

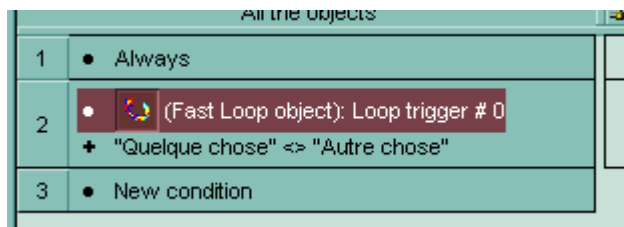
Utilisation de l'objet Fast Loops

L'objet Fast Loops permet d'exécuter rapidement plusieurs d'événements et de les répéter un certain nombre de fois.

- 1) Pour lancer une boucle # 0 (où 0 est le nom de la boucle de type numérique) un certain nombre de fois :

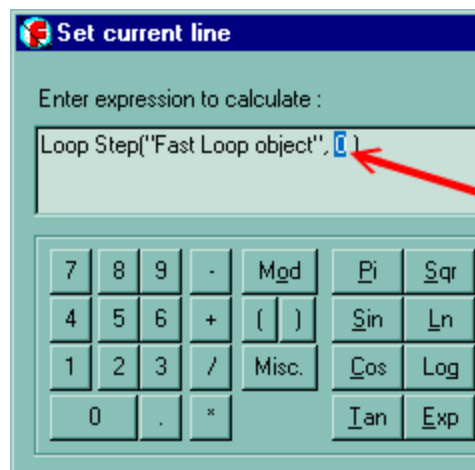


- 2) La boucle est un ensemble d'événements qui ne sont uniquement exécutés lors de celle-ci. Pour indiquer quels événements font partie d'une boucle, on insère une condition « Loop trigger # 0 » (où 0 est le nom de la boucle) :



ATTENTION: la condition « Loop trigger » doit toujours se trouver en premier dans la suite de conditions de l'événement.

- 3) On peut ensuite récupérer la position de la boucle ($X^{\text{ième}}$ répétition de la boucle) pour, par exemple, sélectionner une ligne dans une liste (*List Object*) :



Remarque: le texte sélectionné correspond au nom de la boucle.

4) Avec les boucles on peut aussi :

- créer des boucles infinies (« Start Loop # 0 for -1 loop(s) »)

ATTENTION: ne pas oublier de stopper la boucle, sinon le programme va saturer au bout d'un certain nombre de répétitions de la boucle.



- créer des JUSQU'À :

1	• Upon pressing "Space bar"	(Fast Loop object) : Start Loop # 1 for 1 loop(s).
2	• (Fast Loop object): Loop trigger # 1	0 (Counter) : Add 1 to Counter
3	• (Fast Loop object): Loop trigger # 1	+ 0 (Counter) < 10
4	• New Condition	(Fast Loop object) : Adjust Loop # 1's Position to -1.

On relance la boucle tant que la valeur du compteur < 10

(jusqu'à ce que le compteur ≥ 10)

A la fin de la boucle, la position est incrémenté et si : position de la boucle ≥ nombre de répétitions la boucle s'arrête.

Donc on fixe la nouvelle position de la boucle à la position voulue - 1

- créer des procédures :

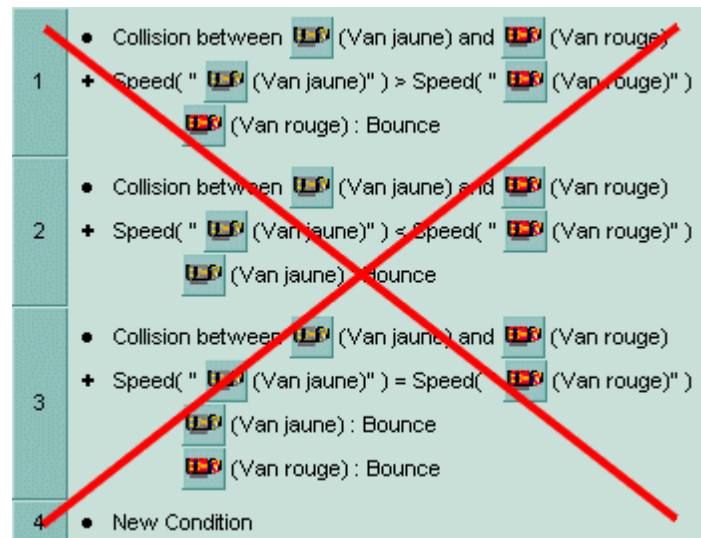
Une procédure est un ensemble d'événements ayant une tâche précise. Cet ensemble peut être appelé depuis plusieurs événements différents pour, par exemple, récupérer la valeur contenue dans un fichier INI. Pour plus de détails sur les procédures et les paquetages voir le tutorial 4 (pour MMF 1.5) sur le site :

www.magicspark.org

- déclencher des événements en cascade :
Lorsqu'une condition est vraie, on exécute d'autres conditions...



...sans devoir tester à nouveau si la première condition est vraie :



Sans boucle, on doit tester 3 fois si la collision a lieu.

Dans le cas présent, on pourrait utiliser un groupe d'événements ou un flag (drapeau : valeur booléenne à deux états possibles on/off), mais dans certains cas, on ne peut pas.