

תכנות מונחה עצמים – תרגיל 4

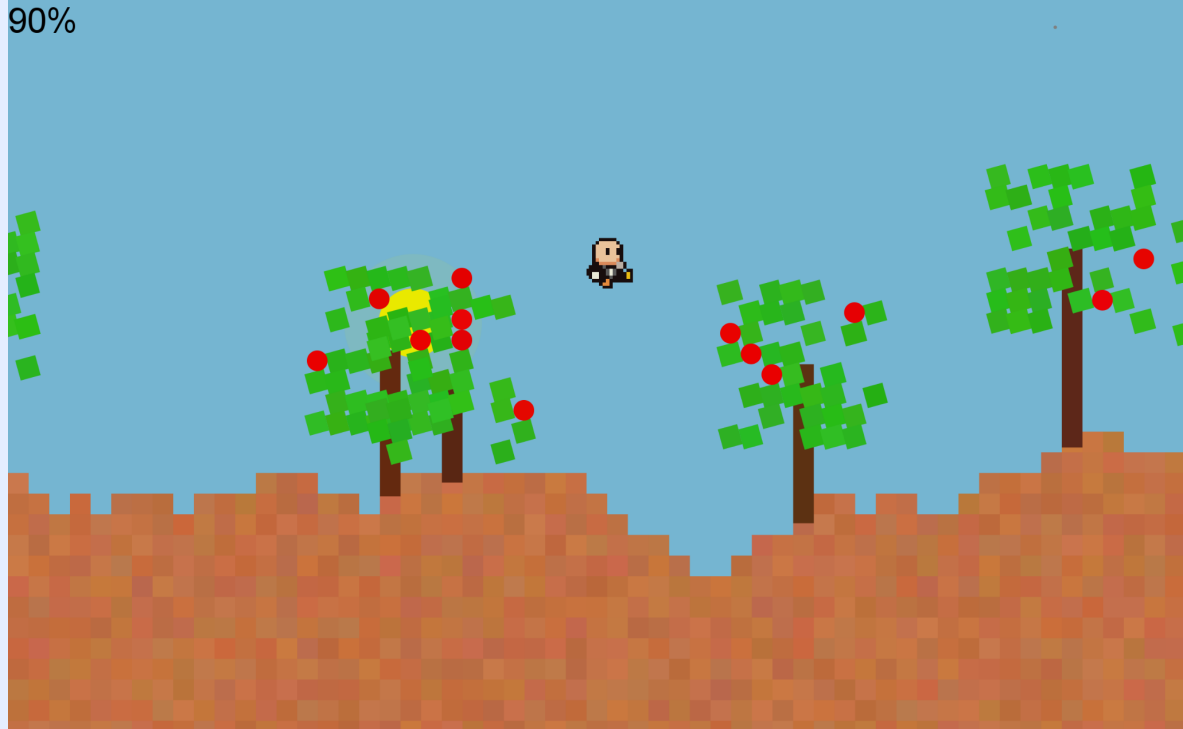
PEPSE: Precise Environmental Procedural Simulator Extraordinaire

תאריך ההגשה: 15.06.25 בשעה 23:55

תרגיל זה מומלץ להגיש בזוגות.

0. הקדמה

היום אנחנו מכינים סימולציה, או כלי משחק (משהו שמשחקים בו אבל שלא מכיל תנאי ניצחון או הפסד, בשלב זה). הכירו את הסימולטור הפרוצדורלי הנאמן לחלוטין למציאות של... המציאות. הנה היא:



הסימולציה כוללת מחזור יום-לילה לרבות החשכה של המסך (כמו במציאות!), דמות אוטאר שיכולה לרוץ ולקפוץ, עצים עם עלים הנעים ברוח, ופירות שנותנים אנרגיה לדמות. סימולציה כזו אפשר יהיה לפתח בעתיד לאחד מכמה כיוונים מתבקשים: הוספת אלמנט של מים וגשם, פיתוח משחק פלטפורמר, משחק בניה, או משחק הישרדות. פונקציונלית, הסימולציה מאוד מודולרית

