

Commands

```
<ag ent set> in-radius <nu mbe r>
other <ag ent set>
patch-at <dx value> <dy value>
nobody
diffuse <pa tch -va ria ble> <nu mbe r>
diffuse4 <pa tch -va ria ble> <nu mbe r>
approx ima te-rgb <number red> <number green> <number blu e>
extrac t-rgb <number color>
max-n-of <si ze> <ag ent set> [ <re por ter> ]
min-n-of <si ze> <ag ent set> [ <re por ter> ]
<ag ent set> with-max <re por ter>
<ag ent set> with-min <re por ter>
max-one-of <ag ent set> [ <re por ter> ]
min-one-of <ag ent set> [ <re por ter> ]
repeat <nu mbe r> [ <co mma nds> ]
print <ex pre ssi on>
show <ex pre ssi on>
```

Commands (cont)

```
type Agenten in Radius um Gitterknoten. Carriage Return.
n> Agenten die gleich sind wie der aktuelle ohne den aktuellen Agenten (Ohne Agent)
write <ex pre ssi on> Patch am Punkt dx, dy Gleich wie type?
on> Returnwert von Funktionen. Wenn ein Turtle stirbt ist er nobody. f
```

Built-in Global Variables

```
date-a nd-time Teilt einen Prozentsatz (number, zwischen 0-1) auf die 4 umliegende
Approximiert den angegebenen RGB-Wert durch eine Netto Far
(01:19:36.685 PM 19-
Sep 2002) Resolution
depends on system
Define the name of the
current experiment
read-only Reports the
current run number in the
current BehaviorSpace
experiment, starting at 1
z.B.: show count patches with-max [pxcor] ;; print;
```

Mathematical Functions:

```
abs <nu mbe r> Gleich wie with-max nur minimale Werte Betrag
ceiling <nu mbe r> Der Agent mit dem maximalen Wert des Reporters Aufrunden auf int
floor <nu mbe r> Der Agent mit dem minimalen Wert des Reporters Abrunden auf int
int <nu mbe r> Führt den Command <number>-mal aus Gibt nur den Integer Teil der Zahl zurück
precision <nu mbe r> <pl ac e s> Runden auf stellen
observer> print " Hel lo"
Hello
round <nu mbe r> Runden auf Integer (Kaufmännisch)
Gibt zuerst den Agent und dann den Wert aus gefolgt von einem Zahl zurück
cos <number> Winkelfunktionen
z.B.: observer> show " Hel lo"
sin <number> observer: " Hel lo"
tan <nu mbe r>
exp <number> e und logarithmus
ln <number>
log <nu mbe r> <ba se>
sqrt <nu mbe r> Wurzel
<nu mbe r1> mod <nu mbe r2> Rest der Division #1/#2
remainder <nu mbe r> <nu mb e r> Gleich wie modulo
```



By fleischkarotte

Not published yet.

Last updated 8th June, 2022.

Page 1 of 1.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>