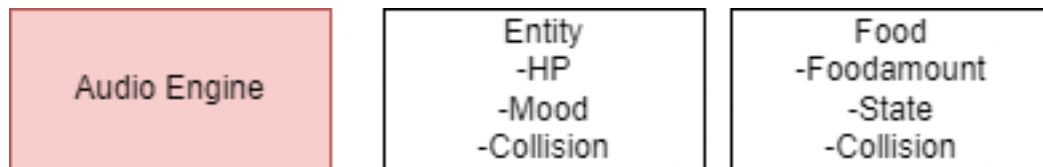


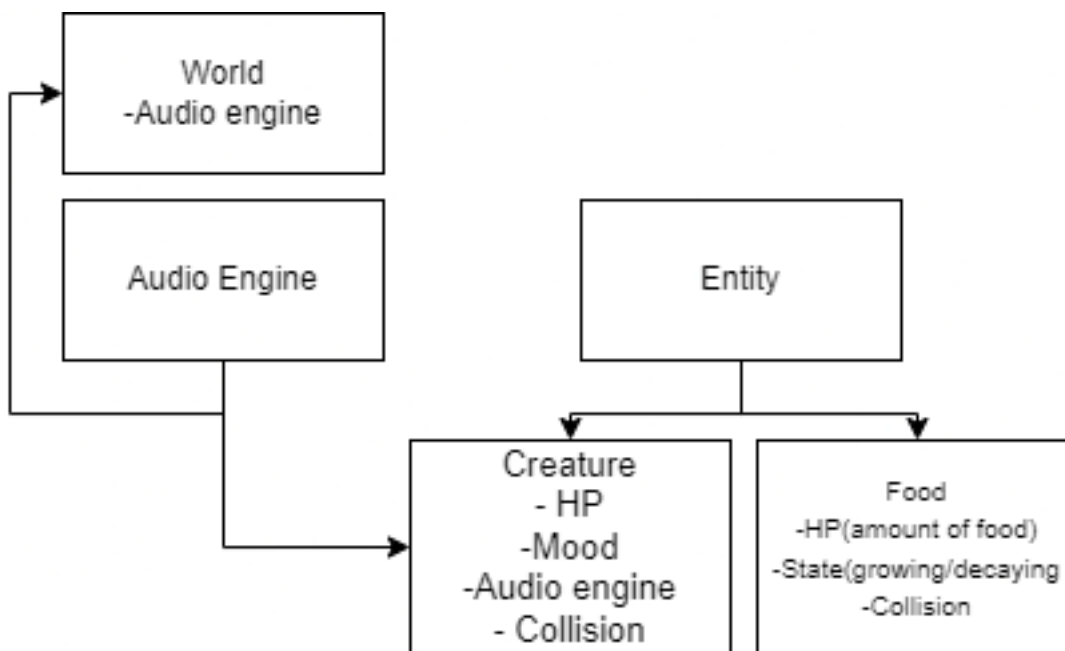
## DOCUMENTATIE CSD2D - Rahsaan Bleijs

Dit is de documentatie over mijn CSD2D project genaamd AUTOMATON. AUTOMATON is een simulatie van 2 entiteiten die met elkaar interacteren binnen een processing canvas. Het heet AUTOMATON omdat het gebaseerd is op cellulaire automata (CA). Het doel is om een simulatie te bouwen die werkt op basis van een simpele regelset, net als CA. Ik wil erg graag dat de simulatie werkt zonder letterlijk script, maar dus zelf keuzes maakt op basis van die simpele regelset. Dat is nu nog niet helemaal geïmplementeerd, maar wel gepland voor de toekomst.

### DIAGRAMMEN



Dit is een diagram van hoe het programma er nu uit ziet. Zoals je ziet is de Audio Engine rood gekleurd, dat is omdat er nog geen audio engine of audio überhaupt is. Daarnaast hebben de entiteiten en de "food" een aantal functies die ze eigenlijk allebei hebben. Hieronder staan een diagram van hoe het er uit zou moeten zien.



Dit is hoe het eigenlijk zou moeten zijn. Er zou een audio engine class moeten zijn, die gebruikt wordt door beide de creatures en de "world". Daarnaast zouden de creatures en het eten hun meest gebruikte functies kunnen erven van een superclass, omdat hun functionaliteit hetzelfde is, alleen de namen anders.

De HP functie is precies dat, hoeveel leven heeft de entiteit nog en hoeveel eten is er nog over. Beide getallen die tot 255 gaan. De entiteit kan boos of niet boos zijn, en het eten kan groeien of krimpen. Basically een boolean die zegt regular state of altered state. De Collision functie is voor beide classes hetzelfde.

Zie voor PVA en Reflectie de slides.