Programmieren C: Arrays von Strukturen: Zweidimensionale iterierte Funktionssysteme

Klaus Kusche

Wir schreiben wieder ein *grafisches* Programm (ich verrate noch nicht, was dabei herauskommt). Installiere dir dazu wieder die SDL laut Anleitung und schau dir in **`sdlinterf.h`** an, welche Funktionen du wie aufrufen musst: Am Anfang des Programms **`sdlInit`**, am Ende des Programms **`sdlExit`**, zum Löschen des Inhaltes des Grafikfensters **`sdlSetBlack`**, zum Zeichnen eines Punktes **`sdlDrawPoint`**, zum Anzeigen der bisher gezeichneten Punkte **`sdlUpdate`** und zum Warten **`sdlMilliSleep`**. Vergiss nicht auf das **`#include "sdlinterf.h"`** !

Teil 1: Grundberechnung

Das Programm soll eine *bestimmte Anzahl von einzelnen Bildpunkten* der Reihe nach mit einer mathematischen Formel *berechnen* und anschließend *anzeigen*.

Die Idee dabei ist Folgende:

- Der *erste Punkt* hat immer die Koordinaten 0/0.
- Ab dem zweiten Punkt werden die Koordinaten des *Punktes Nummer i* aus den Koordinaten des *vorigen Punktes Nummer i-1* wie folgt berechnet:
  $x_i = c_0 * x_{i-1} + c_1 * y_{i-1} + c_2$ und $y_i = c_3 * x_{i-1} + c_4 * y_{i-1} + c_5$
- Der Trick an der Sache ist, dass die *Konstanten* c_0 bis c_5 dabei nicht fix sind, sondern für jeden Punkt *zufällig* mit gewissen Wahrscheinlichkeiten aus mehreren verschiedenen Sätzen von je 6 Konstanten *gewählt* werden: Je nach Beispiel gibt es *zwischen 2 und 8 verschiedene Möglichkeiten* bzw. Gleichungen zur Berechnung des nächsten Punktes, d.h. 2 bis 8 Mal *je 6 Konstanten*.

Zuerst brauchen wir ein paar *Strukturtypen* (mach für alle **`typedef`**'s!).
Halte dich an die *angegebene Reihenfolge der Member*,
denn sonst funktioniert die Initialisierung der Daten in meinen Beispielfiles nicht!

- Einen Typ **`punkt`** zum Speichern eines *Punktes*:

  Er enthält *zwei* **`double`**-*Member* **`x`** und **`y`** für die *Koordinaten* des Punktes:
  Die Punkt-Koordinaten müssen *exakt und ohne Platz-Begrenzung* berechnet werden, *erst beim Anzeigen* werden die mathematischen Koordinaten auf **`int`**-Pixel-Koordinaten *umgerechnet*.

  In Teil 3 kommen zu diesem Typ noch 3 **`int`**'s für die *Farbe* des Punktes dazu (Rot-, Grün- und Blauwert).

- Einen Typ **`koeff`** für die *Konstanten* (Koeffizienten in den Gleichungen):

  Er hat *vier* **`double`**-*Member*: **`wert`**, **`min_wert`**, **`max_wert`** und **`schritt`**.
  `wert` ist der eigentliche Wert der Konstante, die anderen drei Member brauchen wir erst in Teil 2 zur *Berechnung bewegter Bilder*
  (in welchem *Bereich* und mit welcher *Schrittweite* ändert sich die Konstante?).

- Einen Typ **farbinfo** zum *Berechnen der Farbe* des nächsten Punktes.
  Er wird erst in Teil 3 verwendet, muss aber jetzt schon jetzt deklariert werden, damit sich der Headerfile mit den Berechnungsdaten ohne Fehler inkludieren lässt.

  Er enthält *sechs* **int**-*Member*: **proz_rot**, **proz_gruen** und **proz_blau**
  (*wieviel Prozent* der Farbe des vorigen Punktes wird *übernommen*?)
  sowie **dazu_rot**, **dazu_gruen** und **dazu_blau**
  (*wieviel* wird dann zum Farbwert noch *dazu*- oder weggerechnet?).

Nach den Typdeklarationen inkludierst du *einen meiner Headerfiles mit den Berechnungsdaten* (ich stelle einige Files für verschiedene Bilder zur Verfügung).
Kopiere den File in dein Verzeichnis und inkludiere ihn mit **" "**, nicht mit **< >** !

