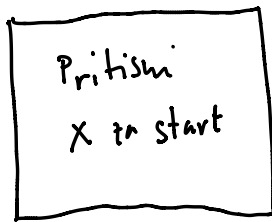
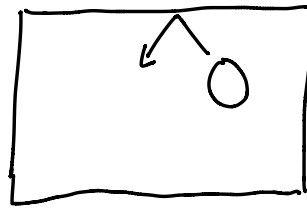


Stanje: začetek



Stanje: potek igrice



Dogodkovno programiranje (Event-driven programming)

Klasično :

1. naredi X
2. naredi Y
3. naredi Z

Dogodkovno :

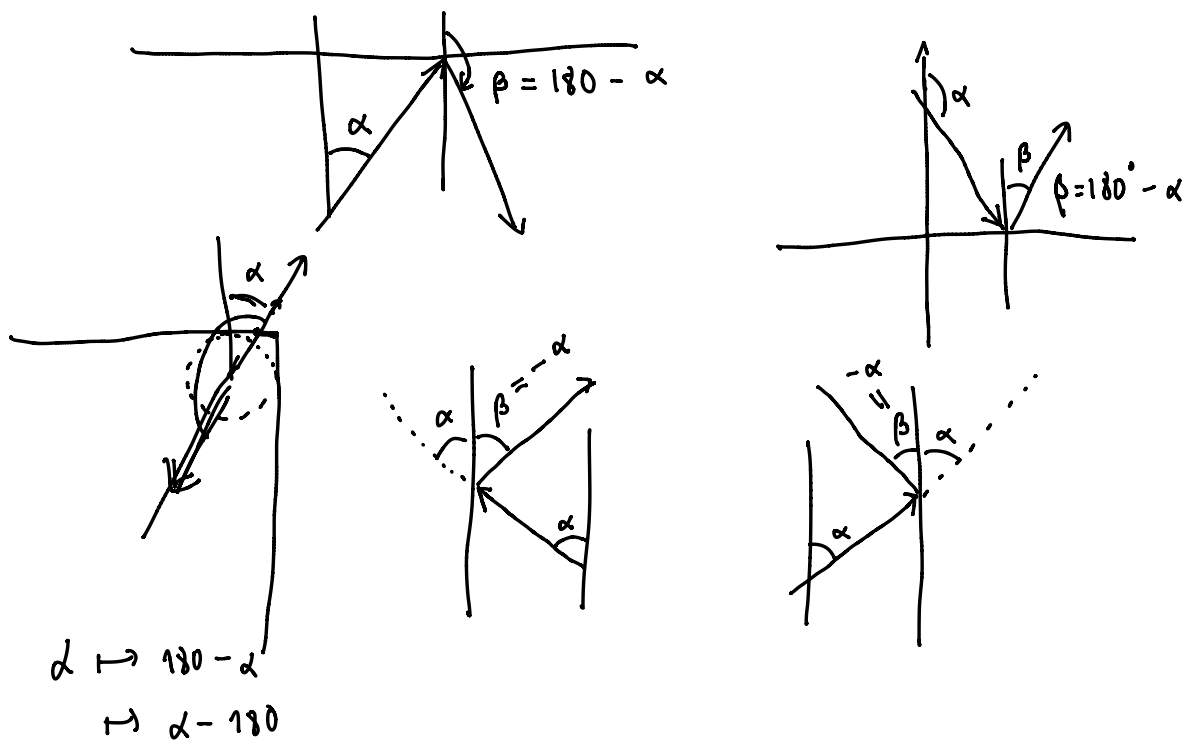
če je pritisnjena tipka → , potem -----

če dogodek → akcija

če se premakne miška , potem

Dogodki :

- uporabnik : tipkovnica , miška
- stoparica , budilka (timer) : zgodi se ob času X
zgodi se vsakih X ms
- komunikacija : na internetu : sprejmi sporočilo
- logika programa : začetek igre , konec , gremo na naslednjo stopnjo



dt

