



Verkefni 2

TÖL105M

Daníel Ágúst Björnsson

Oktober 15, 2023

Main

Ég byrjaði með því að nota fiska skjalið sem var gefið og byrjaði að láta þannig ég gæti breytt stærðinni og staðsetninguna.

Svo gaf ég fiskinum ugga, sem ég get breytt stærð.

Svo lét ég hann beinast í áttina sem ég gaf honum (sem classi).

Svo færði ég fiskinn í classa og allt sem hann þarf.

Svo bjó ég til classa til að halda utanum stærð fisksins.

Svo gerði ég config skjal.

Svo gerði ég fall til að búa til eins marga fiska eins og ég vil.

Svo gerði ég helling að hjálpar föllum.

Svo gerði ég fall til að render fiskana.

Svo gerði ég fall sem breytir fall sem setur stefna sem öfuga þegar fiskurinn kemur á sérstaka lengd frá miðjuni og “fail safe” sem færir hann í miðjuna ef hann fer allt of langt í burtu.

Svo gerði ég hjarð fallið sem gerir vegið meðaltal á alla vigarna til að finna réttan vigurs og setti hann sem stefnu hvers fisks.

Svo setti ég “option” til að breyta fiskafjölda og meira.

If the fish are really close to each other refress the page

keys

fish_count:

comform

change_away_from_closest_weight:

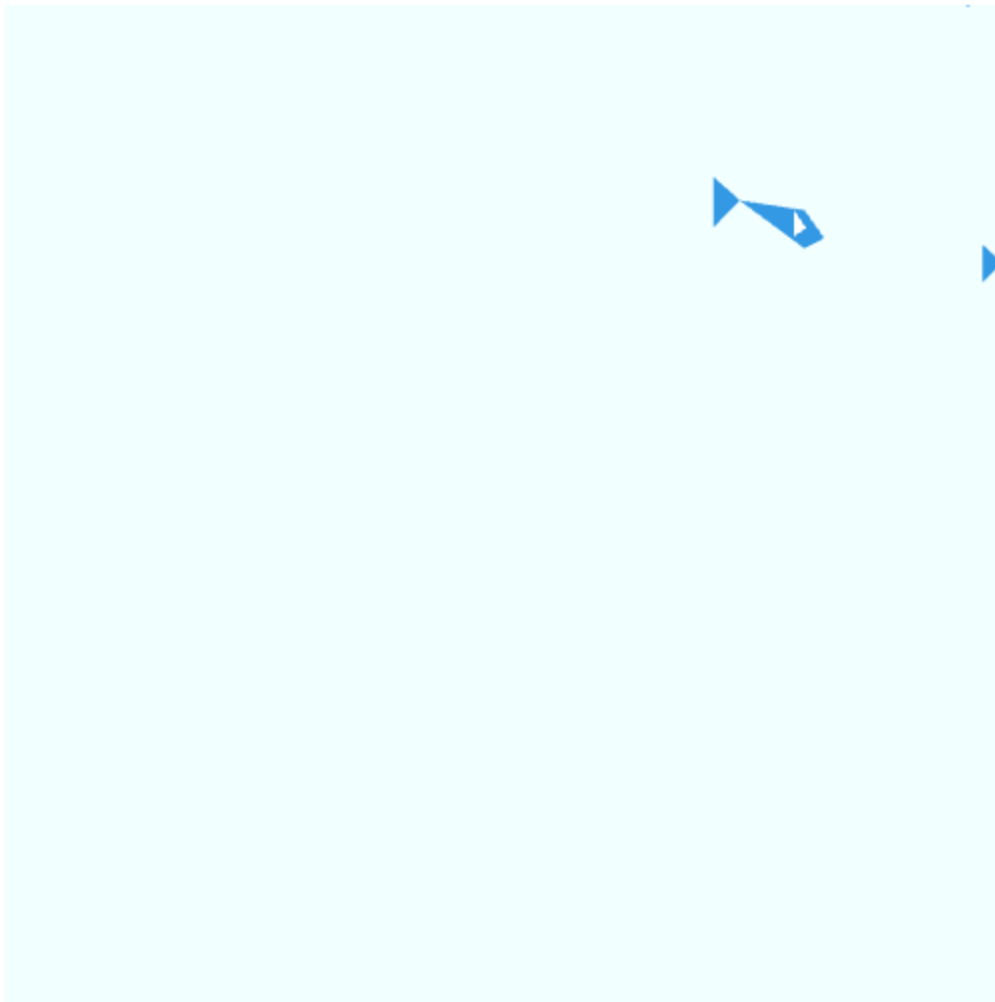
comform

change_middle_weight:

comform

change_dir_weight:

comform



Run the game

Heimildir

1. [Weighted arithmetic mean for vector](#)
2. [Verkefnið](#)