

Projekt: Portrait als Baustein-Mosaik

Hilfe 3 zu Aufgabe 3

Abbildung 3 und Abbildung 4 zeigen zwei mögliche Algorithmen zum Ablaufen einer Bühne, die 240 Pixel breit und 180 Pixel hoch ist. Das Baustein-Objekt ist in diesem Beispiel jeweils vier Pixel breit und hoch.

Der Algorithmus in Abbildung 3 setzt die Laufrichtung aus Abbildung 1 um, der Algorithmus aus Abbildung 4 die Laufrichtung aus Abbildung 2.

Entscheiden Sie sich für einen der Algorithmen und passen Sie ihn an die Größe Ihrer Bühne und Ihres Baustein-Objektes an.

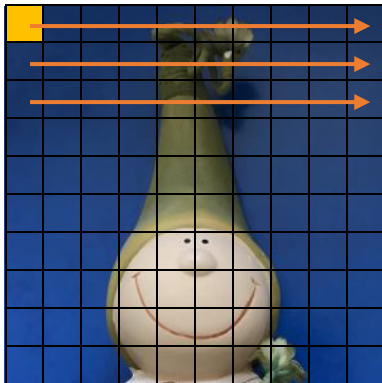


Abbildung 1: Jede Zeile von links nach rechts ablaufen

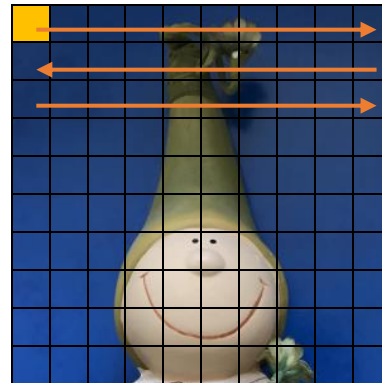


Abbildung 2: Zeilen abwechselnd von links nach rechts und von rechts nach links ablaufen.



Abbildung 4: Algorithmus zu Abbildung 1



Abbildung 3: Algorithmus zu Abbildung 2