

Loendite kasutamine spraitide asukoha juhuslikul määramisel

Kui rakenduses tuleb spraidid paigutada juhuslikult, aga kindlaksmääratud kohtadele, on üks võimalus kasutada loendite abi.

Andmed:

loendid **sprait**, **X**, **Y**; muutuja **j** (järjenumber)

Loenditesse **X** ja **Y** salvestatakse võimalike asukohtade koordinaadid: iga paar (x_i, y_i) vastab ühele asukohale.

I etapp:

Algul tuleb loend **sprait** tühjendada, seejärel peavad kõik spraidid, mis juhuslikult lavale paigutatakse, kirjutama mingi juhusliku ajavahemiku järel sellesse loendisse teatise nime (tunnuse, oma nime vm), millele nad reageerivad.

II etapp:

Loendist **sprait** võetakse järjekorras (loendur **j** hoolitseb selle eest) teatised ja teatatakse need. Igale teatisele peab reageerima ühe spraidi skript paigutades spraidi järjenumbriga **j** määratud koordinaatidel **X(j)**, **Y(j)**.

Tegevuste „mootor“ võib olla üks lava skriptidest:

```
Tühjenda loend sprait
Teade segamini - vajalikud teatised kirjutatakse loendisse
j = 0
Korda sprait.pikkus korda
  j = j + 1
  teade sprait(j)
Lõpp kordus
```

