

## MENY

1. Som vanligt börja med att skapa ett nytt projekt i Visual Studio och döp det till Tools\_Meny.
2. För att kunna skapa en meny måste vi från start ha klart för oss hur vårt spel skall vara uppbyggt. Dvs. hur många GameStates vi skall ha dvs hur många screens/rutor vi vill ha i vårt spel. I det här exemplet kommer vi göra tre stycken GameStates:

TitleScreen  
Playing  
GameOver

För att styra detta använder vi oss av ”enum” kommandot som bestämmer GameStates. Så i Game1 lägger vi till följande kod:

```
//Olika GameStates
enum GameStates
{
    TitleScreen, Playing, GameOver
};
```

Vi måste även bestämma vilken GameStates som vårt spel skall starta med och det gör vi med följande kod som placeras precis efter den vi just skrev.

```
//Start GameState
GameStates gameState = GameStates.TitleScreen;
```

3. Nu när vi har skapat våra GameStates måste vi se till att kunna särskilja på koden. Dvs så att kod som bara skall tillhöra TitleScreen GameStaten bara kan göras om vi har satt just GameState till TitleScreen. Detta måste vi göra på två ställen det första är i Update(). Här skal lvi använda oss av ”switch()”. Det ”switch()” gör är att skapa olika alternativ med hjälp av ”case” och kör kod som tillhör just det alternativet. Därför passar det bra att köra en switch() tillsammans med GameState. Vilket gör att vi kan köra kod som bara hör till rätt GameState när detta är valt.

Så i Update() placera in följande kod:

```
switch (gameState)
{
    case GameStates.TitleScreen:

        break;

    case GameStates.Playing:

        break;

    case GameStates.GameOver:

        break;
}
```

I utrymmet mellan "case" och "Break;" placerar ni koden som ni vill skall gälla för varje GameState. Tex i Playing hade det vart passande och lägga in koden för hur man styr en sprite.

4. Det andra stället vi skall placera in lite kod så vi kan styra våra GameStates är i Draw(). Detta för att vi vill ju inte att allt skall ritas ut på skärmen samtidigt. Tex Spriten som spelaren skall styra vill vi ju inte skall finnas på menyn osv. I det här fallet kommer vi bara ladda olika bilder på de olika GameStatesen men i spelen så får ni så klart byta ut detta mot andra saker.

I Draw() skapar vi if-satser en för varje GameState vi har. Koden kan ju variera precis som i Update() beroende på spelet vi gör men här är ett exempel på en if-sats som bestämmer GameState:

```
if (gameState == GameStates.TitleScreen)
{
    spriteBatch.Begin();

    spriteBatch.Draw(backgroundImage, new Rectangle(0, 0,
        this.Window.ClientBounds.Width,
        this.Window.ClientBounds.Height), Color.White);
    spriteBatch.Draw(logoImage, logoPosition, Color.White);

    spriteBatch.End();
}
```

Självklart måste ni lägga till variabler och värden på positioner för att ovanstående kod skall fungera.

5. För att byta GameState skriver ni helt enkelt in en likande kod vi skrev tidigare för att sätta start GameState.

```
gameState = GameStates.TitleScreen;
```

Fast byter ut TitleScreen till någon av de andra GameStatesn. När bytet sker är det upp till er och designen på spelet att bestämma. Tex så kan det ju vara lägligt att sätt GateStaten till GameOver när spelarens liv tagit slut.

6. För att testa skriver vi in följande rader kod i switchen vi gjorde tidigare under respektive GameStates case.

```
if (Keyboard.GetState().IsKeyDown(Keys.Space))
{
    gameState = GameStates.Playing;
}
```