

Samenvatting

Het grafisch simuleren van AGV's over een terrein kan in Delphi 3.0 gerealiseerd worden. De afbeeldingen van de AGV's kunnen namelijk, afhankelijk van de verstreken tijd, steeds op andere schermposities geplaatst worden. Het roteren van de AGV's, zodat ze in de rijrichting gericht staan, kan op verschillende manieren worden aangepakt. Enkele manieren worden in hoofdstuk 3 van dit rapport beschreven.

Het roteren van bitmaps door middel van volledige scanline bewerkingen is uitvoerig onderzocht en beschreven in dit rapport. De methode werkt maar heeft enkele beduidende nadelen (zie hoofdstuk 6). Er zijn namelijk grote beperkingen aan de snelheid van de simulatie en aan de complexiteit van de simulatie.

De aanbeveling in dit rapport is dan ook andere mogelijkheden te zoeken om mooie grafische simulaties van AGV's in Delphi 3.0 te realiseren. Er wordt geadviseerd de mogelijkheden van 'Sprite'-animatie te onderzoeken.