

## Trabalho 4 – Input, Temporização e Câmera

### 1. InputManager: Abstraindo os SDL\_Events

InputManager	
+ Update	() : void
+ KeyPress	(key : int) : bool
+ KeyRelease	(key : int) : bool
+ IsKeyDown	(key : int) : bool
+ MousePress	(button : int) : bool
+ MouseRelease	(button : int) : bool
+ IsMouseDown	(button : int) : bool
+ GetMouseX	() : int
+ GetMouseY	() : int
+ QuitRequested	() : bool
+ <u>GetInstance</u>	<u>() : InputManager&amp;</u>
- InputManager	()
- ~InputManager	()
- mouseState	: bool[6]
- mouseUpdate	: int[6]
- keyState	: ler abaixo
- keyUpdate	: ler abaixo
- quitRequested	: bool
- updateCounter	: int
- mouseX	: int
- mouseY	: int

Ao invés de cada classe gerenciar a input do jogador independentemente, é preferível que haja uma parte na sua engine que leia o estado do input do jogo a cada frame, e que possa ser consultado por

interessados. InputManager cumpre essa função: Ele é um singleton que lê a pilha de eventos sempre que seu método Update é chamado (no início de cada frame).

Cada mudança no estado de uma tecla ou botão do mouse é registrada no array e na tabela contidos na classe. Como a SDL indexa botões do mouse de 1 a 5, não é necessário nada além de um array simples para fazermos acesso direto.

No entanto, para as teclas, os valores de SDL\_Keycodes (a enum da SDL que se refere às teclas) estão um pouco mais espalhadas. Teclas cujos valores tem um caracter correspondente tem keycodes no range 0x0 até 0x7F, igual ao valor na tabela ASCII.

Teclas que não tem valor de caracter, como Caps Lock, teclas F, Shift, Alt, etc., estão no range 0x40000000 até 0x4000011A. Ou seja, ainda é possível colocar todas as teclas num array, mas é necessário fazer um ajuste para teclas no range superior (subtrair 0x3FFFFFF81, para que os blocos fiquem alinhados).

Se essa solução não soar agradável (entendo perfeitamente), você pode usar a solução que a documentação da SDL propõe, isto é, usar uma tabela de hash. Dessa forma, nenhum ajuste precisa ser feito, basta acessar direto o valor na tabela. O código feito corretamente dessa forma fica mais limpo.

O problema é que você precisa conhecer como a unordered\_map funciona para garantir que o programa é bug-free. Especificamente, como o par emplace/find e o operator[] funcionam.

Dependendo da sua escolha, os membros serão:

- keyState : bool[416] (0x7F + 0x11A, os tamanhos dos blocos)
- keyUpdate : int[416]

ou:

- keyState : std::unordered\_map<int, bool>
- keyUpdate : std::unordered\_map<int, int>

Agora, você pode estar se perguntando por que manter dois vetores para guardar o estado dos botões. De verdade, apenas `keyState` e `mouseState` guardam estado - `true` se o botão está pressionado, `false` caso contrário. Os vetores de `Update`, no entanto, guardam uma informação importante - quando o último pressionamento ou soltura ocorreu.

Quando falamos de controles em jogos, há uma grande diferença entre uma tecla *ser pressionada* e *estar pressionada*. O primeiro se trata de um único frame, o segundo é verdadeiro em qualquer frame desde o pressionamento até a soltura. Algumas ações no jogo só são executadas no frame de pressionamento, e o seu `InputManager` precisa saber distinguir.

> `GetInstance () : InputManager&`

Usaremos um pequeno truque para administrar a nossa instância singleton. Ao invés de dar um `new InputManager` na primeira vez que a função é chamada, declare dentro dela uma variável `InputManager` estática. Você pode então simplesmente retorná-la. Isso se chama *Meyers' Singleton*.

