



Bli inspirert av magien i Forskerfabrikken

BASUS 2

Lag ditt eget spill

Innhold

Pseudo kode

- Sette opp programstruktur

Lage funksjon

- Argumenter
- Retur verdier

Lese taster

- Spesialtegn
- ACSII koder

Grafikk

- Bakgrunnsfarge
- Hente inn bilde
- Funksjonen toSprite()

Pseudo kode og programstruktur

Startdeklarasjoner
Startsbetingelser
Globale variable

Programmets
Hovedstruktur/-del

Hjelpesfunksjoner

Pseudo kode og programstruktur

Hvorfor?

Enklere å komme fort igang

Hjelper til med å være målrettet

Pseudo kode og programstruktur

Startdeklarasjoner
Startsbetingelser
Gloale variable

Programmets
Hovedstruktur/-del

Hjelpefunksjoner

Startsdeklarasjoner, startsbetingelser og globale variable

Hente inn bilder

```
ballImg = loadImage("ball.jpg");
```

Sette farge på bakgrunnen

```
background(255,0,0);  
cls();
```

Sette opp startsbildet

Dette kommer vi tilbake til!

Deklarere globale variable

```
player1Up = 38;  
player1Down = 40;
```

Pseudo kode

Startdeklarasjoner
Startsbetingelser

Programmets
Hovedstruktur/-del

Hjelpefunksjoner

Programmet hoveddel

- Funksjon som starter første runde
- Evig løkke (til det trykkes på Q) som kjører hjelpefunksjonene.
- Det er faktisk i hjelpefunksjonene det meste av koden ligger.
- Hoveddelen styrer programflyten!

Pseudo kode og programstruktur

Startdeklarasjoner
Startsbetingelser

Programmets
Hovedstruktur/-del

Hjelpefunksjoner

Lage funksjoner

Hvorfor?

Mer oversiktlig programmering

Lettere å feilsøke

Enklere å samarbeide og delegere arbeid

Hvordan?

```
function test()  
  println("Hei alle sammen!");  
endfunc
```

Funksjon

Vi kan sende informasjon til en funksjon.

```
...  
p1 = 1;  
goal(p1);  
...
```

```
function goal(p1)  
...  
    //bruke p1 til noe fornuftig  
...  
endfunc;
```

Funksjon

Vi kan sende informasjon tilbake fra en funksjon

(Dette eksemplet er ikke fra pong spillet!)

```
...  
kraft = ladning();  
...
```

```
Function ladning()  
...  
//finne ut om hvor mye kraft brukere  
ønsker  
...  
return kraft;  
endfunc;
```

Hjelpesfunksjoner

startRound()

- Starter en ny runde
- Plasserer ballen og racketene
- Skriver ut stillingen

player1Move()

- Flytter racketen til player 1

player2Move()

- Flytter racketen til player 2

goal(p1)

- Kjøres når noen har scoret et mål

moveBall()

- Flytter ballen
- Dette er den vanskeligste funksjonen

Pseudo kode for player1move()

Sjekk om noen av tastene er trykket ned og flytt racketen riktig vei.

```
if knapp opp er trykket  
    flytt racketen oppover  
elseif knapp ned er trykket  
    flytt racketen nedover  
endif  
oppdater skjermbildet
```

Kommunikasjon I/O

Lese inn taster og spesialtegn

```
println("Press keys to see their key codes.");  
while TRUE do  
  
    keyCode = waitKey();  
    println("key code: ", keyCode);  
  
done;
```

