

Object Oriented Programming
Android Tutorials
Tutorial #2 : Display a Bitmap

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

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

Android Game Framework 使用說明

使用MovingBitmap 顯示圖形

練習2：在Game 的畫面中顯示放置在drawable 資料夾內的圖形。

1.請先完成練習1A。

2.先在StateRun.java 中宣告所需要的圖像變數：

```
public class StateRun extends GameState{  
    private MovingBitmap mPractice ;  
}
```

3.在StateRun.java 的initialize()中指定檔案來源並把圖片讀取進來。

The logo for NTUT CSIE, featuring the text "NTUT CSIE" in a bold, black, sans-serif font. The letters are slightly shadowed, giving it a 3D appearance as if it's floating above a surface.

NTUT CSIE

ntut_csie.png

使用Android 特定的資源格式「R.drawable.圖片名稱」及設定起始座標位置：

```
@Override
public void initialize(Map<String, Object> data) {
    mPractice = new MovingBitmap(R.drawable.ntut_csie);
    mPractice.setLocation(250, 50);
}
```

4.在show()讓圖片顯示在畫面上：

```
@Override
public void show() {
    // 呼叫順序為貼圖順序

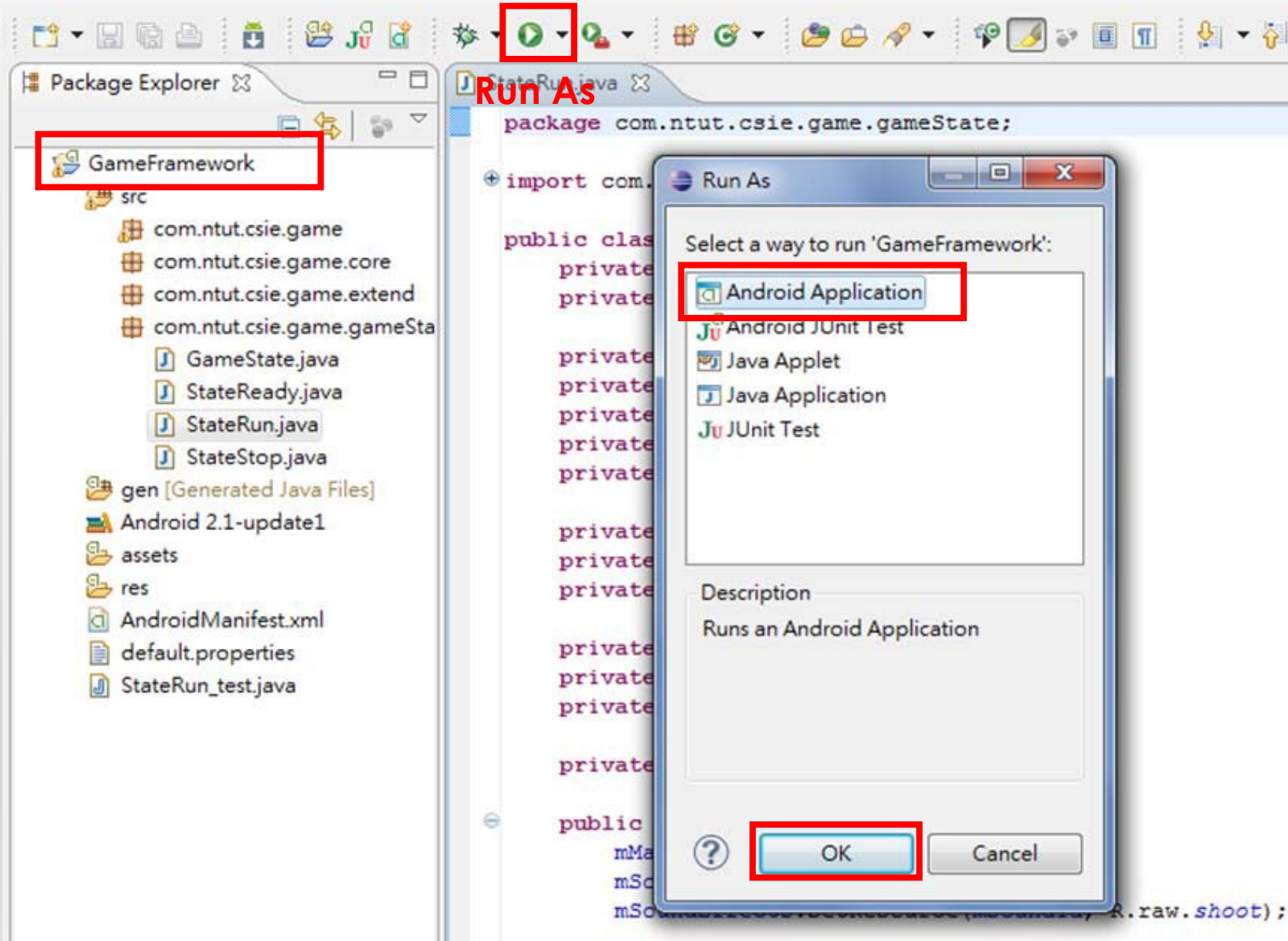
    mPractice.show();
}
```

5.在每個State 結束時，於release()中釋放記憶體空間：

```
@Override
public void release() {
    mPractice.release();
    mPractice = null;
}
```

如果沒有釋放記憶體空間，容易發生**out of memory**，嚴重時還會導致**crash**，務必養成**release** 的習慣。

6.執行。點選專案名稱後，選取Run As > Android Application



7.執行結果如下：

