

6 - Animation in JavaScript

Wertänderung pro Bild = $(\text{Endwert} - \text{Anfangswert}) / \text{FPS}$

Wert = Anfangswert

Werte = []

Wiederhole FPS mal:

Speichere Wert in „Werte“

Wert = Wert + Wertänderung pro Bild

```
let ValueDifference = (NextValue - CurrentValue) / FramesPerValue
CurrentFrame = 0
CurrentFrameValue = CurrentValue
...
while (CurrentFrame < FramesPerValue){
    DataObject.values.push(CurrentFrameValue)
    DataObject.rowNames.push(csvMatrix[cc+1][0]) ← Speichern des Werts
    CurrentFrameValue += ValueDifference
    ...
    CurrentFrame += 1
}
```

Endwert (2500) Anfangswert (2100) FPS (10)

Wertänderung (40)

7 - Zusammenfassung Animation

Variablen: FPS = 10, Anfangswert = 2100, Endwert = 2500

Wertänderung pro Bild = $(\text{Endwert} - \text{Anfangswert}) / \text{FPS}$

Wert = Anfangswert

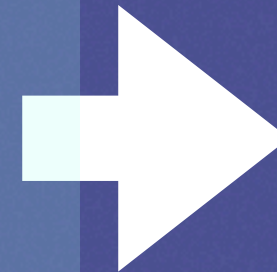
Werte = []

Wiederhole FPS mal:

Speichere Wert in „Werte“

Wert = Wert + Wertänderung pro Bild

Pseudocode-Programm



	Musterstadt
1960	2100
1970	2500
1980	2800

Dieses kleine Programm wird zwischen jeder Zeile in jeder Spalte (die Zahlen enthält) der Tabelle ausgeführt.

So können damit alle möglichen Werte für Balken, Linien und viele weitere animierte Diagramme errechnet werden.