using namespace sf;

class LifeBar

{

public:

Image image;

Texture t;

Sprite s;

int max;

RectangleShape bar;

LifeBar()

{

image.loadFromFile("images/life.png");

image.createMaskFromColor(Color(50, 96, 166));

t.loadFromImage(image);

s.setTexture(t);

s.setTextureRect(IntRect(783, 2, 15, 84));

bar.setFillColor(Color(0, 0, 0));//черный прямоугольник накладывается сверху и появляется эффект отсутствия здоровья

max = 100;

}

void update(int k)// k-текущее здоровье

{

if (k>0)

if (k<max)

bar.setSize(Vector2f(10, (max - k) \* 70 / max));//если не отрицательно и при этом меньше максимума, то устанавливаем новое значение (новый размер) для черного прямоугольника

}

void draw(RenderWindow &window)

{

Vector2f center = window.getView().getCenter();

Vector2f size = window.getView().getSize();

s.setPosition(center.x - size.x / 2 + 10, center.y - size.y / 2 + 10);//позиция на экране

bar.setPosition(center.x - size.x / 2 + 14, center.y - size.y / 2 + 14);

window.draw(s);//сначала рисуем полоску здоровья

window.draw(bar);//поверх неё уже черный прямоугольник, он как бы покрывает её

}

};





