

# 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には、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！50 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！05 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！-50 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](https://dolittle.eplang.jp/tips_state?rev=1515324705)



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