Librarys game controle plus

Connect met alle devices door midel van

ControlIO controlIO;  
controlIO = ControlIO.getInstance(this);

Nu heft u alle geconecteerde devices

Om te conecteren met het gewenste device moet u nu volgende code uitvoeren

ControlDevice device = controlIO.getDevice(#);

Plaats op de # plaats moet u nu de naam van het device invullen of het nr in de stack u kan de naam of het nr vinden door midel van een print te doen van alle anwezige devices

Eens sucsesvol verbonden met uw device kan u alle knoppen zoekken dit doet u met

println(device.getInputs())

hier zal u alle buttens als butten met een overeenkomend nr  
de stiks worden sliders gemoemd met een respectievelijke x en y as  
en de pads worden hads genoemd

buttens kan u aanspreken met met het normaale pressed command

if(device.getButton(1).pressed() == true){

}

Sliders zijn te bestuuren met values de range gaat van -1 tot 1  
en u kan deze ophalen door gebruik temaken van volgende code

device.getSlider(0).getValue();

eens u de gewenste pad heeft kan u deze besturen gelijkaardig aan hoe u een butten aanstuurd echter zal u nu diezen voor een richting inplaats van het pressed comand

if(device.getHat(0).up()){  
  
}  
if(device.getHat(0).down()){   
  
}  
if(device.getHat(0).left()){  
  
}  
if(device.getHat(0).right()){  
  
}

Colision detection

Controleren als je een power ui raakt:

De x en y waar de van de bol is het midel punt de bol is 50 px in diameeter => 25 px bij de x en de y waarde tellen en zoo controleren als je de bol raakt. Dit doe je door te controleren als de x en de y waarden van de bol en de bar waar mee je speeld gelijk zijn.