

Flocking simulation (serial)

Avtorja: Luka Prijatelj in Gašper Kolar.

Kratek opis:

Uporabljena orodja: Za pisanje serijskega programa sva se odločila, da bova uporabila IDE na katerega sva že dobro navajena. To je Microsoftov Visual Studio 2015. Je zelo napredno orodje za debugiranje in pisanje programov.

Dodatne knjižnice: Flocking simulation je simulacija o gibanju jate ptic skozi čas. Ker za risanje ptic oziroma prikaz rezultatov simulacije potrebujeva grafično knjižnico, sva se odločila za OpenGL. Za lažje programiranje v OpenGL-u pa sva uporabila še dodatno knjižnico GLFW.

Podatkovne strukture: Algoritem bo potreboval podatke za vsako ptico v jati. Ta ptica bo podatkovna struktura, ki bo vsebovala 4 podatke. Prva dva podatka sta X in Y koordinati oziroma pozicija ptice v okolju. Druga dva podatka pa sta X in Y koordinati vektorja, ki predstavlja hitrost ptice in njeno smer. Vsi podatki bodo tipa floating point.

Vhodni podatki: Vhodni podatek za algoritem bo tabela podatkovnih struktur ptic. Podatkovni tip teh ptic bo float.

Meritve:

Analiza meritev: