
LABORATÓRIO 17

INTERAÇÃO COM O MOUSE

EDITOR DE MENU

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto **Trials**, crie um modo de edição de menus que permita reorganizar a posição dos itens de menu na tela.

Ao pressionar a tecla E, o jogo deve entrar no modo de edição. Neste modo, o pressionamento do botão esquerdo do mouse sobre um item de menu deve fazer este item seguir a posição do mouse até que o botão esquerdo seja novamente pressionado.

O código abaixo contém um esqueleto da solução para o problema. As partes em cinza precisam ser modificadas no projeto original. Implemente as modificações e complete as partes faltando.

Adições em Trials.h:

```
Item * selected = nullptr;           // item selecionado
bool editMode = false;               // jogo em modo de edição
bool followMode = false;            // item em modo seguidor
```

Mudanças em Trials.cpp:

```
void Trials::Update()
{
    // atualiza objeto mouse
    mouse->Update();

    if (followMode)
    {
        // move item selecionado com o mouse
        selected->MoveTo(window->MouseX(), window->MouseY());

        // solta item e sai do modo de posicionamento
        if (mouse->Clicked())
            followMode = false;
    }
    else
    {
        // destaca item selecionado
        for (int i = 0; i < MaxItens; ++i)
        {
            if (scene->Collision(mouse, menu[i]))
            {
                menu[i]->Select();
                selected = menu[i];

                // ----- modifique o código aqui -----

                // em modo de edição o click do mouse deve
                // ativar o modo seguidor, caso contrário
                // ele deve executar uma ação do menu

            }
            else
            {
                menu[i]->UnSelect();
            }

            menu[i]->Update();
        }
    }

    // habilita/desabilita modo de edição
    if (window->KeyPress('E'))
        editMode = !editMode;

    // habilita/desabilita bounding box
    if (window->KeyPress('B'))
        viewBBox = !viewBBox;
}
```