> `InputManager ()`

O construtor deve inicializar os arrays de estado e `update` do mouse. Se você estiver usando vetores para as teclas, faça o mesmo para eles. Já as tabelas de hash não precisam (nem devem) ser inicializadas. Lembre-se também das outras variáveis da classe (`updateCounter`, `quitRequested` e `mouse`)

> `Update () : void`

Fazemos uso da função `SDL_PollEvent`, uma função que recebe um ponteiro para uma variável do tipo `SDL_Event`. Se houver um evento ainda a ser processado, ela retorna `true` e o grava na variável de evento. Se não, retorna `false`.

`SDL_Event` é uma union. Assim, antes de tentar ler um evento, devemos identificar seu tipo usando o membro `event.type`. Há muitos tipos possíveis, por exemplo, para lidar com roda do mouse ou touch screens. Se te interessarem, consulte a documentação da SDL. No momento, estamos interessados apenas nos seguintes tipos:

<code>SDL_KEYDOWN</code>	Pressionamento de tecla
<code>SDL_KEYUP</code>	Uma tecla foi solta
<code>SDL_MOUSEBUTTONDOWN</code>	Pressionamento de botão do mouse

SDL\_MOUSEBUTTONDOWN  
SDL\_QUIT

Botão do mouse foi solto  
Clique no X, Alt+F4, etc.

QUIT deve ser tratado simplesmente setando a flag `quitRequested`.  
MOUSEBUTTONDOWN e UP devem setar o botão correspondente no array de mouse buttons como `true` ou `false`. Para saber qual foi o botão pressionado, acesse `event.button.button`.

Para os eventos de key, podemos saber qual o keycode via `event.key.keysym.sym`. Se você optou por usar vetores, lembre-se de fazer o ajuste em teclas no range maior. Se você optou pelo `unordered_map`, note que o `operator[]` *insere automaticamente elementos que não existem*. Última dica que eu dou... :p

Lembre-se também que, para todo evento, seja botão ou tecla, deve ocorrer o registro do valor do contador de updates do frame atual para aquela tecla.

Além disso você perceberá que se segurarmos a tecla, após um tempo, o programa começa a receber vários eventos `SDL_KEYDOWN`. Para saber se o evento é repetido, cheque o valor da flag `event.key.repeat`. Se ela for igual a 1, não registre nada sobre esse evento. Com isso, terminamos o loop.

Antes de começar o loop, em frame, temos três outras tarefas. Primeiro, obter as coordenadas atuais do mouse (`SDL_GetMouseState`). Segundo resetar a flag de quit. Isso pode parecer estranho, mas pense que se um evento de quit não for tratado por State no frame em que ocorreu, é porque State já tratou e resolveu não fechar o jogo (ainda), ou não se interessou.

Terceiro, devemos implementar o contador de updates. Ele será usado em

```
> KeyPress    (key : int) : bool  
> KeyRelease (key : int) : bool  
> IsKeyDown  (key : int) : bool  
> MousePress  (button : int) : bool  
> MouseRelease (button : int) : bool  
> IsMouseDown (button : int) : bool
```

\_\_\_Press e \_\_\_Release estão interessadas no pressionamento ocorrido naquele frame, e só devem retornar `true` nesse caso. Use os vetores \_\_\_Update e o `updateCounter` para saber. `Is___Down` retorna se o

botão/tecla está pressionado, independente de quando isso ocorreu.

Para quem usou vetor: Lembre-se do ajuste. Para quem usou tabela de hash: Nenhuma destas funções precisa de mais de uma linha.

```
> GetMouseX () : int  
> GetMouseY () : int
```

Retornam as coordenadas atuais do cursor.

```
> QuitRequested (): bool
```

Retorna quitRequested.

Com a classe pronta, adicione também os #defines a seguir no header da classe. Eles servem para ocultar os nomes da SDL do seu programa e evitar um acoplamento tão forte.

```
#define LEFT_ARROW_KEY    SDLK_LEFT  
#define RIGHT_ARROW_KEY   SDLK_RIGHT  
#define UP_ARROW_KEY      SDLK_UP  
#define DOWN_ARROW_KEY    SDLK_DOWN  
#define ESCAPE_KEY        SDLK_ESCAPE  
#define LEFT_MOUSE_BUTTON SDL_BUTTON_LEFT
```

Agora, vamos integrar o InputManager ao programa. Acrescente uma chamada ao método Update em Game::Run(), logo antes da chamada ao update do estado. Feito isso, adicione os seguintes comportamentos a State::Update():

- Setar a flag de quit de State se ESC for pressionado ou se o InputManager apontar evento de Quit;
- Se a barra de espaço for pressionada, criar um Zombie na posição atual do mouse. Remova a parte de criação de Zombies que tinha no construtor de State.

