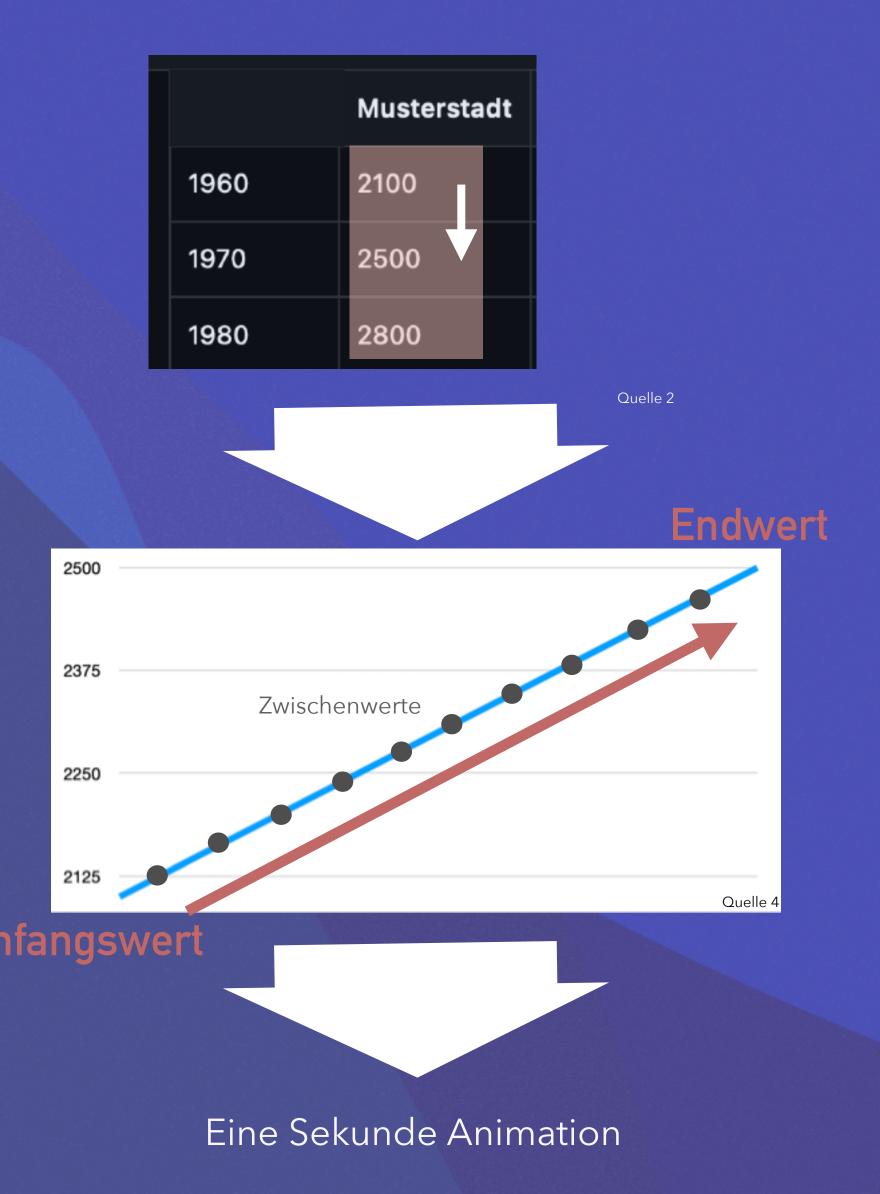
5.1 - Funktionsweise der Animation

• Im Moment haben die Spalten nur drei Werte

• Problem: Bei 10 FPS (Bildern pro Sekunde) wäre eine Animation dieser Werte nur 0.3s (3/10) lang. Wollen wir für jeden Wert eine Sekunde Animation, braucht es also 10 Werte für jede Zeile des Diagramms, da jede Zeile eine Sekunde lang animiert werden soll.



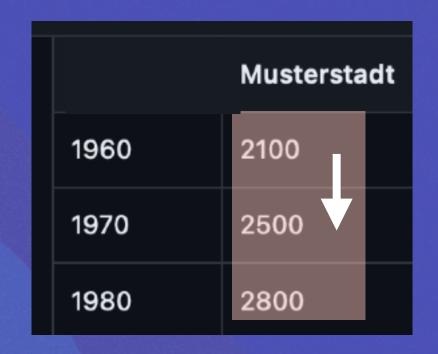
5.2 - Funktionsweise der Animation

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

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 = []

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.



Anfangswert