0.1. מטרות התרגיל

0.1.3. פיתוח הסימולציה הוא תירגול מצוין לתכנות באופי מעט אחר, שבו ריבוי האסטרטגיות הופך את היצירה של עצם למורכבת, עד שלא נוכל לדחוף עוד את הכל למחלקה אחת – נרצה לחלק את מלאכת יצירת העצמים עצמה לקבצים שונים ושיטות שונות. למעשה, הגדרת האסטרטגיות ויצירת העצמים תהווה חלק נכבד מהקוד שלנו, ובפני עצמה לא תיכתב בצורה מונחית עצמים. התרכזנו עד כה בתכנות מונחה עצמים כי זה הנושא שלנו, אבל בהמשך תכירו פרדיגמות

- תכנות אחרות וכשזה יקרה תיזכרו בנוסטלגיה שאמרנו לכם שאין הכרח שקוד יהיה 100% בפרדיגמה אחת; כל פרדיגמה היא כלי בארגז. התרגיל יהיה הצצה לכך.
- 0.1.4 עד סוף המדריך, אתם אמורים להרגיש בנח עם נושאים כמו הגדרת למבדות, שימוש ב-method references, ושליחת callbacks.
- 0.1.5 אולי החשוב מכולם: מהכנת הסימולציה תמשיכו ללמוד להנות מתכנות.

0.2. עיצוב ויצירת שלד הפרויקט



על הפרויקט שלכם לכלול את החבילות הבאות:

- `pepse`: החבילה הראשית עם מנהל המשחק (`PepseGameManager`).
 - מחלקות עזר: `pepse.util`
 - כרגע מכילה מחלקה אחת שמייצרת וריאציות של צבעים, ומחלקה נוספת שתעזור לכם לייצר אקראיות למשחק.
 - `pepse.world`: אחראית על יצירת העולם.
 - `pepse.world.daynight`: מכילה פונקציונליות הנוגעת למחזור יום-לילה.
 - `pepse.world.trees`: מכילה את הקוד הנוגע ליצירת עצים.
- שימו לב: כדי לאפשר לכם להתאמן גם בהחלטות עיצוב, סיפקנו לכם תרשים חלקי בלבד. כדי לכסות את כל דרישות התרגיל, כנראה שתמצאו את עצמכם מוסיפים חבילות או מחלקות נוספות.
- דגש חשוב: כל מה שלא מוגדר באופן מפורש בהגדרות התרגיל (מיקום/גודל/התנהגות וכו') נתון להחלטתכם

0.3. תחילת עבודה

ועכשיו, ניגש למלאכה. בתור התחלה, הגדירו פרויקט בשם `Pepse` עם תלות ב-`DanoGameLab`. אפשר להיעזר בפרק 6 של [מדריך ההתקנות](#). לאחר מכן צרו את החבילות והמחלקות לעיל; השאירו את המחלקות ריקות. אנחנו נמלא אותן בהמשך. יוצאת הדופן היא המחלקה `ColorSupplier` שנשתף איתכם. לבסוף, הגדירו את `PepseGameManager` כמחלקת בת של `GameManager`, הוסיפו את ה-`main` הבא:

```
public static void main(String[] args) {
    new PepseGameManager().run();
}
```

ודרוסו באופן ריק את השיטה `initializeGame`. הריצו כדי לוודא שנפתח חלון ריק במסך מלא, ממנו אתם יכולים לצאת עם `Esc`.

