

Five

02.70.19

- ① Cook optimizes e.g. listen for objects, more objects in:  
board, player, hexagon - some  
rectangle, calculator  
(calc-ext)  
window hexagon - graph  
player - extracted  
(player)(comp)  
test objects

### ② center button

- ③ back-button, Saving structure for board  
←  
④ add bug case in add-search was still here
- ⑤ beetle dug in back = underlaying-steps Problem  
(mosquito)

Fehleranalyse:

Boardpast-boards ↗

- ⑥ restart-game button

bug:  
→

Mosquito oben,  
kaut aber  
nicht bereit  
Wenden. Sollte  
aber, da er die  
graph correct drückt  
natürlich nicht so  
nun er oben ist

bug: back-button  
→ "Lösung" los  
no underlaying step

board (err)  
with board-pos  
pixel-pos

$$a =$$

$$a = \frac{w^2}{R}$$

Einführung

$$F_x = w \cdot a \cdot r$$

$$= w \cdot \frac{\pi r^2}{4}$$

$$w = \frac{2\pi}{T}$$

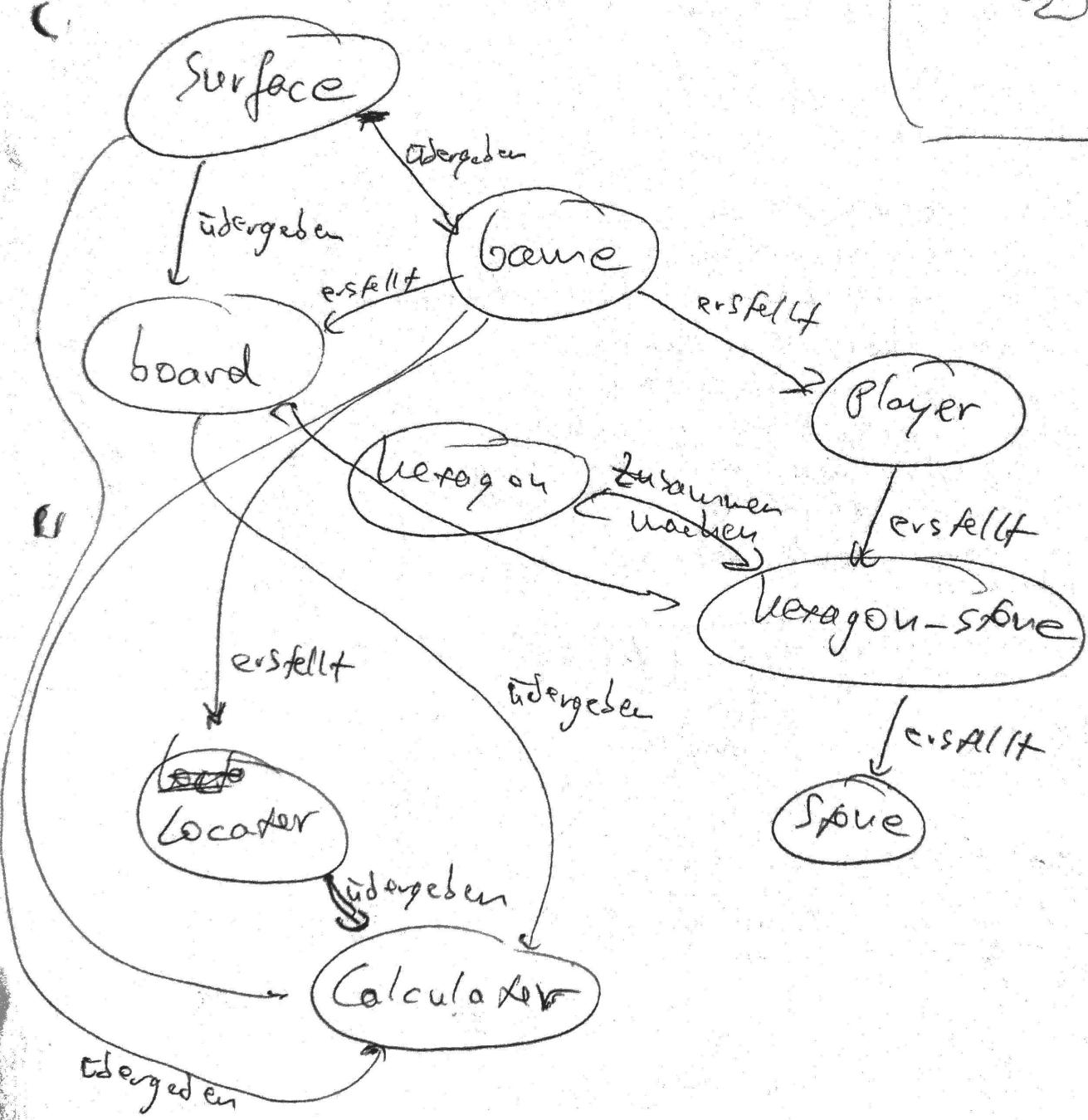
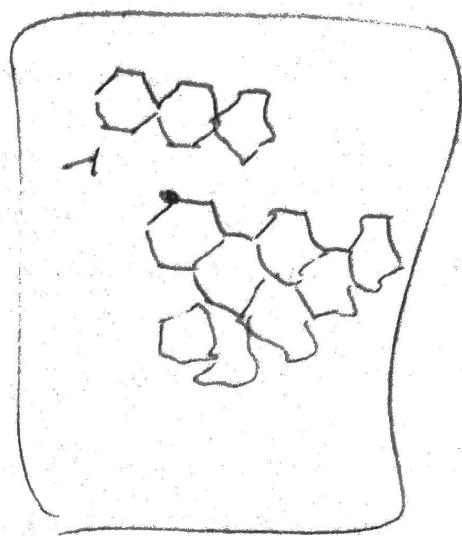
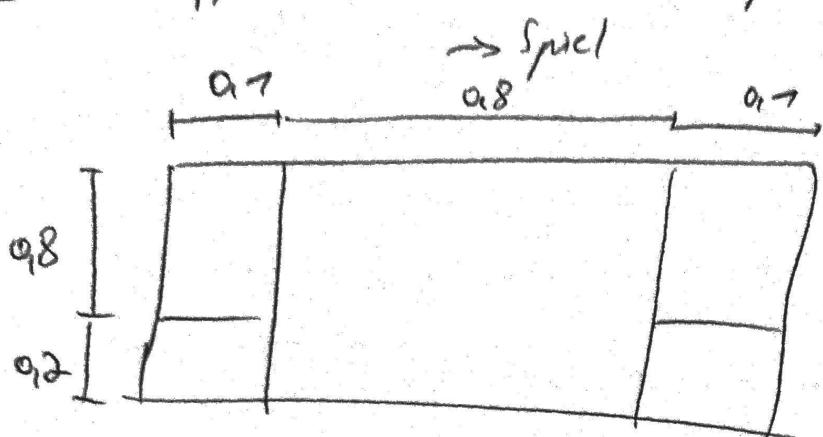
$$= \frac{\frac{2\pi}{T} \cdot r}{2\pi r}$$

