Tạo kẻ thù

# Thực hiện:

*Phát triển tiếp từ bài 4:*

Ta sẽ tạo ra các kẻ thù được chạy ra từ bên phải-> trái, các kẻ thù này có hình khác nhau và tốc độ chạy cũng khác nhau. (thật ra nó hơi giống với lớp viên đạn).

## Phần 1: Tạo class Enemies (viên đạn).

1. Tạo một class mới tên Enemies.
2. Trong class vừa tạo tạo ra các biến toàn cục như mã dưới. Biến gồm x,y là tọa độ của kẻ thù, hinh của kẻ thù và đặc biệt là 2 mảng tốc độ và mảng hình vì mỗi lần tạo một đối tượng kẻ thù ta sẽ lấy ngẫu nhiên để ra một hình và tốc độ của nó trong mảng. Biến e\_ngnhien chính là tạo ngẫu nhiên 1 số rồi lấy hình và tốc độ để hình thành nên kẻ thù.

**int**x;

**int**y;

Bitmap bitmap;

**int** []tocdo={10,20,50};

**int** []manghinh={R.drawable.*cam*,

R.drawable.*le*,

R.drawable.*tao*};

**int**e\_ngnhien;

1. Xây một hàm tạo nhận vào resource và 2 biến chứa chiều rộng và chiều cao của canvas (để ta lấy trục x). Trong hàm ta tạo ngẫu nhiên sau đó lấy hình theo ngẫu nhiên. Tọa độ x của kẻ thù bằng chiều rộng canvas (bắt đầu từ phải), tọa độ y là lấy ngẫu nhiên trong chiều cao canvas. Trong hàm doDraw ta sẽ vẽ đối tượng và mỗi lần vẽ ta sẽ cập nhật lại trục x, bằng cách giảm x đi (vì chạy từ phải -> trái). Các hàm còn lại linh tinh không dùng đến.

**public** Enemies(Resources res,**int** rong\_cv,**int** cao\_cv)

{

Random rand=**new**Random();

e\_ngnhien=rand.nextInt(3);

Log.*d*("nn",""+e\_ngnhien);

**this**.x=rong\_cv;//x tuphai

**int** a=0+(**int**)(Math.*random*()\*((cao\_cv-0)+1));

**this**.y=a;

bitmap=BitmapFactory.*decodeResource*(res,manghinh[e\_ngnhien]);

}

**public** Enemies(Resources res,**int** x,**int** y, **int** hinh)

{

**this**.x=x;

**this**.y=y;

bitmap=BitmapFactory.*decodeResource*(res, hinh);

}

**publicvoid** doDraw(Canvas canvas)

{

canvas.drawBitmap(bitmap, x,y, **null**);

x-=tocdo[e\_ngnhien]; //tru vi chayphai sang trai

}

**publicvoid** setXY(**int** x,**int** y)

{

**this**.x=x;

**this**.y=y;

}

## Phần 2 : viết trên GamePanel.java

1. Quay về file “GamePanel.java” và khai báo các biến toàn cục.

ArrayList<Enemies>enemies=**new** ArrayList<Enemies>();

**int**thoigiankethu=0;//thoigianrakethu, 10 sera

Enemiesmotkethu;

1. Trong hàm doDraw ta xây một hàm mới tên doDrawEnemies. Hàm này sẽ tạo ra kẻ thù và thêm nó vào ArrayList tên enemies. Sau đó dùng for để vẽ lại từng kẻ thù một, sau đó cũng dùng for để duyệt tất cả kẻ thù, kẻ thù nào đã ra khỏi canvas thì xóa nó khỏi ArrayList.

//ve tap hop kethu

**publicvoid** doDrawEnemies(Canvas canvas)

{

**if**(thoigiankethu>=10)

{

thoigiankethu=0;

Enemies motkethu=**new**Enemies(getResources(),

canvas.getWidth(),canvas.getHeight());

enemies.add(motkethu);

}

**for**(**int** i=0;i<enemies.size();i++)

enemies.get(i).doDraw(canvas);

**for**(**int** i=0;i<enemies.size();i++)

**if**(enemies.get(i).x<0)

enemies.remove(i);

Log.*d*("viendan","so vien: "+enemies.size());

}

1. Quay lên hàm onDraw ta bổ sung thêm lệnh để tăng thời gian kẻ thù lên, và gọi hàm doDrawEnemies để vẽ kẻ thù ra, trong hàm vẽ sẽ xét biến thời gian kẻ thù để vẽ kẻ thù ra.

…………………………………………………….

thoigiannapdan++;

thoigiankethu++;

**if**(myelement!=**null**)

{

myelement.doDraw(canvas);//ve may bay

**this**.doDrawBullet(canvas); //ve tap hop viendan

**this**.doDrawEnemies(canvas);//ve tap hop Enemies

}

…………………………………………………….