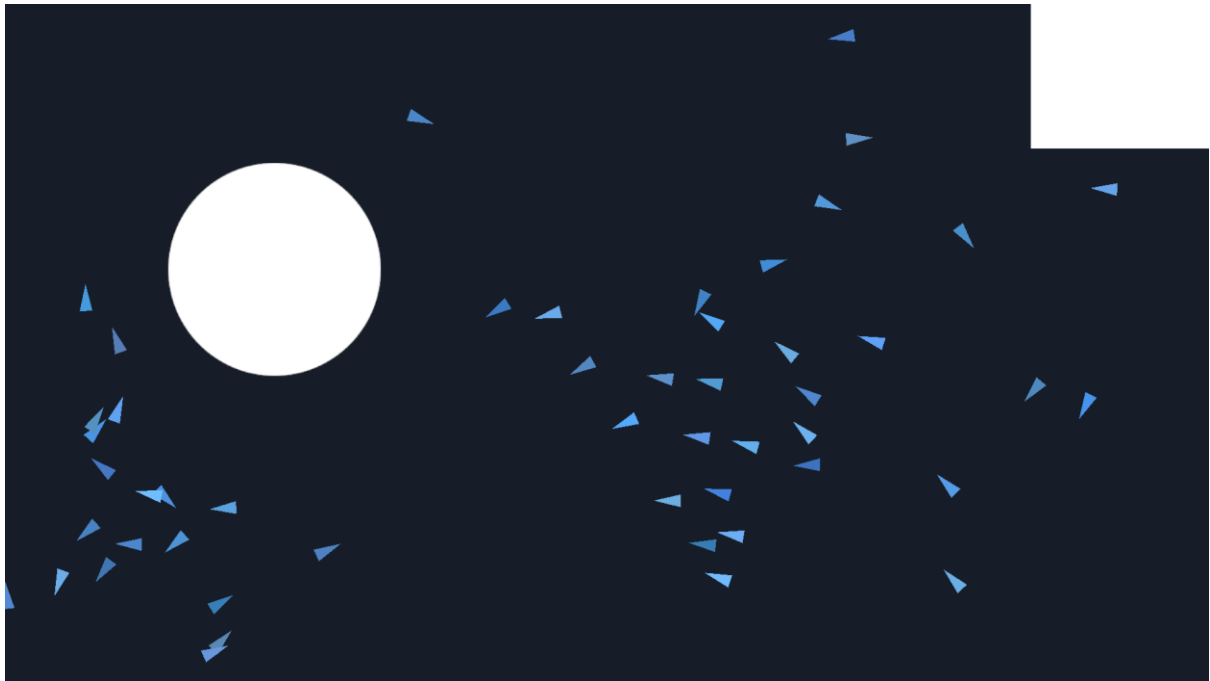
U ovom radu sam implementirao dvodimenzionalne boide. Ponašanje svakog individualnog boida je jednostavno i slijedi nekoliko intuitivnih pravila, ali kada ih puno stavimo u simulaciju nastaju kompleksna ponašanja koja nalikuju na kretanje jata ptica ili riba.



Najjednostavniji boidi slijede 3 pravila:

- Odvajanje (separation): skretanje kako bi se izbjeglo zbijanje s lokalnim članovima jata
- Poravnanje (alignment): skretanje prema prosječnom smjeru kretanja lokalnih članova jata
- Kohezija (cohesion): skretanje prema prosječnoj poziciji (središtu mase) lokalnih članova jata

Za svrhu ove simulacije dodali smo i četvrto pravilo koje govori boidu da skreće tako da se ne sudari sa preprekama.



Upute za pokretanje

Navigirajte u folder Boids pa Build pa pokrenite Boids.exe