

Вау! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике Попробовать

Урок Спринт 1.14

Пакет application

Начнём использовать созданный пакет. Для начала нужно его импортировать:

```
package application
import "github.com/aivanov/game/pkg/life"
```

Обычно здесь содержится конфигурация и код вызова приложения:

```
type Config struct{
    Width int
    Height int
type Application struct{
    Cfg Config
func New(config Config) *Application {
    return &Application{
        Cfg: config,
    }
}
func (a *Application) Run(ctx context.Context) error {
    // Объект для хранения текущего состояния сетки
    currentWorld := life.NewWorld(a.Cfg.Height, a.Cfg.Width)
    // Объект для хранения очередного состояния сетки
    nextWorld := life.NewWorld(a.Cfg.Height, a.Cfg.Width)
    // Заполняем сетку на 30%
    currentWorld.RandInit(30)
    for {
        // Здесь мы можем записывать текущее состояние — например, в очередь сообщений. Для нашего примера просто выводим на экран
        fmt.Println(currentWorld)
        life.NextState(currentWorld, nextWorld)
        currentWorld = nextWorld
        // Проверяем контекст
        select {
        case <-ctx.Done():</pre>
            return ctx.Err() // Возвращаем причину завершения
        default: // По умолчанию делаем паузу
            time.Sleep(100 * time.Millisecond)
        // Очищаем экран
        fmt.Print("\033[H\033[2J")
    }
}
```

Возможно, вы заметили, что теперь после каждого шага мы проверяем контекст на отмену. Так мы сможем корректно выйти из приложения, если оно завершится.

О контексте мы поговорим подробнее в следующем модуле.

1 of 2

Задача «Пакет application» — Пакеты в Go. На примере с... https://lms.yandex.ru/courses/1051/groups/19501/lessons/631...

Справка

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Пользовательское соглашение.

© 2018 - 2024 ООО «Яндекс»

2 of 2