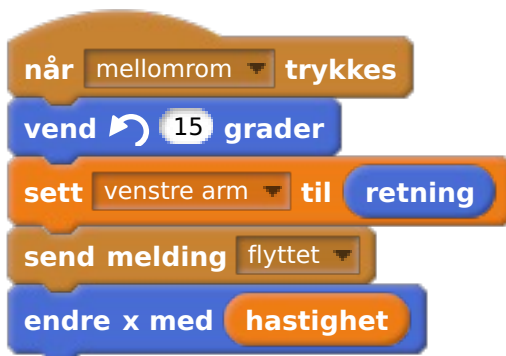




Monster - Hengslede armer

✓ Sjekkliste

- ☐ En arm lages av to figurer, og de kan være ganske vanskelige å at de ikke skilles og det blir seende rart ut. Dette kan gjøres med noe som regelmessig brukes i produksjon av dataspill, roboter og overarmen, som ikke er så vanskelig, da den ganske enkelt vil røre andre kroppsdelene. En ting vi må legge til er å sette retningen



- ☐ Den neste beregningen brukes for å kontrollere **underarmen**. Hvis underarmen bør plasseres (Det kan godt være at du trenger å b



- ☐ Først oppdaterer armen seg, når meldingen **flyttet** blir sendt, lenge overarmen sender den eller flytter seg til samme melding



Så flytter underarmen seg selv til **senterpunktet** av overarmen til skulderen. Vi vil så flytte underarmen slik at den møter overarmen og roterer rundt skulderen, hva er så radius på den sirkelen? Armerne vil så finne ut hva punktet i den andre enden av armen er, og posisjonen ved å bruke trigonometri formelen over for å reposisjonere underarmen og l

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Lars-Erik Wollan