Diese Files enthalten *folgende Deklarationen*:

- Konstante **GL_ANZ**:
  Die *Anzahl der Gleichungen*, d.h. der verschiedenen Möglichkeiten (2 bis 8).
- Konstante **ANZAHL**:
  Die *Anzahl der zu berechnenden Punkte* (einige 100000).
- Konstante **ERSTER**:
  Die *Nummer des ersten anzuzeigenden Punktes* (0 bis 100).
  Bei einigen Bildern liegen die *ersten* paar Punkte *außerhalb des eigentlichen Musters*.
  Man muss sie zwar berechnen, aber *lässt sie dann beim Anzeigen weg*.
- Ein befülltes **int**-Array **prozent**:
  Es enthält **GL_ANZ** viele Elemente, die bestimmen, *mit welcher Wahrscheinlichkeit* welche Gleichung zufällig gewählt wird (siehe unten).
- Ein *zweidimensionales Array* **c**, dessen Elemente die *Konstanten zur Punktberechung*, also befüllte **koeff**-Strukturen sind:
  Der *erste Index* geht fix von 0 bis 5 und ist die *Nummer der Konstante* (c_0 bis c_5).
  Der *zweite Index* geht von 0 bis **GL_ANZ-1** und ist die *Nummer der Möglichkeit* (der Gleichung), zu der diese Konstante gehört.
- Für Teil 3: Drei Konstanten **ROT**, **GRUEN** und **BLAU** für die *Anfangs-Farbwerte*.
- Für Teil 3: Ein Array **farbe** von **GL_ANZ** vielen befüllten **farbinfo**-Strukturen.
  Wird zur Berechnung der Position eines Punktes die n-te Gleichung verwendet, so wird das n-te Element dieses Arrays zur *Berechnung seiner Farbe* verwendet.

Der „klassische“ Datensatz für iterierte Funktionssysteme ist in **farn.h** enthalten.

Deklariere als nächstes ein *globales Array* mit **ANZAHL** vielen **punkt**-*Strukturen* für *die zu berechnenden Punkte* (da dieses Array einige MB groß ist, der Platz für lokale Variablen aber auf wenige MB beschränkt ist, muss das Array *global* sein).

Dann kommt das *Hauptprogramm*:

- Initialisiere den Zufallszahlen-Generator so, dass bei jedem Programmlauf *andere Zufallszahlen* berechnet werden! (die Zufallszahlen beeinflussen allerdings nicht die Form des Ergebnisses: Die Form hängt nur von unseren Konstanten $c_{i,n}$ ab, die Zufallszahlen verändern nur die Streuung der Punkte innerhalb der Form).
- Öffne das *Grafikfenster* (**sdlInit**).

- Um die mathematischen Koordinaten der Punkte beim Anzeigen richtig auf Pixel-Koordinaten umrechnen zu können, müssen wir Buch führen, *innerhalb welchen Koordinatenbereiches* die berechneten Punkte liegen.

  Dazu brauchen wir vier **`double`**-Werte x_{min}, x_{max}, y_{min} und y_{max}:
  Jeweils ein *Minimum* und ein *Maximum* für die *x-Koordinaten* und die *y-Koordinaten*.
  Initialisiere die beiden Minima auf eine sehr große Zahl und die beiden Maxima auf eine sehr kleine Zahl (ich habe 10^{300} und -10^{300} (**`1e300`** und **`-1e300`**) verwendet).

- Initialisiere die x- und y-Koordinate des *Punktes Nummer 0* auf 0/0.

- Dann werden die restlichen Punkte (von Nummer 1 bis **`ANZAHL-1`**) in einer Schleife *der Reihe nach berechnet* und in unserem Array *gespeichert*.

  - Zuerst einmal müssen wir zur Berechnung des nächsten Punktes *zufällig eine Gleichung auswählen*, und zwar mit den durch das Array **`prozent`** aus dem Headerfile vorgegebenen Wahrscheinlichkeiten.
    - Berechne dazu eine *Zufallszahl zwischen 0 und 99*.
    - Das Array **`prozent`** ist aufsteigend sortiert und enthält am Ende immer 100. Suche in diesem Array das *erste Element*, das *größer* als die Zufallszahl ist.
    - Der *Index* **`n`** *dieses Elementes* ist die *Nummer der Gleichung*. Er wird weiter unten als Array-Index verwendet.

