Звіт

з обчислюваної геометрії та комп'ютерної крафіки

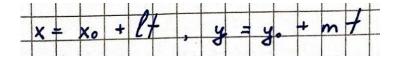
Ганевича Вадіма

Умова:

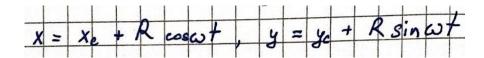
	V	Sen	Tp	+	K	01	a	100	10	you	ae	V6	4		no		6	30	ige	4
X	=	Xo	+	17	1,	y	=	y	•	+	m	7							+	+
To	2 K	4		ко		1	0.	i		p	yx	ae	Y	CR		3	a	eac	TOPO	H
w		(x)	1	Xe	+	R	cos	w	+	,	y	=	ye	+	A	3	inc	5+	7	+
3.	5,0	azu	Ru		rpo	ap i	K		I.	Ku	ú		0.	nu	u	4	7	oek	ca	1
na		K	o u		1	Tap	a	uer	P		1	e	[c		67	7			1	1

Математичний розв'язок:

Для вирішення поставленої задачі, ми використовуємо формули формули знаходження координат центра кола, які залежать від параметра t:



Також, щоб знайти координати точки на колі, яка також залежить від параметра t, ми використовуємо наступні формули:



Алгоритм розв'язку:

Крок 1:

Ми маємо два різновиди об'єктів, які будемо обробляти - коло та точка.

Для коректного руху ці об'єкти повинні містити методи, які відображають об'єкт на екрані, витирають його звідти та обновляють координати.

Функцію, яка витирає робочу область містить бібліотека, з якою я працю, тому її тут не реалізовано.

Створимо такі об'єкти.

```
class Circle{
    constructor(center, r) {
        this.center = center;
        this.r = r;
    }

updateCenter(start, t){
    this.center.x = start.x + 20 * t;
    this.center.y = start.y + 20 * t;
}

show(stage){
    stage.circle(this.center.x, this.center.y, this.r);
    stage.circle(this.center.x, this.center.y, 1);
}
```

```
class Point{
    constructor(radius, color) {
        this.r = radius;
        this.color = color;
        this.x = this.r * Math.cos( x: 0);
        this.y = this.r * Math.sin( x: 0);
}

updatePoint(center, t){
    this.x = center.x + this.r * Math.cos( x: 4 * t);
    this.y = center.y + this.r * Math.sin( x: 4 * t);
}

show(stage){
    stage.circle(this.x, this.y, 1)
        .stroke(this.color);
}
```

Крок 2:

Коли ми створили безпосередні зразки об'єктів, з якими працюватимемо - нам потрібно створити об'єкт робочої області, на яку ми малюватимемо ці об'єкти.

Вона керуватиме рухом та управляти усіма об'єктами, що бачить користувач.

```
class Frame{
    constructor() {
        this.stage = acgraph.create('stage-container');
        this.layer = this.stage.layer();
        this.circle = new Circle();
        this.point = new Point();
}

#show() {
        this.circle.show(this.layer);
        this.point.show(this.layer);
}

#clear() {
        this.layer.removeChildren();
}
```

Крок 3:

Все необхідне для роботи створено.

На цьому кроці потрібно об'єднати все, що було написано як окремі об'єкти, в одну концепцію, яка рухається.

Для цього використаємо цикл для параметра t:

```
async move(startPos){
    this.circle = new Circle( center: {...startPos}, r: 40);
    this.point = new Point( radius: 40, color: "red");
    for (let t = 0; t < 6 * Math.PI; t += 0.01){
        this.#clear();
        this.#show();
        this.circle.updateCenter(startPos, t);
        this.point.updatePoint(this.circle.center, t);

    let p = new Point( radius: 40, color: "blue");
    p.updatePoint(this.circle.center, t);
    p.show(this.stage);

    // sleep
    await new Promise( executor: resolve => setTimeout(resolve, timeout: 20));
}
```

Рух відбувається таким чином:

- 1. Витираються усі фігури
- 2. Обновляються координати цих фігур
- 3. Виводяться фігури з обновленими координатами
- 4. Повторення, поки певна умова не буде задовільнена

Приклади роботи програми:

