

Object Oriented Programming
Android Tutorials
Tutorial #4 : Create an Object

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

將多個動作製成物件

練習4：將貼圖與移動等動作製作成一個物件。

1.請先完成練習3。

2.新增一個Class 名為Practice，並且實作GameObject 的move()、show()和release()

遊戲框架要求 show()只負責顯示圖像，不應該包含任何變更物件內容的程式邏輯，因此 move()負責改變座標，而show()負責顯示圖像。

```
public class Practice implements GameObject {
    private MovingBitmap mPractice;
    private int px, py;

    public Practice(){
        mPractice = new MovingBitmap(R.drawable.ntut_csie);
        px = 250;
        py = 50;
    }

    public void initialize(){
        mPractice.setLocation(px, py);
    }

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

    @Override
    public void move() {
        if(px < 350) {
            px += 5;
        } else {
            py += 5;
        }
        mPractice.setLocation(px, py);
    }

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

3.在StateRun.java 中宣告物件Practice :

```
public class StateRun extends GameState {  
    private Practice mPractice;
```

4.在initialize()中初始物件Practice

```
@Override  
public void initialize(Map<String, Object> data) {  
    mPractice = new Practice();  
    mPractice.initialize();
```

5.接著在show()、move()中加入物件Practice 的副程式 :

```
@Override  
public void move() {  
  
    mPractice.move();  
}  
  
@Override  
public void show() {  
  
    mPractice.show();
```

6.在每個State 結束時，釋放記憶體空間：

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

7.執行。