ASCII tabell

<http://www.asciitable.com/>

Dec	Hx	Oct	Char	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr
0	0	000	NUL (null)	32	20	040	 	Space	64	40	100	@	@	96	60	140	`	`
1	1	001	SOH (start of heading)	33	21	041	!	!	65	41	101	A	A	97	61	141	a	a
2	2	002	STX (start of text)	34	22	042	"	"	66	42	102	B	B	98	62	142	b	b
3	3	003	ETX (end of text)	35	23	043	#	#	67	43	103	C	C	99	63	143	c	c
4	4	004	EOT (end of transmission)	36	24	044	$	\$	68	44	104	D	D	100	64	144	d	d
5	5	005	ENQ (enquiry)	37	25	045	%	%	69	45	105	E	E	101	65	145	e	e
6	6	006	ACK (acknowledge)	38	26	046	&	&	70	46	106	F	F	102	66	146	f	f
7	7	007	BEL (bell)	39	27	047	'	'	71	47	107	G	G	103	67	147	g	g
8	8	010	BS (backspace)	40	28	050	((72	48	110	H	H	104	68	150	h	h
9	9	011	TAB (horizontal tab)	41	29	051))	73	49	111	I	I	105	69	151	i	i
10	A	012	LF (NL line feed, new line)	42	2A	052	*	*	74	4A	112	J	J	106	6A	152	j	j
11	B	013	VT (vertical tab)	43	2B	053	+	+	75	4B	113	K	K	107	6B	153	k	k
12	C	014	FF (NP form feed, new page)	44	2C	054	,	,	76	4C	114	L	L	108	6C	154	l	l
13	D	015	CR (carriage return)	45	2D	055	-	-	77	4D	115	M	M	109	6D	155	m	m
14	E	016	SO (shift out)	46	2E	056	.	.	78	4E	116	N	N	110	6E	156	n	n
15	F	017	SI (shift in)	47	2F	057	/	/	79	4F	117	O	O	111	6F	157	o	o
16	10	020	DLE (data link escape)	48	30	060	0	0	80	50	120	P	P	112	70	160	p	p
17	11	021	DC1 (device control 1)	49	31	061	1	1	81	51	121	Q	Q	113	71	161	q	q
18	12	022	DC2 (device control 2)	50	32	062	2	2	82	52	122	R	R	114	72	162	r	r
19	13	023	DC3 (device control 3)	51	33	063	3	3	83	53	123	S	S	115	73	163	s	s
20	14	024	DC4 (device control 4)	52	34	064	4	4	84	54	124	T	T	116	74	164	t	t
21	15	025	NAK (negative acknowledge)	53	35	065	5	5	85	55	125	U	U	117	75	165	u	u
22	16	026	SYN (synchronous idle)	54	36	066	6	6	86	56	126	V	V	118	76	166	v	v
23	17	027	ETB (end of trans. block)	55	37	067	7	7	87	57	127	W	W	119	77	167	w	w
24	18	030	CAN (cancel)	56	38	070	8	8	88	58	130	X	X	120	78	170	x	x
25	19	031	EM (end of medium)	57	39	071	9	9	89	59	131	Y	Y	121	79	171	y	y
26	1A	032	SUB (substitute)	58	3A	072	:	:	90	5A	132	Z	Z	122	7A	172	z	z
27	1B	033	ESC (escape)	59	3B	073	;	;	91	5B	133	[[123	7B	173	{	{
28	1C	034	FS (file separator)	60	3C	074	<	<	92	5C	134	\	\	124	7C	174	|	
29	1D	035	GS (group separator)	61	3D	075	=	=	93	5D	135]]	125	7D	175	}	}
30	1E	036	RS (record separator)	62	3E	076	>	>	94	5E	136	^	^	126	7E	176	~	~
31	1F	037	US (unit separator)	63	3F	077	?	?	95	5F	137	_	_	127	7F	177		DEL

Grafikk

Sette bakgrunnsfarge

```
background(255,0,0);  
cls();
```

Sette skrift/tekstfarge

```
color(255,0,0);
```

Hente inn bilder

```
ballImage = loadImage("ball.jpg");
```

Flytte på bilder

Da må bildene være "sprites"

Grafikk – BASUS - SPRITE

Sprites er bilder som kan bli flyttet på.

En sprite blir laget ved å konvertere et bilde til en sprite

```
ballImg = loadImage("ball.jpg");  
ball = toSprite(ballImage);
```

Så må vi gjøre spriten synlig

```
spriteVisible(ball,TRUE);
```

Så kan vi flytte den rundt på skjermen

```
spriteMove(posx,posy,ball);
```

Deteksjon av kollisjon kan gjøres med funksjonen **spriteCollision()**.

```
spriteCollision(ball,enAnnenSprite);
```

For å endre størrelse på en sprite, må vi først endre størrelsen på bildet

```
ballImg = loadImage("ball.jpg");  
ballImg = scaleImage(ballImg,100,100);  
ball = toSprite(ballImg);
```

Grafikk HJELP

Hjelp

Innhold

Table of Contents

Functions Reference

Graphic Functions

Instruksjoner

- Instruksjoner finner du på www.olemarius.net
- Trykk på «Oppgaver Basus»
- Nederst på siden finner du instruksjoner for å lage pong spillet.