

[SFML] Animacje (sheadovas/poradniki/goto/sfml-animacje/)

Sty 05, 2015 / goto (sheadovas/category/poradniki/goto/)

Mimo, że coś podobnego robiliśmy w Piszemy grę w SFML'u (sheadovas/piszemy-gre-w-sfmlu/), a także animacja w bardziej zaawansowanej formie jest dostępna w bibliotece Thor (kurs Thor (sheadovas/sfml-thor-wprowadzenie/)), to pokażę Wam klasę do prostej animacji w SFML.

Dodam jeszcze, że autorem tej klasy jest Andrzej „WiecznyWem” Golonka, a ten wpis został na prośbę jednego z czytelników tego bloga.

Cała klasa wraz z przykładem wykorzystania znajduje się tutaj (http://1618.pl/home/2014_03_17_kopia_starego_bloga/animacja_pliki/) (niestety link jest już nieaktywny, nie posiadam żadnych backupów).

Każdy chyba wie czym są animacje w grach 2D, napisanie prostego mechanizmu do wyświetlania najprostszej z możliwych animacji nie zajmuje wiele czasu, lecz wiadomo początki w programowaniu gier mogą być trudne więc po analizie kodu tej klasy każdy powinien być w stanie napisać własną implementację klasy do animacji spritesheet'ów (czyli animacji gdzie mamy na obrazku każdą klatkę, np takie coś (<http://www.fabiobiondi.com/blog/wp-content/uploads/2012/08/runningGrant.png>)).

Analizę całej klasy pozostawiam Wam na własną rękę, bo jak wspomniałem takie coś kiedyś robiłem we wcześniej wspomnianym poradniku o SFML.

Dodam jeszcze, że kod pochodzi z SFML 1.6, czyli część mechanizmów/funkcji może inaczej działać, także tą klasę należy traktować jedynie jako sposób na nauczenie się jak takie coś można napisać, a nie jak gotowca :)