    Beispiel: Der Header-File enthält 4 Gleichungen und initialisiert das Prozent-Array mit den Werten 85, 92, 99 und 100.
    - Für Zufallszahlen von 0 bis 84 wird **`n`** auf 0 gesetzt, d.h. es wird die erste Gleichung verwendet.
    - Für Zufallszahlen von 85 bis 91 wird **`n`** gleich 1, für 92 bis 98 wird **`n`** gleich 2.
    - Nur wenn die Zufallszahl 99 ist (Wahrscheinlichkeit nur 1 %), wird **`n`** gleich 3, d.h. die vierte Gleichung wird am seltensten verwendet.

  - Dann werden die Koordinaten des *Punktes Nummer i* aus den Koordinaten des *vorigen Punktes i-1* wie folgt berechnet:

    $x_i = c_{0,n} * x_{i-1} + c_{1,n} * y_{i-1} + c_{2,n}$ und $y_i = c_{3,n} * x_{i-1} + c_{4,n} * y_{i-1} + c_{5,n}$

    `n` ist dabei die *Nummer der Gleichung* aus dem vorigen Punkt, die $c_{i,n}$ sind die **`wert`**-Member des Elementes **`[i][n]`** aus dem Array **`c`** .

  - Wenn die Nummer des soeben berechneten Punktes *größergleich* **`ERSTER`** ist (wenn es sich also *nicht* um einen der *unsichtbaren* Punkte am Anfang handelt), dann *prüfe* mit 4 **`if`**'s, ob seine Koordinaten ein *neues Minimum oder Maximum* darstellen, und aktualisiere wenn nötig x_{min}, x_{max}, y_{min} oder y_{max} .

- Nachdem *alle Punkte berechnet* sind und x_{min}, x_{max}, y_{min} und y_{max} für das ganze Bild feststehen, müssen wir die Punkte *der Reihe nach* mit **`sdlDrawPoint`** *anzeigen*, und zwar nicht ab Punkt Nummer 0, sondern erst ab Punkt Nummer **`ERSTER`**.

  Dabei müssen wir die Koordinaten so *dehnen oder stauchen*, dass alle Punkte genau in unser Fenster *passen*. Dafür sind in **`sdlinterf.h`** die Konstanten **`SDL_X_SIZE`** und **`SDL_Y_SIZE`** (Breite und Höhe des Grafikfensters in Pixel) definiert (du kannst sie dort auch an deinen PC oder an dein Notebook anpassen).

  Die Umrechnung erfolgt so: $x_{pixel} = ((x - x_{min}) / (x_{max} - x_{min})) * (SDL\_X\_SIZE - 1)$

  y wird zusätzlich gespiegelt: $y_{pixel} = (1 - (y - y_{min}) / (y_{max} - y_{min})) * (SDL\_Y\_SIZE - 1)$

  Nimm als Farbe der Punkte im **`sdlDrawPoint`** grün (0 / 255 / 0).

- Ruf **sdlUpdate** erst auf, *nachdem* du *alle Punkte* gezeichnet hast, nicht nach jedem Punkt (jeden Punkt einzeln anzuzeigen wäre viel zu langsam)!

  Warte dann mit **sdlMilliSleep** ein paar Sekunden, bevor du **sdlExit** aufrufst und das Programm beendest.

Teil 2: Bewegung

Das Aussehen des Ergebnisses ändert sich,
wenn man die *Konstanten der Gleichungen geringfügig ändert*.

Wir machen daher Folgendes, um ein bewegtes Bild zu erhalten:

- Packe das gesamte Berechnen und das Anzeigen der Punkte aus Teil 1 in eine *Endlosschleife*.

  Verkürze die *Wartezeit* nach dem Anzeigen (oder lass sie ganz weg).

  Vergiss nicht, *vor jedem Berechnen* x_{min}, x_{max}, y_{min} und y_{max} wieder auf eine sehr große bzw. sehr kleine Zahl zu setzen
  und *vor jedem Anzeigen* das vorige Bild zu löschen (**sdlSetBlack**).
- Ändere nach dem Anzeigen eines jeden Bildes alle *Gleichungs-Konstanten* wie folgt:
  - Mach *zwei geschachtelte Schleifen* über alle 6 mal **GL_ANZ** Konstanten-Strukturen unseres zweidimensionalen Gleichungs-Arrays.
  - Zähl zu jedem Konstanten-Wert **wert** seine Schrittweite **schritt** *dazu*.
  - Wenn **wert > max_wert** oder **wert < min_wert** ist (d.h. die Konstante **wert** aus dem Bereich **max_wert** … **min_wert** herausgefallen ist), dann *dreh das Vorzeichen* von **schritt** um, damit die Konstante beim nächsten Durchlauf in die entgegengesetzte Richtung wandert.

