

תרגיל מס' 3

בתרגיל זה נתרגל שימוש במשתנים, בתנאים ובשילובים מורכבים שלהם.

כמו בתרגיל הקודם, את כל הפקודות אנחנו נשים בתוך המתודה `run()`:

```
public void run() {  
    // הקוד שלכם  
}
```

עבור כל משימה, חשוב להריץ את הרובוט, ולוודא שאכן קיבלנו את התוצאה הרצויה. שימו לב לשמור את התרגילים שלכם, ולא למחוק בסוף כל משימה!

רקע על זוגיות:

עבור משתנה `int qwe`, השארית שלו בחלוקה ב-2 היא: `qwe%2` (%) עושה כמו חלוקה, רק במקום להגיד מה התוצאה, זה אומר מה השארית).
`Qwe` הוא זוגי אם השארית שלו בחלוקה ב-2 היא 0, ואי-זוגי אם היא 1.

Gun cooling rate:

שמתם כבר לב, שאם אתם יורים כמה פעמים ברצף, חלק מהפעמים מתפספסות. זה נובע מזה שהמשחק מדמה מצב בו הנשק צריך זמן כדי להתקרר.

משימה מס' 1

כתבו רובוט שיורה שני כדורים ברצף.

שימו לב שאם פשוט תכתבו את הפקודה `fire` פעמיים, הירייה השנייה לא תקרה בגלל `gun cooling rate`.

איך תעשו זאת?

יצרנו משתנה חדש מסוג `double` בשם `currentGunHeat`. כדי להשתמש בו, תצטרכו להוריד מחדש את `ScannerRobot` (הגרסה המעודכנת שמופיעה במייל ביחד עם התרגיל הזה), ולעשות את השינויים שהוסברו בתרגיל הקודם כדי להשתמש ב `robotSeen`. הרובה שלכם יירה רק אם החום הנוכחי של הרובה הוא 0. האפשרות הטבעית כדי לחכות, היא להשתמש בלולאה.

משימה מס' 2

הרובוט שלכם מסתובב כל הזמן, אם הוא רואה את הרובוט השני, הוא יורה בו

אחרי שיריתם 5 פעמים, התנגשו ברובוט האחר (שוב ושוב) עד שתנצחו.

משימה מס' 3

הרובוט שלכם מסתובב כל הזמן, וברגע שהוא רואה את הרובוט האחר, עושה "משהו".

אם ראיתם אותו מספר זוגי של פעמים: "משהו" זה לירות פעם אחת

אם ראיתם אותו מספר אי-זוגי של פעמים: "משהו" זה לירות פעמיים (השתמשו בקטע הקוד שכתבתם במשימה ה-1 – פשוט העתיקו והדביקו).