$$\frac{r}{2}$$

# Hive - Project

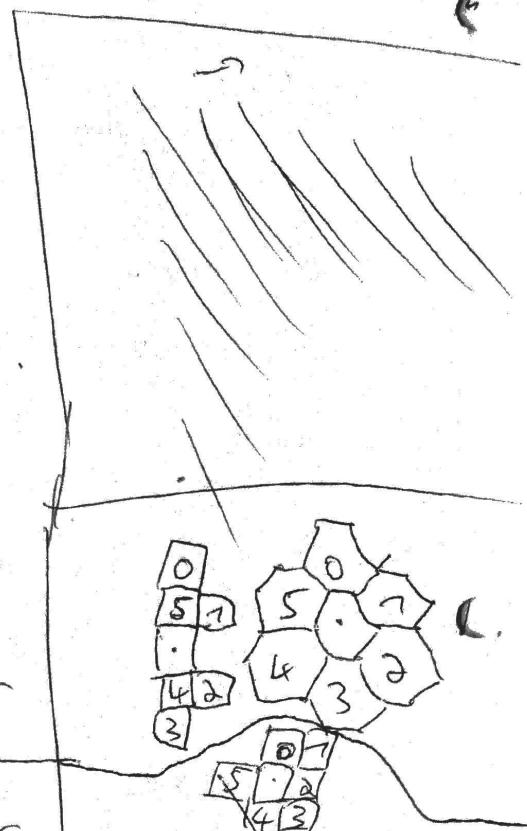
30.08.19

Ziel: offene Datei, Spielfluss läuft



# Aufgaben:

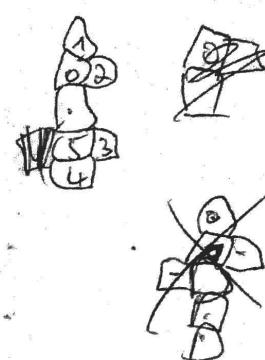
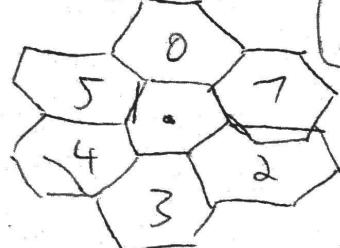
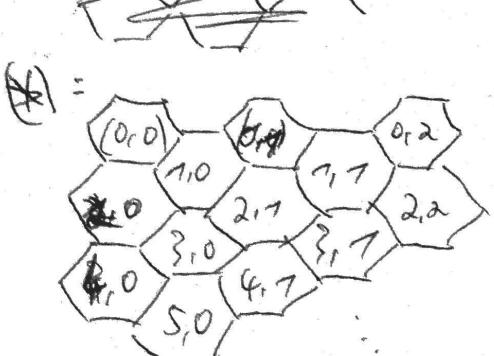
- ① hexagon U hexagonsurface zusammen
  - ② hexagon-size = p · surface  $p = ?$   $p = 0,03$
  - ③ draw-board in Interactor anpassen, sodass Schwellgraze nicht überschritten wird
  - ④ draw-insect-image in Interactor  $a = A(\dots)$
  - ⑤ execute-store-move in Interactor
  - ⑥ Anfangshexagons anhändigbar werden
  - ⑦ Koordinaten anpassen im Board (calculate-hexagon-Board)
- Probleme:
- ① Side-squares werden aufeinander gerollt (schwarz, weiß)
  - ② Side-squares kleiner als Board-hex.
  - ③ Interactor-Daten komplett aktualisieren ~~putScore, moveScore + conditions~~
  - ④ Verbinde Side-squares mit s-scores so dass eine Zahl angibt, wie viele von jedem Schnitttyp nach rechts auf dem Board sind.
  - ⑤ draw-number-text, write-text in Interactor draw-nearestunder



Feld-Koordinaten: (Achtung:

Fellunterschreitung für Nachbarn:  
Zeile ger. / ragen

{entsprechend (\*)}



$\Rightarrow \text{Neigbours}(i, j)$

$$= \{0: (i-2, j), 1: (i-1, j+1), 2: (i+1, j+1), \\ 3: (i+2, j), 4: (i+1, j), 5: (i-1, j)\} \quad |$$

# Aufgaben:

S. P. - 19

- pixel-pos system klären
- = aufgabe für die hexagonalen Objekte klären
- entl hexagon-förmige Klasse über Inklusion erledigen, entl mit Klasse verbinden, Set-pixel-pos, global, local, down-surface...
- get-weightings von board. Klasse Klasse...  
○ ~~other surfaces~~ erstellen, und code drauf anpassen
- unten Text verhindern für die Text surfaces, erstellen
- und Texte erstellen und an den richtigen Monaten daran ansetzen
- copy-board im Text-objects fixen, Ziel: Board matrix copy von alle hexagons durch copy.
- Bewegungen fixen
  - Prüfen: can-move-to-vergleich ausarbeiten (müsste stimmen)
  - Get-ground-move-fields bearbeiten (Punkte mit locator. zeigt locations) → nicht richtige Felder an (die zeigt men-welche an)
- it-connected prüfen (fehler gefunden)
- get-spider-fields ~~auslösen~~
- bug einführen
  - Spielder kann wieder bewegen nach putten? → anderer Spielder steht an Zg. 1011
  - Spielder endet, wenn eine die winning-condition erreicht
  - Spieler wäre bug tösen
- bug bug lösen, teste mit underlaying-scores
- ✗ computer player bug: action-type = move, aber keine bewegliche hexagons.  
no erst variable/potentielle hexagons prüfen, und dann action-type wählen, falls weder move noch putt möglich → nebst dann (siehe)
- keine Würfelns für Monatsbox, Monatsbox und Belegschaft zusammen
- bewegl. board: mouse beschw. anpassen
- bewegl. board: Markierungen werden Schwarz und verschwinden dann?
- zoom bugs:
  - zoom sollte relativ zur mouse.event.yos sein
  - Wenn man zu viel zoomt, kann man nicht mehr reinzoomen (?)
  - pixel hexagon ist zu groß

Stand 4.9.79

Window

game

Object  
A -----> B: erzeugen & initialisieren  
B wird A übergeben:

surface

Spield - Objekte

players

hexagon stones

board

Surface

Ausführende  
Objekte

painter

interactor

locator

test objects

Aufgaben:

• painter enthält alle  
zeichnenden Funktionen.

• interactor vollzieht Befehle

→ window sollte als Aktions-  
objekte nur noch painter  
und interactor gebrauchen  
wissen.

• player enthält seine Steine,  
fokus sowie side stones

• board enthält Matrix an  
hexagons

• hexagons beinhaltet  
Spiellogik - als auch surface  
Attribut

Berechnung von Spiellogik