

Autod

Ülesanne: koostada rakendus kolme auto võidusõidu imiteerimiseks. Kohtunik (näiteks Krap) teatab sõidu alustamisest ja kuulutab lõpuks välja võitja. Autode kiiruse (sammu pikkuse) võiks valida juhuslikult, et tulemus poleks ette määratud. Kasutaja peaks saama ette anda sõidetavate ringide arvu.

Iga auto puhul peab olema teada sõidetava ringi number ja sõiduaeg, need võiks olla auto omadused – lokaalsed muutujad, mida saab muuta ainult selle spraidi skriptides (lugeda lokaalse muutuja väärtust saab ka teistes skriptides).

Protseduur **Start**

$x = -230$

ring = 0

Kordus ringe **korda**

Kordus kuni $x > 240$

Liigu 10 kuni 15 sammu

Lõpp kordus

Peida

Oota 1 kuni 3 sek

$x = -230$

näita

aeg = taimer

ring = ring + 1

Lõpp kordus

Kõikide autode tegevused on ühesugused, seega saab ühest autost pärast skriptide loomist teha vajaliku arvu koopiasid ja seejärel muuta veidi nende välimust.

Algul võiks kõigi muutujate väärtused olla laval näha, et rakenduse tööd oleks parem kontrollida ja võimalikke vigu lihtsam leida. Hiljem võib osa väärtusi peita.

Kõik autod sõidavad nõutud arvu ringe ja peatuvad siis. Lokaalses muutujas **aeg** salvestatakse iga auto lõppuaeg.

Krap juhatab võidusõitu, tema skriptist tulevad ka teated teiste tegevuste käivitamiseks.

Korraldus [**Teavita** Start **ja oota**] tagab tegevuste jätkamise alles pärast seda, kui kõik autod on sõitmise lõpetanud.

Keerukamad tegevused/arvutused võiks vormistada eraldi skriptidena.

Alternatiivne protseduur **kes_võitis2** kasutab lisaks muutujat **min** väikseima sõiduaja meelepidamiseks.

Protseduur **kes_võitis1**

Kui (auto1.aeg < auto2.aeg) **ja** (auto1.aeg < auto3.aeg)

võitja = auto1

Muidu

Kui auto2.aeg < auto3.aeg

võitja = auto2

muidu

võitja = auto3

lõpp kui

Lõpp kui

Protseduur **Kraps**

võitja = ''

taimer algseisu

Teavita Start **ja oota**

Teavita Kes_võitis1 **ja oota**

Mine võitja

Ütle 'Võitja on tubli'

Protseduur **kes_võitis2**

min = auto1.aeg

võitja = auto1

Kui auto2.aeg < min

min = auto2.aeg

võitja = auto2

Lõpp kui

Kui auto3.aeg < min

min = auto3.aeg

võitja = auto3

Lõpp kui

Lisaks:

- auto kiirus võiks olla spraidi omadus (lokaalne muutuja), mis määratakse (juhuslikult) võistluse alguses
- Krap võiks rohkem esineda: kamandada kõigepealt võistlejad kohale, lõpus liikuda võitja juurde jmt
- Lisada võistlusele veel üks auto