

XNA – TOOLS

STYRA SPRITE (ENKEL)

1. Börja med att skapa ett nytt projekt som heter Tool_Control
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;
```

```
//Controls  
private GamePadState gamepadstatus;  
private KeyboardState keyboard;
```

4. Ladda Player-spriten det vet ni hur det fungerar nu.
playerSprite = Content.Load<Texture2D>(@"images/Player");

5. För att spriten skall starta på botten av skärmen samt att den bara skall kunna röra sig där nere ser vi till att Initialize() funktionen ser ut så här:

```
protected override void Initialize()  
{  
    base.Initialize();  
    //Bestäm startläge för Player  
    playerPosition = new Vector2(  
        graphics.GraphicsDevice.Viewport.Width / 2 - playerSprite.Width / 2,  
        graphics.GraphicsDevice.Viewport.Height - playerSprite.Height);  
}
```

6. 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  
gamepadstatus = GamePad.GetState(PlayerIndex.One);
```

```
playerPosition.X += (int)(( gamepadstatus.ThumbSticks.Left.X * 3) * 2);
```

7. Så den här raden skall läggas till i Draw(), innanför Begin() och End():

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

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

Testa med F5