Teil 3: Farbe

Da wir zu jedem einzelnen Punkt seine Farbe speichern müssen, erweitern wir unsere *Punkt-Struktur* um drei **int**'s für den *rot-, grün- und blau-Wert* (0…255) des Punktes und geben diese Werte beim Zeichnen des Punktes im **sdlDrawPoint**-Aufruf statt grün als Farb-Parameter an.

Dann brauchen wir eine *Hilfsfunktion*, die aus einem *alten Farbwert* den *neuen Farbwert* berechnet:

- Die Funktion hat drei **int**-*Parameter*:
  Alten Farbwert, wieviel *Prozent* der alten Farbe erhalten bleiben, und um wieviel die Farbe dann noch *geändert* wird.

  Sie liefert einen **int** als *Returnwert*.
- Berechne zuerst den neuen Farbwert: (Alte Farbe * Prozent) / 100 + Änderung

  Ist das Ergebnis größergleich 255, so ist der Returnwert 255.
  Ist es kleinergleich 0, so ist der Returnwert 0.
  Sonst wird das berechnete Ergebnis als neue Farbe zurückgegeben.

An der Stelle, wo die Koordinaten des *Punktes Nummer 0* auf 0/0 gesetzt werden, setzen wir seine *Farbwerte* auf die Konstanten **ROT**, **GRUEN** und **BLAU**.
Diese Konstanten werden im Berechnungsdaten-Headerfile deklariert.

Wir haben schon im ersten Teil der Aufgabe eine Struktur für die Farb-Berechnung deklariert, die 6 **int**-Member enthält:
Für jede der drei Farben rot, grün und blau einen *Prozentwert* und einen *Änderungswert*.

Wie ein Punkt gefärbt wird, hängt davon ab, *mit welcher Gleichung* er berechnet wurde.
Der Daten-Headerfile legt daher ein *Array* namens **farbe** von solchen Strukturen an, das so viele Element hat, wie es Gleichungen gibt, und befüllt es:
Das **n**-te Element enthält die Prozent- und Änderungswerte für die Punkte, die mit der **n**-ten Gleichung gezeichnet werden.

An der Stelle, wo wir die Koordinaten des nächsten Punktes berechnen, wird auch seine Farbe berechnet. Dazu rufen wir *drei Mal unsere Hilfsfunktion* auf, „füttern" sie mit dem entsprechende *Rot-, Grün- oder Blauwert des vorigen Punktes* und mit dem *Prozentwert* und dem *Änderungswert* für diese Farbe aus der **n**-ten Struktur des Arrays **farbe** (**n** … Nummer der verwendeten Gleichung), und speichern das Ergebnis der Aufrufe als Rotwert, Grünwert und Blauwert des neuen Punktes.

Für Interessierte

Jede Gleichung beschreibt eine *Bildtransformation*: Sie bildet die gesamte Bildfläche irgendwie *gedreht*, *gestaucht*, *verschoben*, *gespiegelt* oder sonstwie verzerrt auf einen Teilbereich des Bildes ab, d.h. ist für einen Teil des Bildes bzw. der Figur verantwortlich.
Das Gesamtbild wird also aus *vielen verkleinerten Kopien von sich selbst* zusammengesetzt, die iterierten Funktionssysteme sind daher auch eine Art *Fraktale*.

Am Beispiel des Farns:

- Die *erste* (häufigste) Gleichung zeichnet die *verkleinerten Kopien oberhalb der untersten Blatt-Reihe*: Sie *verkleinert* und *neigt* den Input ein bisschen und *schiebt* ihn ein Stückchen Richtung Farn-Spitze.
- Die *zweite* und *dritte* Gleichung zeichnen *das rechte und das linke unterste Blatt*: Der Input wird stark verkleinert, um knapp 90 Grad nach links oder rechts gekippt, und ganz nach unten verschoben.
- Die *vierte* (seltenste) Gleichung ist für den *Stamm* (die gerade, senkrechte Linie unten in der Mitte) zuständig: Unabhängig davon, wo der Punkt vorher war, bekommt er einen fixen x-Wert, und sein y-Wert wird stark gestaucht.