

## Autod 2

Veel kord võidusõit.

**Koostada kolme auto võidusõidu sarnane rakendus. Seekord ei ole osalevate autode arv piiratud.**

**Kohtunik teatab sõidu alustamisest ja kuulutab lõpuks välja võitja.**

**Enne võistluse algust võiks kasutaja ennustada, kes võidab. Kui võistlus on lõppenud, tuleb teatada, mitmendana lõpetas kasutaja poolt võitjaks ennustatud auto.**

### Protseduur Start

$x = -230$

**Kordus** ringe **korda**

**Kordus kuni**  $x > 240$

**Liigu** 10 kuni 20 sammu

**Lõpp kordus**

**Peida**

**Oota** 1 kuni 3 sek

$x = -230$

**näita**

aeg = taimer

**Lõpp kordus**

**Lisa loendisse**

Autode kiirus (sammu pikkus) valitakse juhuslikult igal sammul või määratakse juhuslikult sõidu algul.

Võistluse lõpetanud auto nimi ja aeg kirjutatakse vastavatesse loenditesse.

Võistluse võitja nimi ja aeg on loendites esimesed.

**Andmed:** objektid **autod** ja **kohtunik**, loendid **Ajad** ja **Autod**, muutujad **ringe**, **ennustus**, **j** (järjenumbr); iga auto lokaalsed muutujad: **nimi**, **ring**, **kiirus**

$j = 1$

**kordus** Autod.pikkus **korda**

**kui** ennustus = Autod(j) **siis**

**stopp**

**lõpp kui**

$j = j + 1$

**Lõpp kordus**

Kasutaja poolt võitjaks ennustatud auto leidmine võistluse lõppjärjestuses. Selle võiks vormistada eraldi skriptina (sees on katkestus; Scratch ei võimalda korduse katkestamist, seega peatatakse skripti töö).

### Lahendamist vajavad:

- Kuidas kasutaja ennustab võitja (kohtunik küsib ja kasutaja vastab; hiireklõps valitud autol; vm)
- Kuidas kuulutatakse välja võitja (kohtunik ütleb võitja nime; kohtunik läheb võitja juurde; võitja teeb auringi, pöörleb või hüpleb; vm)
- Kuidas teatatakse kasutaja võitjaks ennustatu koht ja aeg; mis saab, kui ennustus osutus õigeks.