

LIV

Nu skall vi gå igenom hur man skapar liv och poäng för spelet. Detta är bara ett exempel och NI måste själva veta när/var och hur ni skall använda kunskapen.

1. Börja med att skapa en ny variabel.

```
//Liv  
int playerLife = 3;
```

2. Leta reda på och ändra koden där bollen åker utanför skärmen så den ser ut så här:

```
//Om bollen går ut på botten så reseta spritesen  
else if (ballPosition.Y > maxY && playerLife>0)  
{  
    ballPosition.Y = 0;  
    ballPosition.X = 0;  
    ballSpeed.X = 150;  
    ballSpeed.Y = 150;  
    playerLife--;  
}
```

3. Det är väl bra men vi måste ju även skriva ut live på skärmen så spelaren har koll på hur många liv som är kvar. För att göra detta måste vi lära oss hur man laddar en font i XNA.
4. Skapa en ny mapp i Content som heter Fonts. Höger-klicka på den och välj Add New Item – Sprite Font döp fonten till Pericles36.spritefont.
5. Öppna filen så ni kan editera den och ändra Fontname till Pericles och Size till 36(eller lagom storlek).
6. Vi måste lägga till den som en variabel

```
//Font  
SpriteFont pericles36Font;
```

7. Precis som med bilder och ljud måste vi ladda fonten i LoadContent()
pericles36Font = Content.Load<SpriteFont>(@"Fonts/Pericles");

8. Nu har vi laddat fonten nästa steg är att visa den på skärmen så då behöver vi ytterligare variabler. Ändra X och Y så ni placerar Liven där ni vill ha dem.

```
//Placering Liv  
Vector2 lifePosition = new Vector2(605, 215);
```

9. Och vi måste förstås skriva in lite kod i Draw()

Koden skall förstås placeras innanför
`spriteBatch.Begin(0, BlendState.AlphaBlend);`

```
spriteBatch.DrawString(pericles36Font,  
playerLife.ToString(),  
lifePosition, Color.Black);
```

POÄNG

1. Fungerar på liknande sätt som liv. Börja med att lägga till en ny variabel

```
//Poäng  
int playerScore = 0;
```

2. Där ni vill att spelaren skall få poäng lägger ni till
`playerScore++;`
3. För att rita ut poängen på skärmen kika på hur vi gjorde för live:n ni kan använda er av samma font.