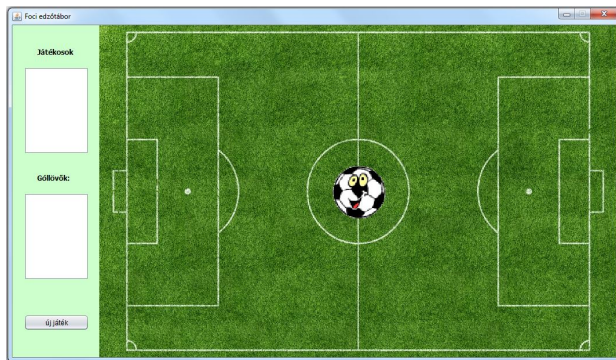


F^ootball

A foci VB ismét Magyarország részvétele nélkül zajlott :(. Hogy legközelebb ez ne így legyen, ezért komoly edzésre kényszerítik a focistákat. Készítse el ennek az edzőtábornak az egyszerűsített változatát.



Induláskor a jobboldali 900*600-as felület közepén forog egy labda (animált kép). Megnyomva a baloldali 150 széles részen lévő gombot, a labda eltűnik, és már nem is jelenik meg többet, közben pedig kezdődhet az edzés.

Ez azt jelenti, hogy minden egyes kattintásra megjelenik egy-egy labdát vezető focista, a neve pedig a baloldali felső

listában lesz olvasható. A kattintás helye a focistakép középpontja legyen. Ha a baloldali térfélre kattintunk, akkor egy jobbra futó figura jelenjen meg, ha a jobboldalra, akkor egy balra futó, és persze, ezekben az irányokban is induljanak el, azaz a balra futó a felület bal szélénél véletlenül generált pontjába, a jobbra futó, a jobboldali felület véletlenül generált pontja felé.

A neveket a program indulásakor automatikusan olvassa be egy adott fájlból.

Legfőljebb csak annyi játékos jelenhet meg, ahányan a névsorban szerepelnek, és mindenki csak egyszer. Ha kiérnek a pálya szélére, akkor tűnjön el a képük. Amelyik közben áthalad a kapun, annak neve kerüljön be a góllövők listájába.



Amíg van focista a pályán, addig az új játék gomb inaktív, ha már mindenki edzett, akkor aktívvá válik. Rákattintva kiürítjük a listákat, és kezdődhet előről az edzés. (Azaz ismét ugyanazokból a nevekből lehet majd válogatni.)

Javasolt méretek:

A labda szélessége is magassága is 100 pixel, a két focista azonban sajnos nem teljesen azonos méretű: a baloldali (vagyis a jobbra futó) 70*70-as, a jobboldali (azaz balra futó) 100*100-as.

A kapuk pozíciója: függőlegesen a 245 és 315 pixel közötti rész, a baloldali kapuhoz a 45 pixelnél kisebb x érték tartozik, a jobboldalihoz a 845-nél nagyobb.

Néhány megoldási ötlet:

A feladatban a korábbiakhoz képest nem sok újdonság van. A játékosok mozgása két adott pont közötti egyenes vonalú egyenletes mozgás. Mozgás közben figyelni kell, hogy áthalad-e valamelyik kapun (a statikus adatként megadott koordináták között van-e az aktuális pont). Ha igen, akkor van gól, egyébként nincs. Ha célba ért, akkor a vezérlőnek szól, hogy törölheti, és azt is közli, hogy rúgott-e gólt.

Azt, hogy mindenki csak egyszer szerepeljen, legegyszerűbben úgy figyelhetjük, hogy minden egyes új játék kezdetekor a beolvasott neveket átmásoljuk egy másik listába, ebből a listából választjuk véletlenül az épp aktuális nevet, majd azonnal ki is töröljük onnan. Így mindenki csak egyszer szerepelhet, és azt is lehet figyelni, hogy van-e még játékos.

A játékos képét, méretét, célpontját értelemszerűen a kattintás helyétől tesszük függővé.