

Petle

Petle sluza do wykonywania wielokrotnie danej czesci kodu. Podczas ich stosowania nalezy pamietac, zeby liczba powtórzeń nie byla zbyt duza, gdyz spowoduje to blad krytyczny UT.

Kod:

Error: "Runaway loop detected (over 100000 iterations)"

Petla for

Petla for ma postac:

Unreal Script:

```
for(ustalenie_poczatku; warunek_petli; zwiekszenie_licznika;)
{
    blok instrukcji
}
```

i sluzy do wykonania N razy danego bloku instrukcji. Jest przydatna np. w momencie gdy chcemy odczytac wartosci z tablicy:

Unreal Script:

```
local int i;
for(i=; i<20; i++;)
{
    BroadcastMessage("Petla for"$i);
}
```

Petla while

Petla while ma postac:

Unreal Script:

while (warunek)

```
{  
    blok instrukcji  
}
```

i w przeciwieństwie do petli for można ją wykonywać bez określenia liczby jej powtórzeń - tzn., że może być wykonywana dopóki nie otrzymamy zadanego przez nas wyniku (np. odpowiedniego obiektu).

Unreal Script:

while (i<10)

```
{  
    i++;  
}
```

Instrukcja GoTo

Jest to jedna z tych użytecznych instrukcji z którymi należy umieć się obchodzić. Powoduje ona skok do określonego miejsca w funkcji. Składa się ona z etykiety np.:

Unreal Script:

Etykieta1:

Która rozpoczyna dany blok funkcji, oraz instrukcji skoku np.:

Unreal Script:

GOTO Etykieta1;

Należy pamiętać, że nie można wykonać skoku do etykiet w innej funkcji. Niezwykle ważne także właściwe wykorzystanie. Nie można dopuścić aby instrukcja GOTO wpadała w nieskończone petle:

Unreal Script:

Etykieta1:

```
BroadCastMessage("Moja pierwsza instrukcja goto");  
GOTO Etykieta1;
```

Kod:

Error: "Runaway loop detected (over 100000 iterations)"

Cos takiego spowoduje następujący błąd:

Należy zatem wprowadzić jakieś ograniczenie, pozwoli zapobiec temu błędowi, np.:

Unreal Script:

Etykieta1:

```
BroadCastMessage("Moja pierwsza instrukcja goto");  
if(i<10)  
{  
    i++;  
    GOTO Etykieta1;  
}
```