

## Algoritms.

Līnijas garumu nosaka abu varbūtību summa dalīta ar 2-  $(a+b) : 2 =$  garums.

- 1 vienība = 10 px (1 cm)

1. varbūtība nosaka līnijas kustību.

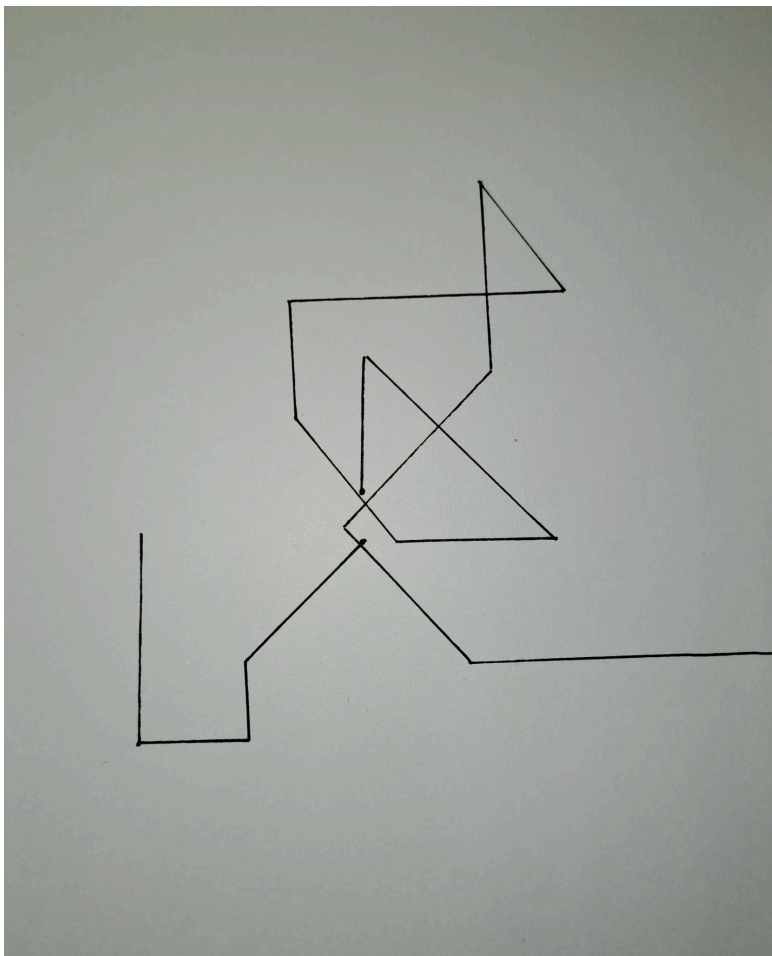
- 1 vai 5 nozīmē, ka līnija veiks kustību horizontāli,
- 2 vai 4 nozīmē, ka līnija veiks kustību vertikāli,
- 3 vai 6 nozīmē, ka līnija veiks kustību pa diagonāli, jeb 45 leņķi.

2. varbūtība nosaka šīs kustības virzienu.

- Ja līnija veic kustību horizontāli, tad uzkrītot 1, 3, 5 tā veiks kustību pa kreisi,
- Ja līnija veic kustību vertikāli, tad uzkrītot 1, 3, 5 tā veiks kustību uz leju,
- Ja līnija veic kustību horizontāli, tad uzkrītot 2, 4, 6 tā veiks kustību pa labi,
- Ja līnija veic kustību vertikāli, tad uzkrītot 2, 4, 6 tā veiks kustību uz augšu.
- Ja līnija veic kustību pa diagonāli, tad uzkrītot 1= tā veic kustību pa labi uz leju, 2= pa kreisi uz leju, 3= pa labi uz augšu, 4= pa kreisi uz augšu, 5, 6= līnija netiek zīmēta.

Izejot no laukuma tiek noteikta jauna varbūtība, kas nosaka kur atradīsies jaunais sākuma punkts

- Ja uzkrīt 1. varbūtība sākuma punkts atradīsies 10 px (1 cm) pa labi uz x ass,
- Ja uzkrīt 2. varbūtība sākuma punkts atradīsies 10 px (1 cm) pa kreisi uz x ass,
- Ja uzkrīt 3. un 6. varbūtība sākuma punkts atradīsies 10 px (1 cm) uz augšu pa y asi,
- Ja uzkrīt 4. un 5. varbūtība sākuma punkts atradīsies 10 px (1 cm) uz leju pa y asi.



## Mākslas darbs

