

A1 Report

2017314712 김우진

1. 변수설정

원의 수를 표현하기 위해 NUM_CIRCLE, MAX_CIRCLE, MIN_CIRCLE
NUM_TESS는 72로 고정
원 구조체는 속도부분을 추가함
update 시 프레임사이의 시간을 구하고 거기다가 속력을 곱함

2. 원 만들기

모든 속성을 랜덤함수를 이용해 선언후 만약 벽에 충돌하거나 다른 원들과 겹칠 경우 다시 랜덤으로 값을 뽑음 그후 배열에 추가. 랜덤의 범위는 조금 지정된 부분도 있음. for문을 사용하여 create_circles 안에 NUM_CIRCLE만큼 만들도록 설정. 원설정은 Make_Circle에 나와있음

3. 원 움직임

update에서 현재 지점에서 속도와 시간을 곱한 값을 더해준다. 더해졌을 때 겹칠 경우 벽에 부딪히는지 혹은 원끼리 부딪히는지를 탐지후 다시 update. 벽 충돌은 잘 구현이 되었으나 원끼리의 충돌은 오류가 있어 주석으로 처리해 놓음 render쪽에 구현되어 있음.