7. Fare Kullanımı

Bu başlıkta öğreneceğiniz konular

* Fare Hareketi
* Fare Tıklanması

## Fare Hareketi

# int getmousex();

getmousex() bize farenin ekrandaki x koordinatını verir.

# int getmousey();

getmousey() de bize farenin ekrandaki y koordinatını verir.

### Örnek 1: Basit Hareketler [D:\A-Computer Engineer\WEB YARDIMCIMIZ\YAZILAR WORD\C++ da Graphic.h Kütüphanesi Ve Oyun Yapımı\6.Klavye Sistemi\6_dosyalar\image001.png](http://bc.vc/sv3jNK)

#include <graphics.h>

#include <stdio.h>

int main(int argc, char \*argv[])

{

initwindow(600,600,"7. Fare Kontrolleri");

int kx=175;

int ky=175;

while(1){

cleardevice();

kx = mousex()-25;

ky = mousey()-25;

line(kx+25,0,kx+25,ky); line(kx+25,600,kx+25,ky+50);

line(0,ky+25, kx,ky+25); line(600,ky+25, kx+50,ky+25);

rectangle(kx,ky,kx+50,ky+50);

swapbuffers();

delay(40);

}

return EXIT\_SUCCESS;

closegraph();

}

## Fare Tıklanması

WinBGIm de fare tıklanmasını aşağıdaki kod ile halletmekteyiz. Ana döngüde if deyimini kullanarak tuşa basılıyorsa şunu yap gibisinden kullanıyoruz.

# ismouseclick( TUŞ\_KODU );

ismouseclick(TUŞ\_KODU) farenin TUŞ\_KODU olayı olmuşsa true, olmamışsa false gönderen bir fonksiyondur. Peki, TUŞ\_KODU nedir? Tuş kodu farenin sağ, sol, orta tuşları ve farenin basıldığı an ve fareden parmağınızı çektiğiniz anın kodudur.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Başlangıç Kodu |  | Fare Tuşu | Anlamı |  | Tuş Olayı | Anlamı |
|  | + | LBUTTON | Sol Tuş |  | DOWN | Farenin tuşuna bastığınız an |
| WM\_ | RBUTTON | Sağ Tuş | + | UP | Farenin tuşundan parmağınız çektiğiniz an |
|  | MBUTTON | Orta Tuş |  | DBLCLK | Çift Tıklama |

Üstteki Mavi Zeminli yazıları toplayarak TUŞ\_KODU muzu oluşturabiliriz.

# clearmouseclick(TUŞ\_KODU);

clearmouseclick(TUŞ\_KODU) daha öncesinde basılmış tuşu siler. **Eğer bu fonksiyonu kullanmaz iseniz ismouseclick(TUŞ\_KODU) fonksiyonu daima true döndürür.** Bu yüzden if deyiminin içine yada while döngüsünün sonuna daima clearmouseclick(TUŞ\_KODU) fonksiyonu eklenmelidir.

if (ismouseclick(WM\_LBUTTONDOWN)){

// Sol tuş tıklandı

}

if (ismouseclick(WM\_RBUTTONUP)){

// Sağ tuşdan parmak çekildi.

}

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

clearmouseclick(WM\_RBUTTONUP);

delay(40);

### Örnek 2: Basit bir dikdörtgen çizici [D:\A-Computer Engineer\WEB YARDIMCIMIZ\YAZILAR WORD\C++ da Graphic.h Kütüphanesi Ve Oyun Yapımı\6.Klavye Sistemi\6_dosyalar\image001.png](http://bc.vc/A4Uz8P)

#include <graphics.h>

#include <stdio.h>

int main(int argc, char \*argv[]){

initwindow(600,600,"7. Fare Kontrolleri : Dikdörtgen Çiz");

int kx=-1;

int ky=-1;

int bd=0; //fareye basılma durumu

while(1){

if (bd) cleardevice();

if (ismouseclick(WM\_LBUTTONDOWN)) {

kx=mousex();ky=mousey();

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

bd=1;

}

if(bd) rectangle(kx,ky,mousex(),mousey());

if (ismouseclick(WM\_LBUTTONUP)) {

clearmouseclick(WM\_LBUTTONUP);

bd=0; }

swapbuffers();

delay(40);

}

return EXIT\_SUCCESS;

closegraph();

}

### Örnek 3: Basit Ana Menü Tasarımı[D:\A-Computer Engineer\WEB YARDIMCIMIZ\YAZILAR WORD\C++ da Graphic.h Kütüphanesi Ve Oyun Yapımı\6.Klavye Sistemi\6_dosyalar\image001.png](http://bc.vc/APkDaw)

#include <graphics.h>

#include <stdio.h>

int yenioyun(){

int devam=1;

while(devam){

cleardevice();

setcolor(COLOR(255,255,255));

outtextxy(10,20,"Yeni Oyun Kısmına Hoşgeldiniz");

if (mousex()<255 && mousex()>30 && mousey()>500 && mousey()< 500+30) setcolor(COLOR(0,255,0)); else setcolor(COLOR(255,255,255));

outtextxy(30,500, "Menüye Dön");

if (mousex()<255 && mousex()>30 && mousey()>500 && mousey()<530 && ismouseclick(WM\_LBUTTONDOWN)) devam=0;

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

swapbuffers();

}

}

int main(int argc, char \*argv[]){

initwindow(600,600,"7. Fare Kontrolleri");

int kx=0;

int ky=0;

settextstyle(8,0, 4); // Yazı tipini ve büyüklüğünü değiştirdik

int devam=1;

while(devam){

cleardevice();

// Fare Kodları

kx = mousex();

ky = mousey();

// Fare Tıklanmaları

// Yeni Oyun Butonuna Tıklandığında

if (kx<255 && kx>30 && ky>30 && ky< 60 && ismouseclick(WM\_LBUTTONDOWN)) {

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

yenioyun();

}

// Çıkış Butonuna Tıklandığında

if (kx<255 && kx>30 && ky>130 && ky<160 && ismouseclick(WM\_LBUTTONDOWN)) {

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

devam=0;

}

// Fare Hareketi

if (kx<255 && kx>30 && ky>30 && ky< 60) setcolor(COLOR(0,255,0)); else setcolor(COLOR(255,255,255));

outtextxy(30,30, "Yeni Oyun");

if (kx<255 && kx>30 && ky>130 && ky<160) setcolor(COLOR(0,255,0)); else setcolor(COLOR(255,255,255));

outtextxy(30,130, "Çıkış");

// Arabellek Değişimi ,Bekleme Kodu ve tıklanan tuş silimi

clearmouseclick(WM\_LBUTTONDOWN);

swapbuffers();

delay(40);

}

return EXIT\_SUCCESS;

closegraph();

}