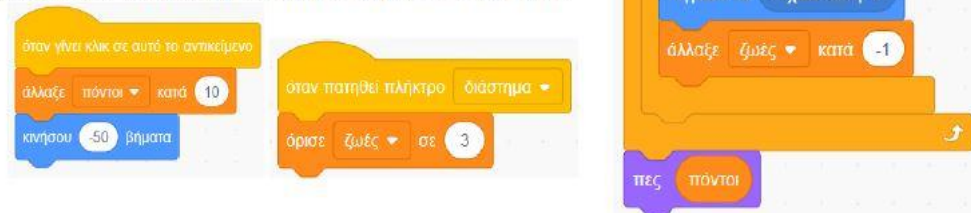


Επανάλαβε ώσπου

9.8 Χειρισμός γεγονότων

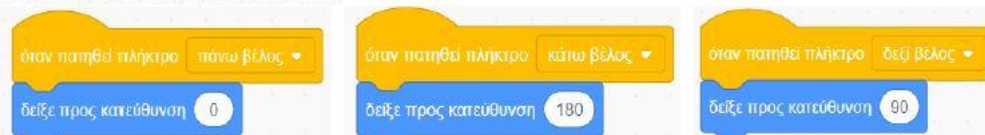
Μια σημαντική ομάδα εντολών, που μπορεί να αξιοποιηθεί στον σχεδιασμό παιχνιδιών, είναι τα συμβάντα (events) και οι αισθητήρες (sensing).

Θα μπορούσαμε να επεκτείνουμε το πρόγραμμα με τη μπάλα ποδοσφαίρου που κινείται συνεχώς στη σκηνή με την εξής λειτουργικότητα: Να προσπαθεί ο χρήστης-παίκτης να κάνει κλικ με το ποντίκι στην μπάλα που κινείται. Κάθε φορά που τα καταφέρνει θα παίρνει 10 πόντους, αλλά κάθε φορά που δε θα προλαβαίνει και η μπάλα θα φτάνει στο όριο της σκηνής θα χάνει μια ζωή. Για αυτό θα χρειαστούμε δύο μεταβλητές, τις ζωές και τους πόντους. Ο παίκτης ξεκινάει αρχικά με 3 ζωές και 0 πόντους. Σε περίπτωση που χάσει και την τελευταία ζωή του το πρόγραμμα τερματίζει και του εμφανίζει τους βαθμούς που συγκέντρωσε. Για αυτό χρησιμοποιούμε τη εντολή επανάληψης **Επανάλαβε ώσπου <ζωές=0>** η οποία ελέγχει σε κάθε επανάληψη αν η μεταβλητή ζωές έχει πάρει την τιμή 0.



Παραπάνω προσθέσαμε και έναν ειδικό κωδικό (cheat code), ώστε όταν ο χρήστης χάνει, να μπορεί να πάρει τρεις ζωές με ένα πάτημα του πλήκτρου διάστημα (space).

Μπορούμε να γράψουμε κώδικα για τη διαχείριση και άλλων γεγονότων, όπως το πάτημα ενός πλήκτρου. Για παράδειγμα, αντί η μπάλα να κινείται τυχαία, θα μπορούσε να τη μετακινεί ο παίκτης με τα βελάκια και ένας άλλος παίκτης να χειρίζεται το ποντίκι.



Μπορείτε να δώσετε εσείς τον αντίστοιχο κώδικα για τον χειρισμό του πλήκτρου που μετακινεί τον χαρακτήρα αριστερά (αριστερό βέλος);