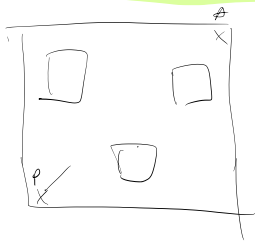
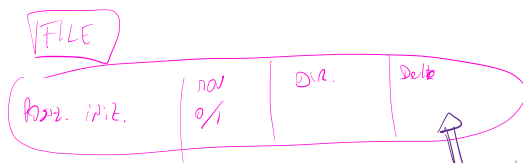


PATENTE → ARRO con ambiente dinamico



5 fasi principali

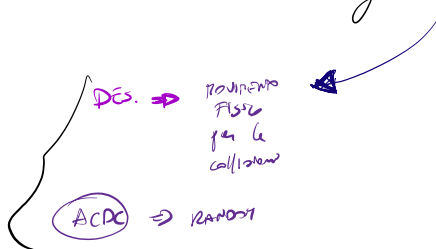
① Letture file e setup ambiente ;



Se info su file non presente, random

- ① si/no
- ② $\downarrow / \rightarrow / \uparrow / \curvearrowright$
- ③ $-D \leq x \leq D$

② Toolmento e gestione collisioni



SE PATH (FORSE
220 QUADRO SOTTO DI)
NON COMPATIBILI PARTITION
CONTI SUBITO PRECEDENTE.
E TASSO AVANTI

③ funzione GUARDS & CONNECTIONS (CONTINUA?)



Se sono nel path
più vicino all'area ASPETTO

(perché ora siamo in
gioco mobile, se FERRO
non è dato nemmeno andare!!)

④ Gruppo minimo → shortest path method

⑤ Plot animato.

① PARTENZA / arrivo / ostacoli (serpe)

② LINEA GIÀ PENSATA

③ LINEA PENSATA DA RAGGIUNGERE

ANIMATED
-
PLOT

↑
per il path
animato alla fine