1. Tạo new một project

2. Tạo new một class BouncingBallView kế thừa View như bên dưới (trong lớp này sẽ vẽ một quả Banh và các biến để check banh chạm quanh tường

3.  Để chạy được thì trong MainActivity sửa dòng trong onCreate:

setContentView(new BoucingBallView(this));

-----------------

package com.example.phuongpham.game2d;

import android.content.Context;

import android.graphics.Canvas;

import android.graphics.Color;

import android.graphics.Paint;

import android.graphics.RectF;

import android.view.View;

/\*\*

\* Created by phuong pham on 1/14/2016.

\*/

public class BouncingBallView extends View {

private int xMin = 0;

private int xMax;

private int yMin = 0;

private int yMax;

private float ballRadius = 80;

private float ballX = ballRadius + 20;

private float ballY = ballRadius + 40;

private float ballSpeedX = 5;

private float ballSpeedY = 3;

private RectF ballBounds;

private Paint paint;

// Constructor

public BouncingBallView(Context context) {

super(context);

ballBounds = new RectF();

paint = new Paint();

}

@Override

protected void onDraw(Canvas canvas) {

// Draw the ball

ballBounds.set(ballX-ballRadius, ballY-ballRadius, ballX+ballRadius, ballY+ballRadius);

paint.setColor(Color.GREEN);

canvas.drawOval(ballBounds, paint);

// Update the position of the ball, including collision detection and reaction.

update();

// Delay

try {

Thread.sleep(30);

} catch (InterruptedException e) { }

invalidate(); // Force a re-draw

}

private void update() {

// Get new (x,y) position

ballX += ballSpeedX;

ballY += ballSpeedY;

// Detect collision and react

if (ballX + ballRadius > xMax) {

ballSpeedX = -ballSpeedX;

ballX = xMax-ballRadius;

} else if (ballX - ballRadius < xMin) {

ballSpeedX = -ballSpeedX;

ballX = xMin+ballRadius;

}

if (ballY + ballRadius > yMax) {

ballSpeedY = -ballSpeedY;

ballY = yMax - ballRadius;

} else if (ballY - ballRadius < yMin) {

ballSpeedY = -ballSpeedY;

ballY = yMin + ballRadius;

}

}

@Override

public void onSizeChanged(int w, int h, int oldW, int oldH) {

// Set the movement bounds for the ball

xMax = w-1;

yMax = h-1;

}

}-------

Bài tập làm thêm: hãy cho quả banh chạy hình tròn, hình elipse.