כעת נתחיל להגדיר את הדרישות על פי הסדר הבא (בסוגריים רשומה המטרה העיקרית של כל דרישה):

1. [שמיים](#) (חימום)
2. [קרקע](#) (חימום)
3. [אור וחושך](#) (היכרות עם Transition)
4. [שמש](#) (Transitions מורכבים יותר)
5. [הילת השמש](#) (שימוש ב-callbacks)
6. [הוספת דמות](#) (קלט מהמשתמשים)
7. [צמחיה](#) (תרגול חלוקה לשיטות ומחלקות)
- 7.3. [תנודות העלים ברוח](#) (שימוש מורכב יותר ב-callbacks)
- 7.4. [הוספת פירות](#) (כנ"ל)
8. [ענן](#) (שימוש ב-callbacks עם עיצוב OOP)
9. [עולם אינסופי](#). לאחר שנממש את הפונקציונליות הבסיסית, נחזור אחורה ונעדכן את המחלקות ששימשו אותנו ליצירת הקרקע והעצים, כך שיתמכו בעולם אינסופי שנבנה עם התנועה של הדמות.

כעת נתחיל בהגדרת המחלקות

1. שמיים

להלן חלקי קוד והצעות שיעזרו לכם לממש את הממשק. שימו לב שאנחנו נותנים לכם את הקוד כדי שלא רק תעתיקו ותדביקו אלא שגם תיזכרו איך לעשות את זה בעצמכם.

כדי ליצור מלבן תכול ברקע, נתחיל ונגדיר במחלקה `pepse.world.Sky` שיטה סטטית בשם `create`:
`public static GameObject create(Vector2 windowDimensions)`
 השיטה מקבלת את גודל החלון, ומחזירה את השמיים שנוצרו.

צבע השמיים בו השתמשנו הוא:

```
private static final Color BASIC_SKY_COLOR = Color.decode("#80C6E5");
```

הגדירו ב-`create` את ה-`GameObject` שמייצג מלבן בצבע השמיים:

```
GameObject sky = new GameObject(Vector2.ZERO, windowDimensions,
    new RectangleRenderable(BASIC_SKY_COLOR));
```

ליתר ביטחון הגדירו שהמלבן זז עם המצלמה, כך שלא יישאר מאחור אם וכאשר המצלמה תזוז:
`sky.setCoordinateSpace(CoordinateSpace.CAMERA_COORDINATES);`

במהלך הדיבוגים, מכיוון שהרבה מהעצמים הולכים להיות מופעים ישירים של `GameObject`, עשוי לעזור לכם להבדיל ביניהם באמצעות השדה `tag`:

```
sky.setTag("sky");
```

התגית חסרת משמעות מבחינת המנוע – היא רק לשימושכם.

לבסוף החזירו את `sky` מהשיטה.

אז הגדרנו פונקציה שאחראית לייצור השמיים. קראו לה מ-`initializeGame` של `PepseGameManager` ודאגו להוסיף את האובייקט שחזר מהפונקציה לשכבה מתאימה ע"י קריאה ל:
`gameObjects().addGameObject(sky, skyLayer);`

(שימו לב שאתם משתמשים ב- windowController כדי לקבל את dimensions של המשחק).
הריצו; שמיים בצבע שמיימי כרקע לחלון הריק? (בשלב הזה אמור להיות לכם מסך עם רקע כחול בלבד).
אם תרצו, בשלב זה תוכלו להוסיף לשמיים גם עננים, ציפורים, צלחות מעופפות וכל דבר שעולה בראשכם.

2. קרקע

2.1. המחלקה Block

עכשיו נגדיר את המחלקה Block בקובץ Block.java, שתהיה הבסיס לכל המלבנים הללו שרואים על המסך:

```
public class Block extends GameObject{
    public static final int SIZE = 30;

    public Block(Vector2 topLeftCorner, Renderable renderable) {
        super(topLeftCorner, Vector2.ONES.mult(SIZE), renderable);
        physics().preventIntersectionsFromDirection(Vector2.ZERO);
        physics().setMass(GameObjectPhysics.IMMOVABLE_MASS);
    }
}
```

כפי שניתן לראות, אובייקט Block כמעט זהה ל-GameObject רגיל, רק שמוגדרים עבורו כמה מאפיינים ייחודיים:

2.1.1. הגודל שלו קבוע (ר' הקריאה ל-super).

