

Praktikum 8./15./22. Mai 2012

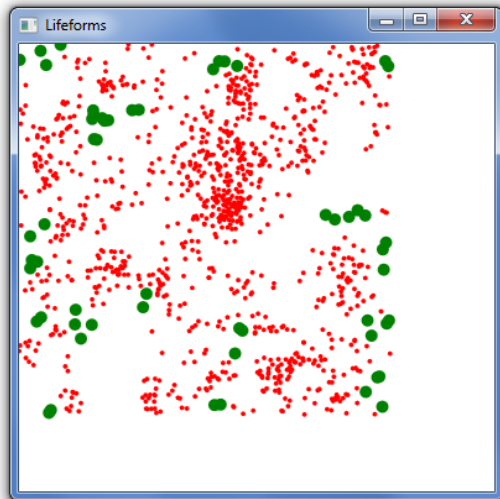
Jörn Loviscach

Versionsstand: 5. Mai 2012, 00:05



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

In diesem Praktikum soll eine Simulation bakterienfressender Amöben programmiert werden. Etwa so soll das Ergebnis aussehen (aber als laufende Animation):



Amöben und Bakterien sollen sich vermehren und sich in kleinen, zufälligen Schritten bewegen. Kommt ein Bakterium einer Amöbe zu nahe, frisst jene es. Je mehr Bakterien eine Amöbe gefressen hat, desto schneller vermehrt sie sich.

Gehen Sie, was die Animation und das Zeichnen anbelangt, ähnlich vor wie im ersten Praktikum.

Die Klassen für Amöben und Bakterien sollen von einer gemeinsamen Mutterklasse erben. Diese Klasse soll abstrakt sein. Sie soll für mindestens folgende Zwecke Methoden enthalten beziehungsweise abstrakte Methoden vorsehen:

- Bewegen
- Vermehren
- Zeichnen
- Test auf Begegnung und Reaktion darauf