

Loendite kasutamine spraitide asukoha juhuslikul määramisel

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

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 kas

a) teatise nime, millele nad reageerivad
või

b) mingi sellele spraidile ainuomase väärtuse (spraidi nimi ei ole kahjuks omadus, mida on võimalik skriptis lugeda, aga selleks otstarbeks võib luua kõigi lavale paigutatavate spraitide jaoks samanimelised lokaalsed muutujad (näiteks ID), mille väärtus on igal spraidil unikaalne).

II etapp:

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

või

b) **j** väärtuse muutumise järel tuleb teatada „uus koht“. Sellele peavad reageerima kõikide asukohta muutvate spraitide skriptid, mis kontrollivad, kas loendi sprait väärtus järjenumbriga **j** on sama, mis selle spraidi lokaalse muutuja ID väärtus. Asukohta muudab ainult see sprait, mille muutuja väärtus sobis.

Tegevuste „mootor“ võib olla üks lava skriptidest:

tühjenda loend sprait

teade segamini - teatiseid või väärtused kirjutatakse loendisse
j = 0

korda sprait.pikkus **korda**

j = **j** + 1

teade (sprait(j) või uus koht)

lõpp kordus

Variant a)



Variant b)

võta ID = 501