2.1.2. בשורה הבאה מוגדר שעצם אחר לא יכול לחלוף על גבי העצם הזה, מאף כיוון (פרמטר אחר מ-Vector2.ZERO היה מגדיר שהבלוק הזה חוסם תנועה רק מכיוון אחד). שימו לב שתנועה כזו תיחסם רק בין שני עצמים שמעוניינים בכך (קרי, שהשיטה הזו נקראה עבור כל אחד מהם בנפרד). בנוסף, לשורה הזו אין אפקט כך או כך עבור עצמים שבלאו הכי לא מוגדרת התנגשות בינם לבין עצמם, למשל עצמים שבשכבה (layer) שלא מוגדרת התנגשות בינה לבין השכבה של עצמם זה.

2.1.3. השורה האחרונה אומרת שאם וכאשר המנוע אכן חוסם התנגשות בין עצם זה לאחר, העצם הזה לא אמור להידחף או לזוז בשל ההתנגשות, כי אם רק העצם השני.

2.1.4. שתי השורות האחרונות יחד נועדו לגרום לכך שהשחקן, מים, עלים, או כל דבר אחר שאמור שלא ליפול דרך הקרקע אכן יתנגש בה, ושהקרקע לא תידחף מטה בשל כך.

2.1.5. הגדירו את המחלקה Block.

שאלה למחשבה: Block לא דורסת שום שיטה של GameObject, וגם לא מוסיפה שיטות או שדות משלה. בקלות ניתן להגדיר שיטה סטטית בשם create שמייצרת GameObject בעל אותם מאפיינים ומחזירה אותו. מה היתרון של הגדרת מחלקת בת במקרה הזה?
רמז: איך בגישה החלופית הזו תגדירו בהמשך "בלוק" עם התנהגות ייחודית עבור onCollisionEnter למשל?

2.2 המחלקה Terrain

אחריות המחלקה:

- לייצר את כל בלוקי הקרקע הדרושים.
 - בנוסף, המחלקה תאפשר לעצמים אחרים לדעת מהו גובה הקרקע בקואורדינטת X נתונה.
- שימו לב שמופע של Terrain אינו GameObject בעצמו; הוא רק אחראי לייצור GameObjects אחרים (בלוקי הקרקע).

2.2.1 ראשית, נגדיר בנאי:

```
public Terrain(Vector2 windowDimensions, int seed)
```

ושדה בשם `groundHeightAtX0` שמכיל את גובה הקרקע הרצוי ב- $x=0$. למשל, אתם יכולים לאתחל אותו עם גובה החלון כפול $\frac{2}{3}$, ואז ב- $x=0$ האדמה תכסה בערך את השליש התחתון של המסך. (ב-`seed` תוכלו להשתמש כדי לאתחל מחולל מספרים אקראיים כפי שנסביר [בחלק](#) של עולם אינסופי.)

2.2.2. בואו ניגש דווקא לתפקיד השני של המחלקה – להגדיר לעצמה ולעצמים אחרים מה גובה הקרקע הרצוי. נגדיר במחלקה Terrain את השיטה (זו דוגמה, אתם תצטרכו לחשוב על משהו מורכב יותר אח"כ):

```
public float groundHeightAt(float x) { return groundHeightAtX0; }
```

