

Object Oriented Programming
Android Tutorials
Tutorial #1 : Prepare 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

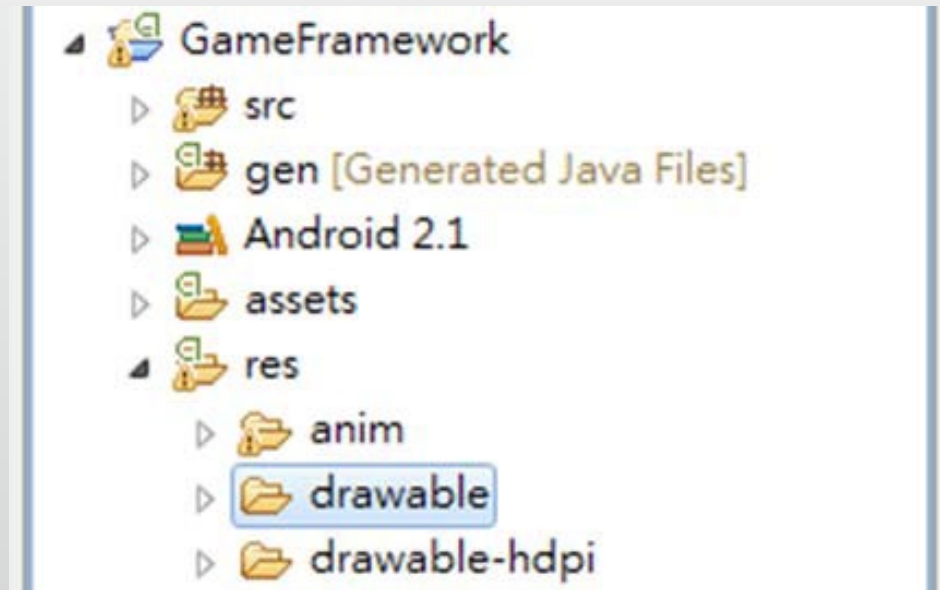
準備圖像檔案

- 圖像檔案格式可為：PNG, JPG, GIF。
- 根據使用的解析度選擇圖像，背景大小最好與解析度一樣或成比例。但是，如果希望同時支援Pad 的話，應該使用較高的解析度。

常用的模擬器解析度如下：

- WVGA800 (480x800)
- HVGA (320x480)
- QVGA (240x320)

練習1A：將圖像檔案，放置在專案底下的res/drawable 資料夾內。



練習1B：將圖像檔案，放置在專案底下的assets 資料夾內，使用此種方式**只能讀取PNG 格式的圖檔** (參考練習2B)。

