



مقدمه

هدف از این پیش‌تمرین آشنایی شما با برنامه‌نویسی شیء‌گرای رویداد محور¹ و استفاده از آن در مثالی کوچک‌تر قبل از تمرین کامپیوتری شماره ۵ به منظور درک بهتر و آمادگی بیشتر است.

برای پاسخ به این تمرین باید از کتابخانه‌ی گرافیکی SDL² استفاده کنید. برای راحتی کار شما، در این [لینک](#) یک کتابخانه‌ی واسطه به نام RSDL³ برای کار کردن با SDL در اختیار شما قرار داده شده است. قبل از شروع به انجام این تمرین توصیه می‌شود حتماً [ویدیوهای](#) مربوط به برنامه‌نویسی رویداد محور را ببینید و مستندات موجود در این [لینک](#) را مطالعه کنید.

شرح مسئله

در این مثال شما باید یک برنامه بنویسید که در آن یک توپ نشانگر⁴ موس شما را با سرعت ثابت دنبال کند. به این معنی که اگر نشانگر سریعتر از حد جابه‌جا شود توپ از آن عقب بماند. به بیان دیگر توپ باید در هر لحظه به سمت مکان فعلی نشانگر حرکت کند و اندازه‌ی این حرکت نباید بیشتر از یک مقدار ثابت باشد.

راه‌حل این پیش‌تمرین بعد از مدتی روی سایت قرار خواهد گرفت.

¹ Event Driven Programming

² Simple DirectMedia Layer

³ Ramtin Simple DirectMedia Layer

⁴ Cursor