נסביר: השיטה הנ"ל מקבלת מיקום על ציר x של החלון שלנו, היא מחפשת עבורנו מה הגובה של הריצפה. בדוגמה הנ"ל, לכל מיקום בחלון המשחק נקבל גובה אחיד. לקראת ההגשה, על תוואי הקרקע להיות מעניין יותר. הנה דרך שלא תעבוד: גובה האדמה בכל קואורדינטה יהיה אקראי. נכון, הקרקע תהיה אחרת בכל הרצה, אבל היא לא תהיה רציפה. דרך אחרת להפוך את תוואי הקרקע לפחות צפוי היא פשוט להשתמש בהרכבה של פונקציות סינוס עם גדלים, זמני מחזור, ופאזות שונים. כדי לקבל בכל פעם קרקע אחרת, אפשר להפוך את הפאזות לאקראיות. הצורך בפונקציה שהיא אקראית למראה מחד, ורציפה מאידך, הוא צורך נפוץ. פונקציה כזו נקראת "פונקציית רעש חלקה" (smooth noise-function), ורבים וטובות מימשו סוגים רבים של פונקציות כאלו. **Perlin Noise** הוא אלגוריתם פופולרי לפונקציה כזו. בקבצים המסופקים לכם תוכלו למצוא את המחלקה [NoiseGenerator](#) שבעזרתה תוכלו לייצר Perlin Noise לפי התיעוד במחלקה.

2.2.3. השיטה השנייה של Terrain מייצרת רשימה של כל בלוקי הקרקע בתחום x-ים מסוים, על פי הגבהים שמגדירה `groundHeightAt`. שמה `createInRange`. עדיין לא נגדיר אותה, נתחיל מלבנות מלבן בודד:

```
public List<Block> createInRange(int minX, int maxX) { ... }
```

שימו לב לייבא את `java.util.List` ולא להשתמש ב-`(awt.List)` כדי לייצר בלוקים, כדאי להגדיר את הצבע הבסיסי של אדמה:

```
private static final Color BASE_GROUND_COLOR = new Color(212, 123, 74);
```

ואז אפשר להגדיר את ה-`Renderable`:

```
new RectangleRenderable(ColorSupplier.approximateColor(
    BASE_GROUND_COLOR))
```

אתם עשויים לרצות גם להגדיר תגית לבלוק האדמה (`setTag`), עם מחרוזת מאפיינת כמו `"ground"`.

2.2.4. לפני שנממש את השיטה כפי שהיא אמורה להיות, ממשו אותה כרגע כך שתיצור רק בלוק אדמה יחיד במקום שיהיה נראה לעין כמו ראשית הצירים (פינה שמאלית עליונה) או מרכז המסך. ב-`PepseGameManager.initializeGame` צרו מופע של Terrain. קראו

ל-`createInRange` והוסיפו את הבלוקים שחזרו מהרשימה ל-`gameObjects`. שימו לב שאתם צריכים לבחור את השכבה המתאימה לאדמה כך שעצמים אחרים שנופלים עליה יתנגשו בבלוקים של האדמה (`Layer.STATIC_OBJECTS`); אתם רואים את הבלוק שיצרתם?

2.2.5. רק עכשיו נממש את `createInRange` כך שתיצור שטח אדמה שלם על פי הגבהים שמגדירה `groundHeightAt`, ותחזיר את רשימת הבלוקים שיצרה טיפ: תמיד מקמו בלוקים בקואורדינטות שמתחלקות ב-`Block.SIZE`! הבלוקים אם כן לא צריכים להיות מוגדרים בדיוק בקואורדינטות `minX` ו-`maxX` שקיבלה השיטה `createInRange`, וגם לא בדיוק בגבהים שמחזירה `groundHeightAt`. כן כדאי לוודא שלפחות כל תחום האיקסים המבוקש יכוסה באדמה. למשל, עבור `minX=95` ו-`maxX=40`, ואם `Block.SIZE` הוא 30, הרי שהבלוק הראשון יכול להתחיל ב-120- והבלוק האחרון יכול להתחיל ב-30. מבחינת קואורדינטת ה-Y: אם אנחנו מייצרים את עמודת האדמה של `x=60`, הרי שהבלוק העליון בעמודה יכול להתחיל למשל בקואורדינטת Y של: `Math.floor(groundHeightAt(60) / Block.SIZE) * Block.SIZE` כלומר בערך בגובה הנכון, אבל מעוגל לגודל שמתחלק בגודל בלוק.

