

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