

STYRA SPRITE (ENKEL)

1. Börja med att skapa ett nytt projekt som heter Exempel Kontroller
2. Gör en liten bild i PS, tex ett rymdskepp en bil eller liknande, som ni kan ha som sprite och infoga den i Contents. I Asset Name döp den till Player.

Handkontroll/Tangentbord

3. Lägg till ett par variabler i Game.cs

```
//Player Sprite  
Texture2D playerSprite;  
//Player Placering  
Vector2 playerPosition;
```

4. Ladda Player-spriten det vet ni hur det fungerar nu.

```
playerSprite = Content.Load<Texture2D>(@"images/Player");
```

5. För att kunna styra Player måste vi skriva in kod i vilken funktion? Precis Update()

```
//Uppdatera Players Position  
if (keyboard.IsKeyDown(Keys.Right))  
{  
    playerPosition.X += 5;  
    else if (keyboard.IsKeyDown(Keys.Left))  
    {  
        playerPosition.X -= 5;
```

```
//Uppdatera Players Position med Kontrollen  
playerPosition.X += (int)(( gamepad.ThumbSticks.Left.X * 3) * 2);
```

6. Vi behöver skriva lite kod i Draw() för att ritaut spelaren på skärmen.
Vad är det för kod?

7. Kan ni själva lista ut hur man skall förbättra ovanstående kod för att kunna styra upp och ner också?

Testa med F5

Fel:

playerPosition har ingen Vector2

```
tex. Vector2 playerPosition = new Vector2(100,100);
```

I del 5 saknas det 2st }

I del 6

```
spriteBatch.Begin();
```

```
spriteBatch.Draw(playerSprite, playerPosition, Color.White);
```

```
spriteBatch.End()
```