

Silmukka ja törmäysten käsittely



Antti-Jussi Lakanen
Nuorten peliohjelmointi 2010 /
Jyväskylän yliopisto

Aluksi

- Käyttäkää ohjewikiä!
 - <https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo>
- Voitte hakea esimerkkipelit, ja ottaa mallia niistä
 - [https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo/wiki/Esimerkkipelien Hakeminen](https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo/wiki/Esimerkkipelien_Hakeminen)

Törmäykset

- Melkein joka pelissä tapahtuu jonkinlaisia törmäyksiä
- Törmäyksiä varten tarvitaan ns. tapahtumankäsittelijöitä
- Esimerkki törmäykseen liitetystä tapahtumankäsittelijästä

For-silmukka

- Oletetaan, että haluat luoda kolme palloa pelikentälle
- Entä jos palloja haluttaisiinkin 100?

For-silmukka (jatkuu)

- Kun ohjelmassa on toistettavia asioita, käytä for-silmukkaa

```
for (int i = 0; i < 100; i++)  
{  
    Pallo p = new Pallo();  
    Add(p);  
}
```

for-lause
alkaa

lauseen
alkuarvo

ehto, jonka
toteutuessa
silmukkaa
jatketaan

Lause, joka
suoritetaan
jokaisen
kierroksen
päätteeksi