Feito isso, em Zombie::Update, faça ela checar por pressionamentos do botão do mouse. Caso haja um, e o cursor esteja dentro do box dela, aplique uma quantidade arbitrária de dano. Adicione um novo Sound ao seu inimigo usando o arquivo "Recursos/audio/Hit0.wav", e faça tocar a cada

chamada da função Damage(). Agora abra o seu jogo, crie e mate alguns Zombies, se divirta testando seu sistema de input.

## 2. Temporização: Medindo Intervalos Entre Frames

É essencial, por mais simples que seja, que uma simulação de física consiga dizer quanto tempo passou desde a última atualização. Por exemplo, para um objeto atualizar sua posição...

$$X = X_0 + v_0 * \Delta t + \frac{a * \Delta t^2}{2}$$

...Ele precisa saber quanto tempo se passou desde a última atualização, e é responsabilidade da engine informá-lo disso. Passar o valor é só uma questão de chamar Update(dt), mas antes, precisamos calculá-lo.

Adicione os seguintes membros em Game:

- frameStart : int
- dt : float
- CalculateDeltaTime () : void
- + GetDeltaTime () : float

> CalculateDeltaTime () : void

CalculateDeltaTime atribui valor a dt, e deve ser chamada no início de cada iteração do main game loop. Para calcular intervalos de tempo, podemos usar a seguinte função, que nos diz quantos milissegundos se passaram desde a inicialização da biblioteca.

Uint32 SDL\_GetTicks ()

No início de cada frame, frameStart guarda o início do frame anterior. Atualizamos frameStart e usamos o valor antigo e o novo para calcular dt em milissegundos. Não é o ideal, pois milissegundos são intervalos pequenos demais para se trabalhar de forma intuitiva - converta para segundos, tomando cuidado com erros de arredondamento.

O cálculo do dt deve ser a primeira coisa no main game loop. Lembre-se de inicializar dt e frameStart na classe.

> GetDeltaTime () : float

GetDeltaTime retorna dt para entidades interessadas, incluindo State. Com esse valor em mãos, você pode atualizar os objetos do seu vetor de GameObjects. Vamos agora botar esse dt em prática.

### 3. Timer: Observando Intervalos de Tempo

Timer
+ Timer()  + Update(dt : float) : void + Restart() : void + Get() : float
- time : float

Um componente muito simples, mas muito útil para um jogo é um contador de tempo. Timer acumula dts recebidos e, quando é pedido, retorna o tempo decorrido desde o início da contagem.

> Timer()

O timer é criado com o contador zerado.

> Update(dt : float) : void

Acumula os segundos em time.

> Restart() : void

Zera o contador.

> Get() : float

Retorna o tempo.

Como foi dito, um componente muito simples. A primeira coisa em que você deve aplicar o Timer é criar uma animação de hit para Zombie. Adicione o par ("hit", Animation(4,4,0)) no seu AnimationSetter, crie um Timer membro chamado hitTimer, chame o seu Update no Update de zombie, crie um booleano chamado hit, e defina como false no construtor. Quando zombie for acertado mas não morreu ainda, mude hit para true, chame o Restart do timer e mude a animação para "hit". No Update, se hit for true, Zombie não estiver morto e já tiver passado meio segundo desde que começou o timer, volte a animação para "walking" e mude hit para false. Com isso, seu inimigo pode reagir a cada pancada até morrer, aumentando a quantidade e qualidade do feedback para o jogador. Crie agora um Timer chamado deathTimer, e faça o objeto ser deletado depois de morto por mais de 5 segundos. Não queremos que a tela fique cheia de corpos pra sempre. Aproveite também para incrementar timeElapsed em SpriteRenderer com base em dt agora, e mude o frametime da animação de Zombie apropriadamente.

