Diese Zwischenwerte kann man einfach berechnen:

Wertänderung pro Bild= (Endwert - Anfangswert) / FPS

Zwischen 2100 und 2500 wäre dies (2500 - 2100) / 10, also 400 / 10 = 40

Um nun alle Zwischenwerte zu berechnen, müssen wir diese Erhöhung FPS-mal auf den Wert addieren.

Beispiel: FPS = 10 , Erhöhung pro Bild = 40

Wert = 2100
Werte für Musterstadt = []
Wiederhole 10 mal:

Speichere Wert in „Werte für Musterstadt"
Wert = Wert + 40

Somit erhalten wir folgende Werte:
2100, 2140, 2180, 2220, 2260, 2300, 2340, 2380, 2420, 2460

Einwohner	Musterstadt
1960	2100
1970	2500
1980	2800

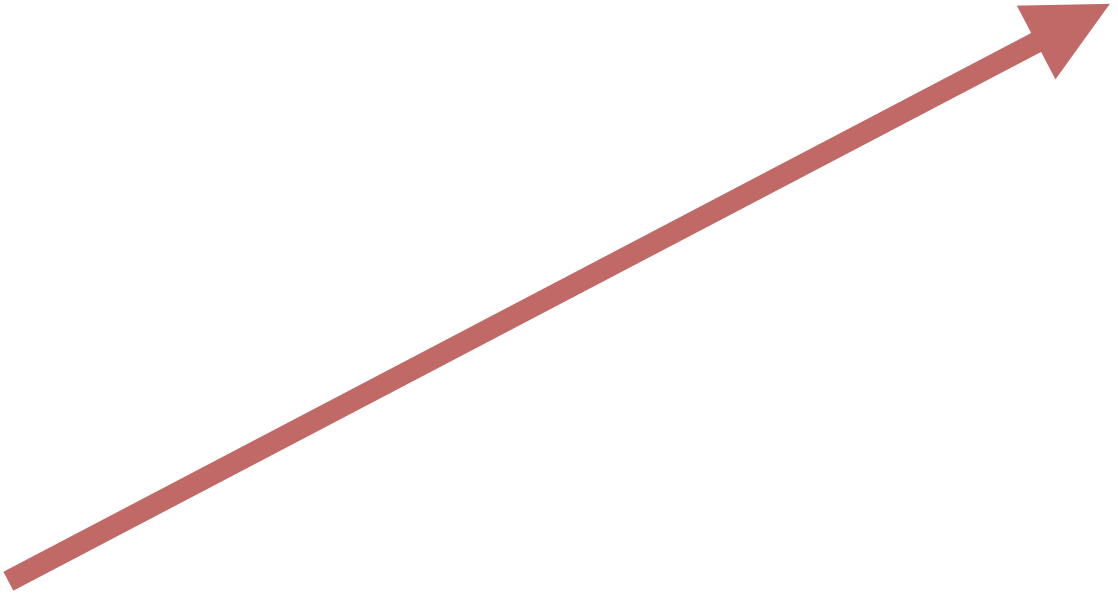
Anfangswert

FPS

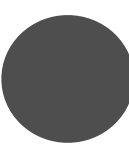
Änderung pro Bild


2500
2375
2250
2125

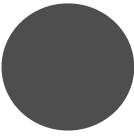
Anfangswert

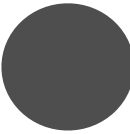


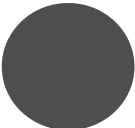
Quelle 4

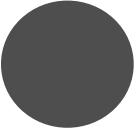


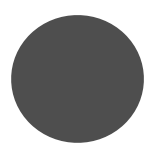
Zwischenwerte











Endwert

Funktionsweise der Animation

Diese Zwischenwerte kann man einfach berechnen:

Wertänderung pro Bild= (Endwert - Anfangswert) / FPS

Zwischen 2100 und 2500 wäre dies (2500 - 2100) / 10, also 400 / 10 = 40

	Musterstadt
1960	2100
1970	2500
1980	2800

Um nun alle Zwischenwerte zu berechnen, müssen wir diese Erhöhung FPS-mal auf den Wert addieren.

Beispiel: FPS = 10 , Erhöhung pro Bild = 40

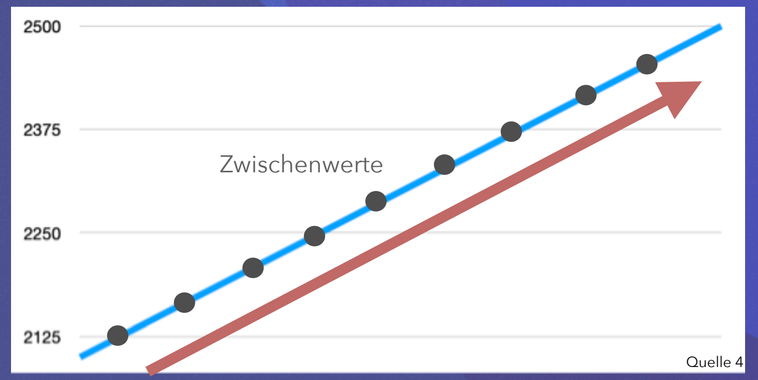
Wert = 2100 ← Anfangswert

Werte für Musterstadt = []

Wiederhole 10 mal: ← FPS

Speichere Wert in „Werte für Musterstadt“

Wert = Wert + 40 ← Änderung pro Bild



Somit erhalten wir folgende Werte:

2100, 2140, 2180, 2220, 2260, 2300, 2340, 2380, 2420, 2460

Animation in JavaScript

Wertänderung pro Bild= (Endwert - Anfangswert) / FPS

Wert = Anfangswert
Werte= []
Wiederhole FPS mal:

Speichere Wert in „Werte“
Wert = Wert + Wertänderung pro Bild

Wertänderung (40) Endwert (2500) Anfangswert (2100) FPS (10)

```
let ValueDifference = (NextValue - CurrentValue) / FramesPerValue
ccc = 0
while (ccc < FramesPerValue){
    DataObject.values.push(CurrentValue + ValueDifference * ccc)
    DataObject.rowNames.push(csvMatrix[cc+1][0])
    ccc += 1
}
```

Speichern des Werts