

3D-BerechnungsMethode - Programmierung TouchPoints

[] TouchPoints werden definiert durch die Programmierung zur Kontrolle positionierten Wert der Programmierung in der Formel mit unterschiedenen Wertausgabe.

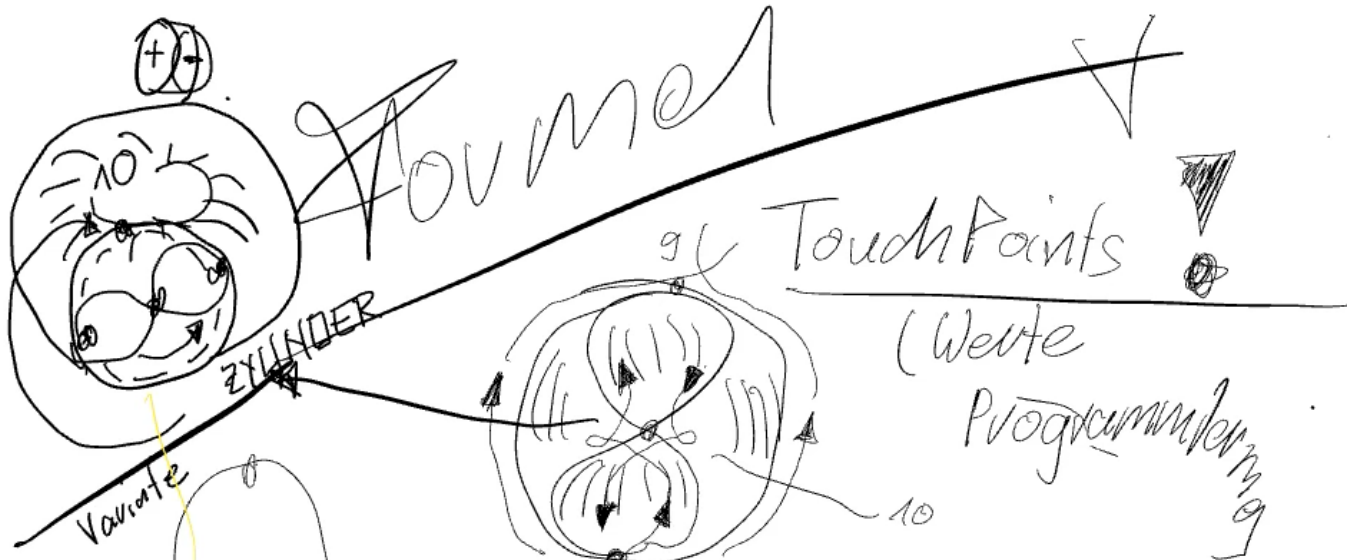
[] Der Ablauf der Software erfolgt bestmöglich auf Computer auf dem neusten stand (z.B.Quanten-Computer) zur Kontrolle.

[] Die Physik welche bei der Formel 3D-Berechnungs-Methode mit der Kugel-Engine ist in Programmierung wieder zu finden in der die Zeit keine Faktor hat und Wert.

[] Ein Beispiel finden Sie auf der Skizze welche eine Programmierung einer Matrix mit und bestimmt Masstab Raum die Positionen wie in einem 3D-Studie (generierte Körper) einzelnen CheckPoints durchlaufen mit den Wertablauf zum mehreren solcher Wertkanäle.

[] Das Program welches benötigt wird soll in sich diesen ganzen Ablauf in dem 0-1-Energie-Speicher (heute FlashSpeicher) befinden jedoch zur Kontrolle abgerufen und veränderbar sein

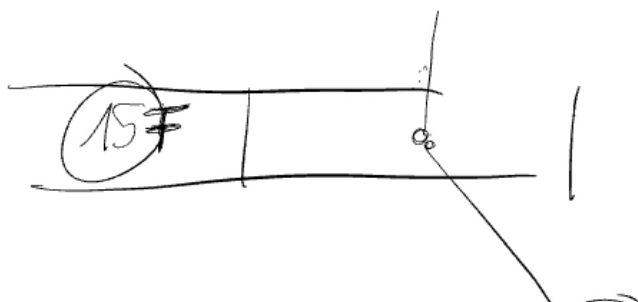
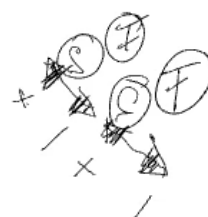
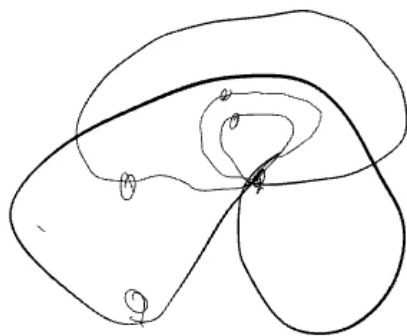
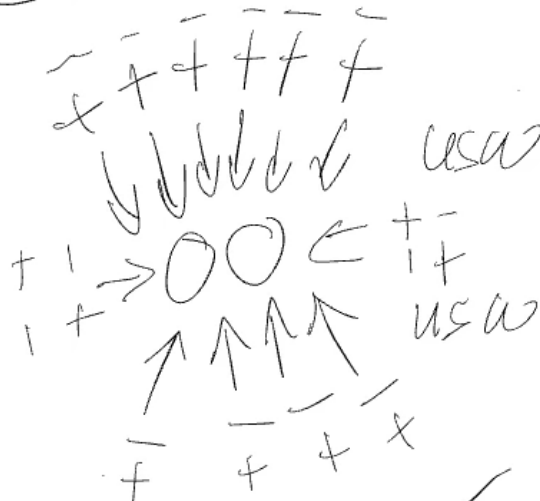
[x]



Alle

W

q



17