

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 samm

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.

NB! Ka Spraidi nimi võiks olla lokaalne muutuja.

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

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.