### Reaction1

**Ansvarlig: Anders Svalestad**

**HENSIKT**

**Et spill med hensikt å teste reaksjon. Spiller får en vilkårlige retning (høyre\venstre) presentert i en figur. Retning vises som tekst. Spiller skal så fort som mulig trykke tilsvarende retnings-piltast på tastaturet.**

**OPPBYGNING**

**Figurer i Matlab har flere innebygde egenskaper. En av disse er «KeypressFcn». Blir denne definert, vil figuren «lytte» etter tastetrykk. Jeg har brukte denne egenskapen i spillet for å slippe at bruker skal trykke bokstavtast + Enter.**



**Når du starter programmet, vil du få valget om å starte spill, eller avslutte.**

**Når du trykker start settes en vilkårlig pause mellom 0 og 5 sekunder. Dette for at bruker ikke skal vite når retning kommer.   
Vilkårlig retning blir valgt ved bruk av Rand kommando. Retningen blir så presentert for bruker i en figur. Stoppeklokken blir da startet.   
  
Når bruker har trykket korrekt retningspil på tastatur, hopper programmet videre, visker ut figur å presenterer retning og reaksjonstiden i figur. Man har så valget mellom å trykke «space» eller «escape» tast på tastatur.   
«Space» vil gi deg muligheten for å teste en gang til, mens «escape» vil ta deg tilbake til GUI meny.**

**UTFORDRINGER**

**Program ble først laget med input funksjon. Bruker måtte taste «v» for venstre og «h» for høyre, og avslutte med Enter tast. Brukte en del tid på å finne ut av KeyPress funksjonen som er innebygget i Matlab figurer. Brukte** <http://se.mathworks.com/> **for å forstå hvordan den virket.   
  
Hadde også utfordringer med feilmeldinger dersom man trykker feil piltast. Løste dette ved å bruke «try» og «catch» blokker. Dersom kode inni en try blokk feiler, hopper programmet til catch blokken og kjører handling. I dette tilfellet ingen handling, men program sjekker igjen for riktig piltast valg.**

**KONKLUSJON**