

Программирование на языках высокого уровня

Лаб. работа 7. Обработка нажатия клавиш

Общее задание

Доработать лабораторную работу 6 таким образом, чтобы массив представлял собой игровое поле, часть клеток которого была проходимой (пустые места), а часть – непроходимой (стенки). Добавить персонажа, занимающего одну клетку, передвижением которого можно управлять с клавиатуры (вверх, вниз, влево, вправо). При этом персонаж должен иметь возможность перемещаться только по свободным полям

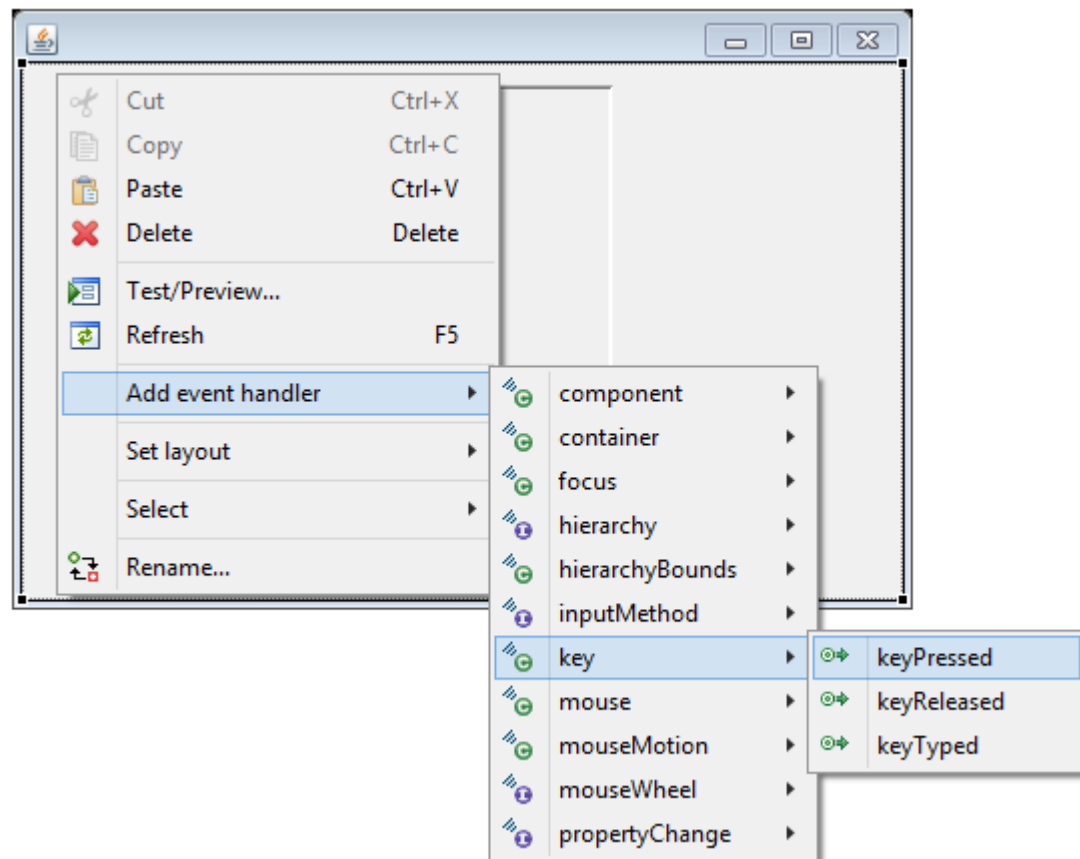
Крайне желательно:

Использовать для отображения персонажа и полей карты картинки (jpg, png, любые)

Также возможны альтернативные варианты игры по согласованию с преподавателем.

Обработка клавишных операций

Для добавления обработчика нажатой клавиши, в Design требуется кликнуть на форме правой клавишей мыши и выбрать Add event handler/key/keyPressed



Обработка клавишных операций

При этом должен добавиться следующий код в методе initialize – его можно дописать и без помощи Design'a:

```
frame = new JFrame();  
frame.getContentPane().addKeyListener(new KeyAdapter() {  
    @Override  
        public void keyPressed(KeyEvent arg0) {  
  
        }  
});
```

Обработка клавишных операций

При этом должен добавиться следующий код в методе initialize – его можно дописать и без помощи Design'a:

```
frame = new JFrame();  
frame.getContentPane().addKeyListener(new KeyAdapter() {  
    @Override  
        public void keyPressed(KeyEvent arg0) {  
  
        }  
});
```

Обработка клавишных операций

Теперь внутри `keyPressed` требуется вставить обработку нажатия клавиш. Сделать это можно следующим образом:

```
switch (arg0.getKeyCode())
{
    case KeyEvent.VK_LEFT:
        ...
        break;
    case KeyEvent.VK_RIGHT:
        ...
        break;
    default:
        ...
}
```

Домашнее задание

Доработать игру таким образом, чтобы появилось поле – конечная точка. При достижении конечной точки загружать из файла следующий уровень. Сделать как минимум три уровня.