

Basic-256



Вспомогательный алгоритм в Basic-256. Управление движением

Задание: Используя вспомогательный алгоритм, изобразить тележку, управлять движением которой можно при помощи клавиш.

Алгоритм выполнения

1. Организовать подпрограмму, рисующую тележку от исходных координат угла X, Y.
2. В основной программе организовать изменение координаты X в зависимости от нажатой клавиши.

```
cls
print "Используйте клавиши J и K для управления движением"
fastgraphics rem Режим быстрой графики
rem Начальное положение тележки
x = 30
y = 200
rem Цикл, который будет работать, до нажатия клавиши Esc (код 16777216)
do
    gosub drawpaddle rem Вызов процедуры рисования тележки от текущего X
    a=0
    while (a=0)
        a = key rem Считывание кода нажатой клавиши
    end while
    rem Если нажата K, увеличиваем координату X на 5
    if a = 75 then x = x + 5
    rem Если нажата J, уменьшаем координату X на 5
    if a = 74 then x = x - 5
    rem Если дошли до границы, X не меняем:
    if x < 0 then x = 0
    if x > 200 then x = 200
    rem Возвращаемся к считыванию кода клавиши
until (a=16777216)
drawpaddle: rem Процедура рисования тележки от текущего X
color green
rect 0, 0, 300, 300
color darkblue
rect x, y, 100, 10
color blue
rect x+15, y-15, 70, 15
color yellow
rem Колеса:
circle x+20, y+20, 10
circle x+80, y+20, 10
refresh
return
```

Если хотите изменить управление на другие клавиши, но не знаете их код, можно воспользоваться программой:

```
print "Нажмите клавишу и узнайте её код"
rem Цикл, который будет работать, пока не нажмут клавишу Esc (код 16777216)
While (key<>16777216)
    rem Считывание кода нажатой клавиши
    a = key
    if a<>0 then print a
End While
```