

RIFE & Continuations erklärt

```
public class Game extends Element {  
  
    public void processElement() {  
  
        Template template = getHtmlTemplate("game");  
        int answer = 0, guesses = 0, guess = -1;  
  
        answer = randomNumbers.nextInt(101);  
  
        while (guess != answer) {  
            print(template);  
  
            pause();  
  
            template.clear();  
  
            guess = getParameterInt("guess", -1);  
            if (guess < 0 || guess > 100) {  
                template.setBlock("warning", "invalid");  
                continue;  
            }  
            guesses++;  
  
            if (answer < guess) {  
                template.setBlock("msg", "lower");  
            }  
            else if (answer > guess) {  
                template.setBlock("msg", "higher");  
            }  
        }  
  
        ContinuationContext.getActiveContext().  
            removeContextTree();  
  
        template = getHtmlTemplate("success");  
        template.setValue("answer", answer);  
        template.setValue("guesses", guesses);  
        print(template);  
    }  
}
```

Basisklasse aller
Controller für eine
Webseite

Gerufen zum
Aufbau der Seite
und nach Ereignis

Bauplan der HTML-
Seite

Ausgabe der HTML-
Seite

Continuations-
Befehl: Warte auf
Benutzeraktion

Fehlerbehandlung

Ausgabe ob Antwort
zu hoch/niedrig

Continuations-
Historie löschen

Ausgabe
Erfolgsmeldung

Continuations-
Schleife

Weitere Informationen zu RIFE:
www.klaus-meffert.de/rife.html

