

Boids

- Simulatore di stormi ([Craig Reynolds](#))
- Le traiettorie si basano su tre regole:



- ✓ **separazione**: il boid sterza al fine di evitare il sovraffollamento locale



- ✓ **allineamento**: il boid sterza al fine di allinearsi alle traiettorie di volo dei boid vicini



- ✓ **coesione**: il boid sterza al fine di muoversi verso la posizione media (baricentro) dei boid vicini

Boids

- Benché Boids sia più complesso di Life, anche stavolta le regole sono semplici
- Ciò nonostante, tali regole sono sufficienti a produrre stormi dal comportamento davvero spettacolare e... verosimile!

