

Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden
Fakultät Informatik/Mathematik
Computergrafik/Visualisierung II



Hochschule für
Technik und Wirtschaft
Dresden
University of Applied Sciences

Schwarmverhalten und Schwarmerkennung

Submitted by: Marilena Fröhlich
Mathias Gewissen
Sebastian Mischke

Supervised by: Prof. Dr. Marco Block-Berlitz

Dresden, 25. Juni 2016

A handwritten signature in black ink, which appears to read "S. Mischke".

Inhaltsverzeichnis

1	Überblick	3
2	Vektor	3
2.1	Vektor	3
2.2	Vektor2D	3
2.3	Vektor3D	3
2.4	LineareAlgebra	3
3	Objekte	3
3.1	BasisObjekt	3
3.2	Statisches Objekt	3
3.3	HindernisObjekt	3
3.4	BeweglichesObjekt	3
3.5	SchwarmObjekt	3
3.6	AlphaObjekt	3
3.7	ObjektManager	3
4	Verhalten	3
4.1	Behavior	3
4.2	BasisVerhalten	3
4.3	SchwarmVerhalten	3
4.4	AlphaVerhalten	3
5	Anzeige	3
5.1	BasisFenster	3
5.2	WeltDesSchwärms	3
5.3	Shader	3

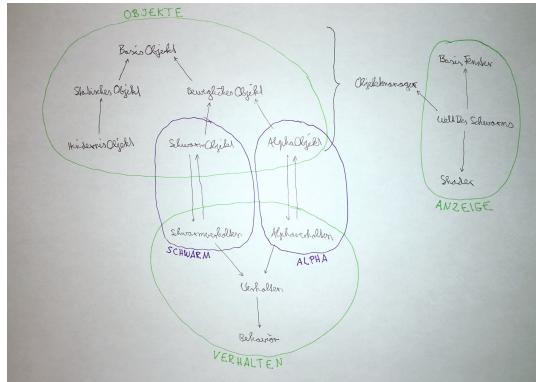


Abbildung 1: Überblick

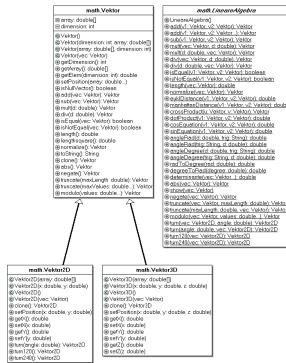


Abbildung 2: Vektor

1 Überblick

2 Vektor

2.1 Vektor

2.2 Vektor2D

2.3 Vektor3D

2.4 LineareA

3 Objekte

3.1 BasisObjekt

3.2 Statisches Objekt

3.3 HindernisObjekt

3.4 Bewegliches Objekt

3.5 SwarmObj

3.6 AlphaObjekt

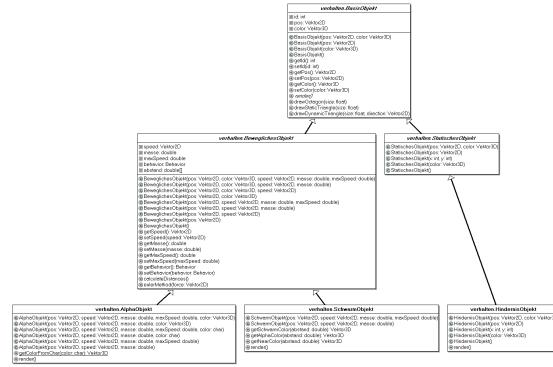


Abbildung 3: Objekte

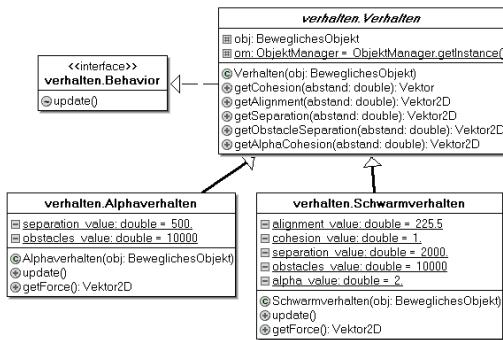


Abbildung 4: Verhalten

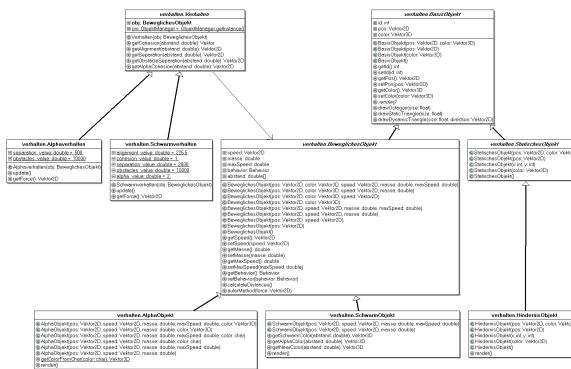


Abbildung 5: Objekte und Verhalten



Abbildung 6: Fenster