

*Object Oriented Programming*  
**Android Tutorials**  
**Tutorial #5 : Create a map class**

Shuo-Han Chen (陳碩漢),  
[shchen@csie.ntut.edu.tw](mailto:shchen@csie.ntut.edu.tw)

Hong-Yue Technology Research Building 1223  
F 09:10 - 12:00

# Android Game Framework 使用說明

利用陣列建立遊戲地圖類別

練習5：利用陣列建立一個遊戲地圖的類別。

1.參考練習3，加入兩張圖片。

2.新增一個Class 名為GameMap，並且加入GameMap()

```
public class GameMap implements GameObject {
    private MovingBitmap blue;
    private MovingBitmap green;
    private int[][] map = {{1,2,1,2},{2,1,2,1},
                           {0,1,0,1},{2,0,2,0},
                           {1,2,1,2}};

    //大地圖左上角座標
    private final int X = 100;
    private final int Y = 60;
    //小地圖寬度與高度
    private final int MW = 70;
    private final int MH = 40;

    public GameMap() {
        blue = new MovingBitmap(R.drawable.blue);
        green = new MovingBitmap(R.drawable.green);
    }
}
```



#### 4.在StateRun.java 中宣告物件GameMap：

```
private GameMap gameMap = new GameMap();
```

#### 5.接著在release()、show()中加入物件GameMap 的副程式：

```
@Override  
public void show() {  
    gameMap.show();  
}  
  
@Override  
public void release() {  
    gameMap.release();  
}
```

\* 注意貼圖的順序，後面貼的圖會蓋住前面貼的圖。

6.執行，執行結果如下(請注意畫面與陣列內容相同)。

