**move**

Функция перемещения объектов на определенный вектор.

**Синтаксис:**

**move**(P, *name1, name2,…, namen*);

**Аргументы:**

*P* – координаты, задающие вектор для перемещения объектов. Тип *point*,

*name1, name2,…,namen* – имена объектов.

**Описание:**

*move(P, name1, name2,…, namen ) –* функция перемещения объектов на схеме с именами *name1, name2,…,namen* на вектор, заданный координатами *P*.

Входное значение *P* может задаваться как заранее определенная переменная или задаваться выражением (*x*, *y*), где *x* и *y* координаты точки.

*P* – переменная типа *point*, где x – расстояние для перемещения по оси X, y – расстояние для перемещения по оси Y.

**Результат:**

нет.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **var** oldfl: **boolean**;  **var** vector:**point** = (100,0);  **if paintstep then begin**  fl = **flash**(500);  **if** fl <> oldfl **then begin**  **move**(vector, FillRect, FillCircle)**;**  **end**;  oldfl = fl;  **end**; |

В результате выполнения данного примера объекты с именами *FillRect* и *FillCircle* будут с периодом 500 мс. перемещаться на 100 точек по оси X от первоначального положения.