複数の状態で動く

(2016/3/1)

「今は前進している状態」「今は上昇している状態」といった状態を変数で管理すると複雑になってしまいます。このようなときは状態をメソッドで定義しておき、タイマーで実行される内容を差し替えて使うと便利です。状態の実行を終了するときは、終了状態にするか時計を中断します。

```
// 状態遷移の実現
終了状態＝「」。
状態＝終了状態。
時計＝タイマー！作る「状態！実行」実行。

// 状態遷移のプログラム
かめた＝タートル！作る。
前進状態＝「
  かめた！5 0 移動する。
  「（かめた！横の位置？）＞50」！なら「状態＝上昇状態」実行。
」
上昇状態＝「
  かめた！0 5 移動する。
  「（かめた！縦の位置？）＞50」！なら「状態＝後退状態」実行。
」
後退状態＝「
  かめた！-5 0 移動する。
  「（かめた！横の位置？）＜0」！なら「状態＝下降状態」実行。
」
下降状態＝「
  かめた！0 -5 移動する。
  「（かめた！縦の位置？）＜0」！なら「状態＝前進状態」実行。
」
状態＝前進状態。
```

From:
https://dolittle.eplang.jp/ - **プログラミング言語「ドリトル」**

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/tips_state?rev=1515324705

Last update: **2018/01/07 20:31**