Department of Computer Science and Information Engineering

Object Oriented Programming

Android Tutorials
Tutorial #3 : Move 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

練習3：移動在Game 畫面中的圖形。

1.請先完成練習2。

2.在StateRun.java 中加入兩個位置變數：

```java
public class StateRun extends GameState{
    private MovingBitmap mPractice;
    private int px;
    private int py;
```

3.在StateRun.java 中的initialize()中初始兩個變數：

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

4.在move()內更改圖像的座標，而show()只負責顯示圖像所以不用變更：

```java
@Override
public void move() {


    if(px < 350) {
        px += 5;
    } else {
        py += 5;
    }
    mPractice.setLocation(px,  py);
}

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


    mPractice.show();
}
```

5.在每個State 結束時，釋放記憶體空間：

```java
@Override
public void release() {



    mPractice.release();
    mPractice = null;
}
```

6.執行。