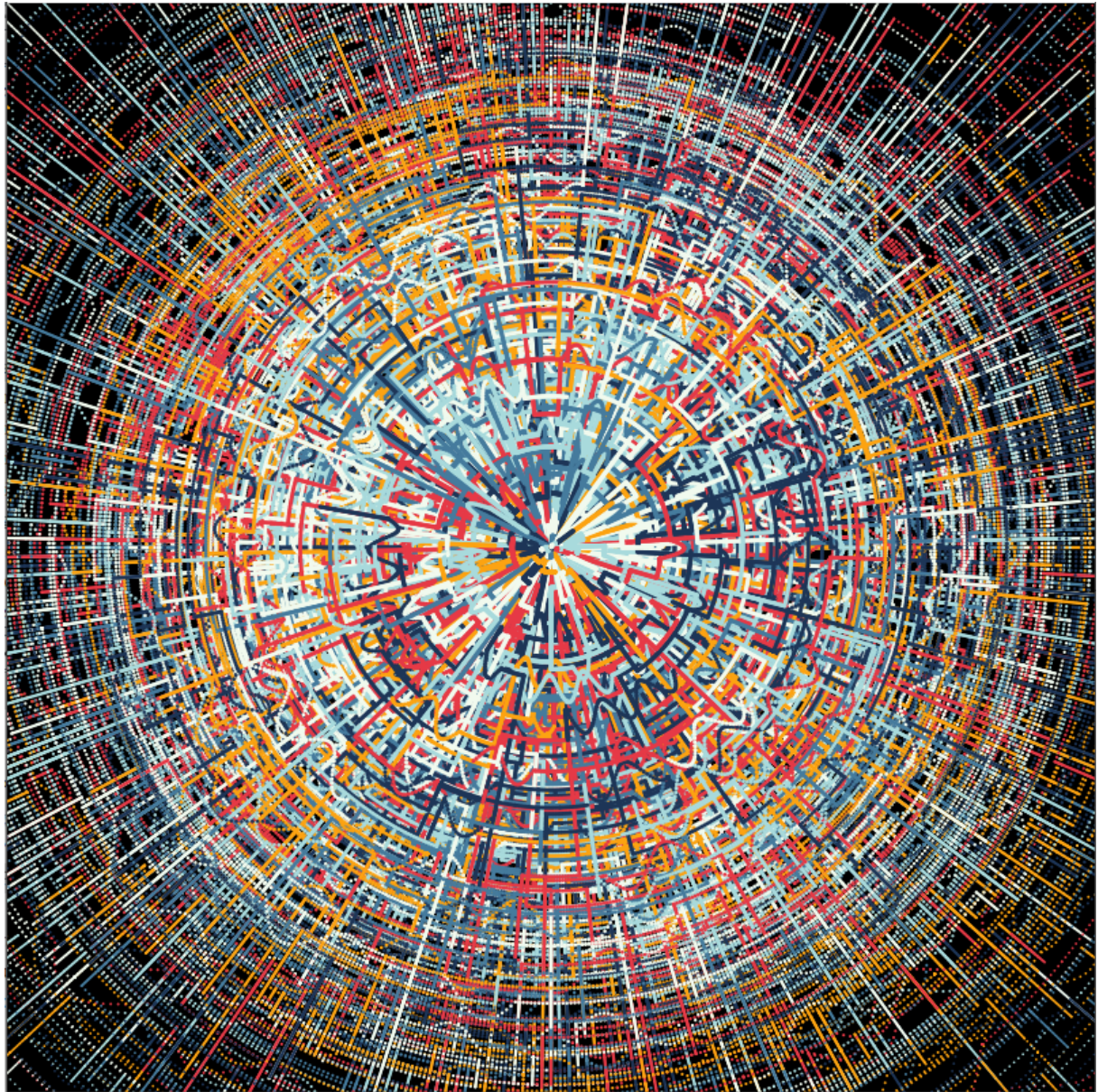


作業三_RADIATION

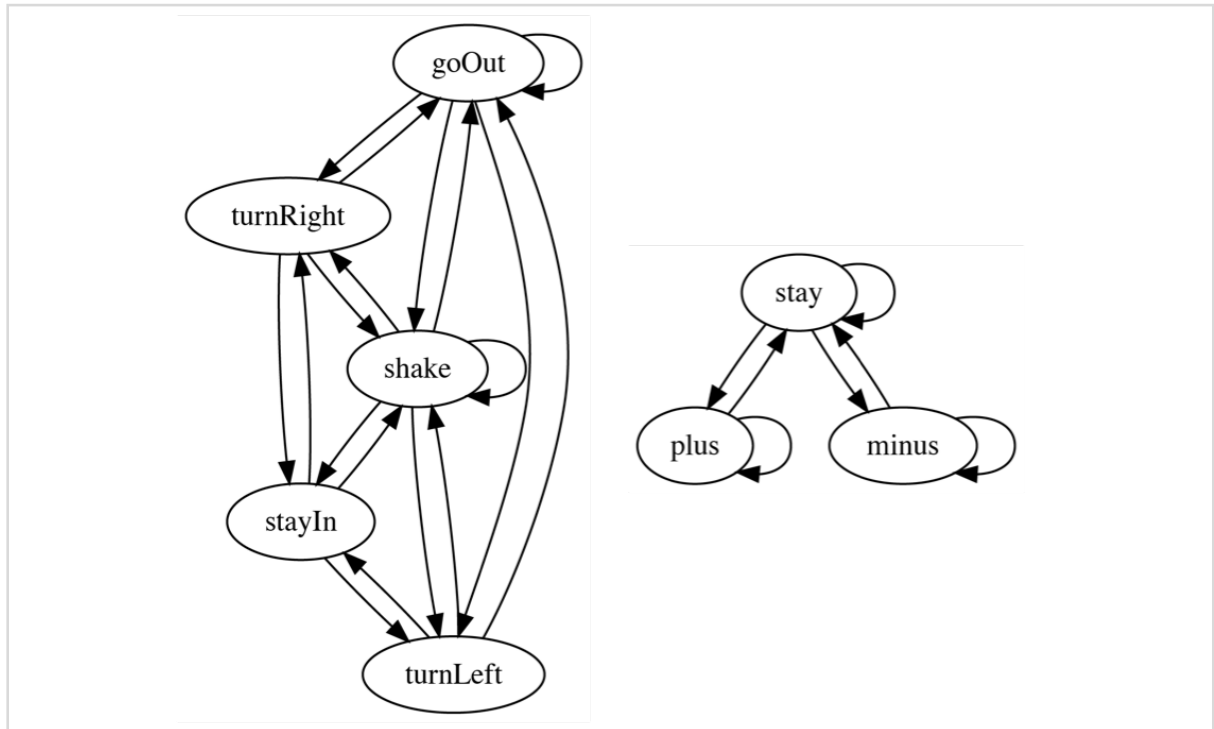
#109上/計算人文

2021_0112

0512251李芸蓁



Graph設計



左：Graph_X,

右：Graph_Y

Graph_X(mode)

決定線條繪製的方向及樣式，共五種

- goOut：向外
- stayIn：向內
- turnRight：順時針旋轉
- turnLeft：逆時針旋轉
- shake：產生波動

說明結果：

總體來說，線條由畫布中心點出發，具有向外延伸(goOut)以及產生波動(shake)的趨勢，螞蟻爬到一定半徑後有機率死亡，或是迭代超過1500次後死亡。

Graph_Y(scaleStatus)

決定每個線段樣式維持長度(例如順時針走20次，才能換下一個mode)，共三種狀態

- stay：維持
- plus：增加長度
- minus：縮減長度

說明結果：

根據權重設定會有越來越長的趨勢，因此圖越往半徑大的地方，波浪會維持得越長。

其他說明

- 新增一個class Particle，負責畫圖
- 共360隻螞蟻，圍成一個圓出發，每隻螞蟻包含一個Particle，螞蟻會決定Particle的線段模式(mode)跟線段尺度(scaleStatus)
- 畫筆的半徑會隨著離圓心越遠而縮小，最後產生電波般點點的效果