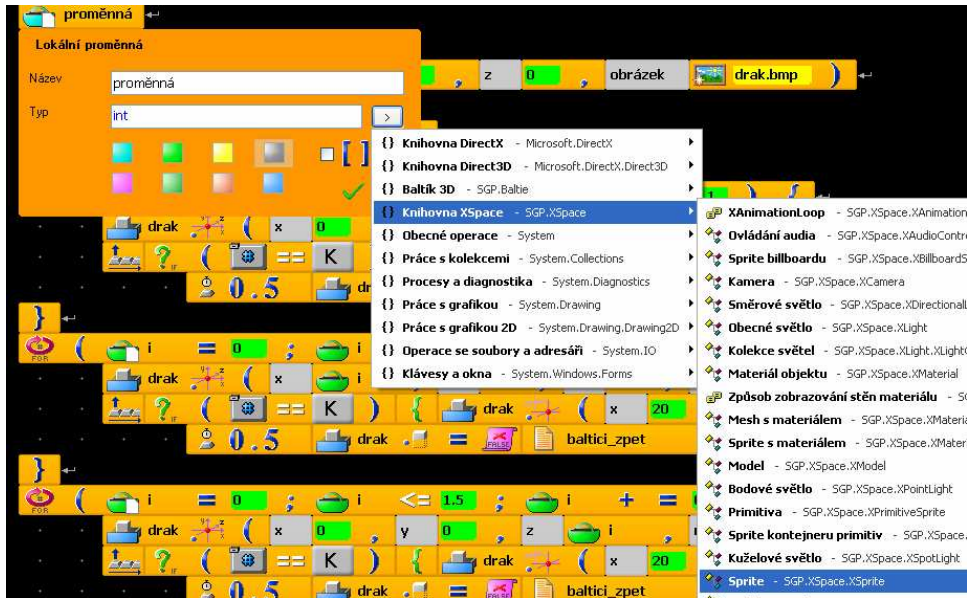


Přerušení cyklu v pohybu pomocí SPRITE

Práce se sprite – VLOŽENÍ, POHYB PŘERUŠENÍ CYKLU, ZNEVIDITELNĚNÍ

- Chceme-li nějaký objekt umístit do proměnné SPRITE: Proměnná - typ uživatelský



- Vložíme příslušný objekt – vhodné počáteční souřadnice 0.0.0



- Změníme počáteční polohu – souřadnice 0,0,0 - změníme na požadované příkaz „Světová pozice 3D“ – přetížení 2



- Pohyb – pomocí cyklu for - opět práce s příkazem „Světová pozice 3D“ – tentokrát přetížení 3 s relativní pozicí



- Přerušení cyklu – na stisk klávesy K se SPRITE zneviditelná a pokračuje se jinou metodou tady je ukázáno, jak mohou na sebe navazovat různé pohyby a v každém musí být umístěno přerušení cyklu:

