

1 Ny fil: Zarray.java

Har lagt til en ny fil har en metode som returnerer en tilfeldig fylt z-array som er mellom -100 og 100.

2 Endringer i DelaunayAlg1.java

```
new Zarray().bygg(x,y,z); //linje 310

void kotetrekking(){

    class doubleInteger{
        int x;
        int y;
    }

    final int blueLowerBound = -100;
    final int blueUpperBound = 0;

    final int greenLowerBound = 1;
    final int greenUpperBound = 50;

    final int greyLowerBound = 51;
    final int greyUpperBound = 100;

    int a,b;
    List<doubleInteger> blueSet = new LinkedList<doubleInteger>();
    List<doubleInteger> greenSet = new LinkedList<doubleInteger>();
    List<doubleInteger> greySet = new LinkedList<doubleInteger>();

    for (int i = 0; i < n ; i++){
        a = i;
        for(int j = 0; j < delEdges[i].length; j++){
            b = delEdges[i][j];
        }
    }
}
```

Jeg er ikke helt sikker på hvordan jeg skal gjøre matematikken som skal til for å trekke koter, jeg har noen idéer jeg vil diskutere med deg.

3 Endringer i DT.java

```
if (d.n < d.DebugLimit) g.drawString(p+"("+d.x[p]+","+d.y[p]+","+d.z[p]+")",
```

```
xDraw(d.x[p],0),yDraw(d.y[p],SIZE/2+1));
```

her har jeg lagt til +d.z[p] fra endring jeg har gjort under DelaunayAlg1.java.

4 Kommentar

Jeg har gjort lite denne uken siden jeg har vært forlover i Sandnes for min bestevenn, beklager det.