

ÄNDRA SCREENSIZE

1. I Initialize() skriv in följande

```
this.graphics.PreferredBackBufferWidth = 800;  
this.graphics.PreferredBackBufferHeight = 600;  
this.graphics.ApplyChanges();
```

Enkelt eller hur?

POWER-UPS

Dags att skapa en power-up. Dvs en bild som ligger ute på banan som försvinner när man plockar upp den med spelaren samt lägger till 1liv.

1. Importera er power-up bild i Content.
2. Ladda bilden i LoadContent()
3. Skapa alla variabler som behövs och placera ut bilden där ni vill ha den.
4. Skapa en kollisionsrektangel i update()

```
Rectangle powerUpRect = new Rectangle((int)powerUpPosition.X,  
(int)powerUpPosition.Y, powerUp.Width, powerUp.Height);
```

5. Skapa en if-sats som kontrollerar kollision med power-upen.
6. Skapa en Booleans variabel.

```
Boolean isKilled = true;
```

6. Med vår Booleans variabel kan vi nu skapa if-satser som ritar ut power-upen bara om isKilled = true, och det samma gäller kollisionens if-satsen.

```
if (isKilled == true)  
{  
    if (ballRect.Intersects(powerUpRect))  
    {  
        isKilled = false;  
        playerLife++;  
    }  
}  
  
if (isKilled == true)  
{  
    spriteBatch.Draw(powerUp, powerUpPosition, Color.White);  
}
```