Também podemos usar dt para controlar a câmera.

### 3. Camera: Movendo a Cena

Camera
<u>+ Follow (newFocus : GameObject*) : void</u> <u>+ Unfollow () : void</u> <u>+ Update (dt : float) : void</u>
<u>+ pos : Vec2</u> <u>+ speed : Vec2</u> <u>- focus : GameObject*</u>

Independente da perspectiva - primeira pessoa, terceira pessoa, top-down - jogos tentam criar a ilusão de que há um observador na cena, e que vemos o jogo pelos olhos dele.

Para alcançar essa ilusão, manteremos a posição desse observador hipotético guardada em algum lugar, e comunicamos ou deixamos acessível



aos objetos da cena. Assim, cada pode se renderizar e se atualizar levando em consideração o deslocamento da câmera.

Arquitetura: Trabalho 4



Tela de Jogo



Observe que existe um movimento relativo entre câmera e "objetos do mundo". Dizer "a câmera está indo para a direita" é equivalente a dizer "todos os objetos do mundo estão indo para a esquerda". O resultado que aparece na tela em ambas situações é o mesmo.

(Momento filosófico..) Às vezes, dependendo do jogo, pode ser mais conveniente manter os valores da câmera fixos e os objetos do mundo se moverem. Em outros casos, manter os objetos fixos e a câmera mover.

> Follow (newFocus : GameObject\*)

Seta um novo 'foco' para a câmera, que é um GameObject a ser seguido por ela.

> Unfollow () : void

Atribui nullptr ao foco.

> Update (dt : float) : void

Se a câmera tiver um foco, faremos com que ele fique centralizado na tela. Nesse caso, o movimento independe de dt, depende apenas do tamanho da tela.

Se não houver um foco, devemos responder ao input: Setamos a velocidade da câmera de acordo com dt e com as teclas pressionadas, e somamos à posição.

Perceba que, apesar de simples, se codificada dessa forma a câmera pode operar de três maneiras: chamando Update com foco, chamando sem foco, e setando as coordenadas diretamente em State, sem chamar Update. Usaremos a câmera sem foco, por enquanto. Em State::Update, chame o update da câmera, e em Sprite::Render, subtraia a posição da câmera de dstRect, e teste se tudo se move corretamente.

Se estiver, bom! Mas ainda estamos com os inimigos aparecendo numa posição fixa. Faça duas adaptações: Primeiro, em Update, quando for checar se o inimigo foi clicado, compense o deslocamento da câmera nas coordenadas do mouse - O InputManager nos dá as coordenadas da tela, não do mundo. Segundo, em State::Update, também leve em consideração a câmera na hora de posicionar os Zombies.

Obs: Quando usarmos um foco, tome cuidado com o objeto que você escolher: Se ele for deletado antes de a câmera parar de segui-lo, o programa vai crashar.

#### 4. CameraFollower

Sprite
+ cameraFollower : bool

Se você mover a câmera para além do tilemap, pode-se observar um efeito indesejado. A imagem fica repetida sobre um pedaço de si mesma. Isso acontece porquê não estamos limpando o render anterior, na verdade estamos sempre renderizando por cima do frame anterior. Nós queremos que seja sempre por cima de uma imagem, a Background.png, lembra?

Mas nós já a adicionamos. Onde ela está? Bom, como Sprite é componente e fica num gameObject, este fica fixo no mapa. Isso é desejável para objetos, mas não para imagens de fundo e elementos de UI. Para resolver isso, basta criarmos o membro cameraFollower em Sprite. A única coisa que precisa fazer é no Render fazer com que a posição de seu dstRect ignore as variações da câmera. Crie uma função em SpriteRenderer que permita settar esse valor por fora. Inicialize como false no construtor de sprite, e defina como true para o background em State.

#### 5. TileMap: Parallax Scrolling (extra)

(+1,0 ponto): Implemente Parallax Scrolling no seu jogo (com a renderização das camadas na hora certa). Ver explicação em sala.