מתחת לבלוק הזה יונחו כמובן עוד בלוקי-אדמה. כמה? נניח שכל עמודה תהיה בגובה 20 בלוקים:

```
private static final int TERRAIN_DEPTH = 20;
```

ממשו את השיטה. לאחר מכן הגדירו את הפרמטרים בקריאה לה (`initializeGame`-ב) כך שכל רוחב המסך יכוסה באדמה. הריצו את המשחק - קיבלתם נתח אדמה יפה?

2.2.6. בהמשך, אחרי שנגדיר דמות שיכולה לטייל בעולם הווירטואלי שלנו, נרצה לתמוך גם בעולם אינסופי שהולך ונפרס לנגד עיניה של הדמות שלנו. אתם יכולים לחשוב בינתיים איך הייתם רואים לנכון להוסיף פונקציונליות כזו, אך אנו ממליצים לעשות זאת רק אחרי שכבר יצרתם דמות שיכולה להסתובב בעולם.

שאלה למחשבה: חישבו איך אתם יכולים לעשות שימוש במנגנון השכבות על מנת לייעל את החישובים במשחק, בין איזה שכבות לאיזה שכבות צריכים לחשב התנגשויות ובאיזה לא, האם צריך לחשב התנגשויות בתוך השכבה או לא, האם צריך לחשב התנגשויות בין כל בלוקי הקרקע (לדוגמה עם `Avatar` שניצור בהמשך) או רק עם חלק מהם וכו'. פירוט על איך לעבוד עם מנגנון השכבות תוכלו למצוא [במדריך על DanoGL](#)

3. אור וחושך

3.1. אור וחושך ימומשו באמצעות טריק פשוט: נגדיר מלבן שחור בגודל החלון, שמוצב ממש לפני המצלמה ומסתיר את כל יתר העצמים. בהירות העולם תיעשה על ידי שינוי האטימות שלו. בצהרי היום הוא יהיה באטימות 0 (שקוף לחלוטין), ובחצות באטימות של 0.5f.

3.2. במחלקה `Night` הגדירו את השיטה הסטטית:

```
create(Vector2 windowDimensions, float cycleLength)
```

תפקיד השיטה לייצר את המלבן לעיל על פי `windowDimensions`, ולגרום לאטימות שלו להשתנות באופן מעגלי עם זמן מחזור של `cycleLength` (מספר השניות שלוקחת "יממה"). השיטה מחזירה את עצם האובייקט שיצרה. החלק המעניין כאן הוא שינוי השקיפות, אבל קודם נתחיל מכל היתר.

3.3. צרו בשיטה עצם משחק (מופע ישיר של `GameObject`) בשם `night` עם התכונות הבאות:

- ה-`Renderable` הוא מלבן שחור (עם אטימות ברירת מחדל של 1).
- מרחב הקואורדינטות שלו הוא `z` של המצלמה:

```
setCoordinateSpace (CoordinateSpace.CAMERA_COORDINATES)
```

- הוא ממלא לחלוטין את כל החלון.
- הגדירו תגית מתאימה (`setTag`) שתבדיל אותו ממופעים אחרים של המחלקה לצורכי דיבוג.

3.4. קראו לשיטה `Night.create` מ-`initializeGame` של ה-`GameManager`. בתור אורך המחזור של יממה השתמשו ב-30 שניות (אם כי כמובן שכרגע עוד אין לפרמטר הזה ביטוי), והוסיפו את האובייקט שנוצר לרשימת `gameObjects`. חשבו לאיזו שכבה הוא שייך כדי ליצור את האפקט המתאים.

3.5. הריצו; קיבלתם מסך שחור?

3.6. שינוי האטימות קל משהייתם חושבים. הכירו את המחלקה `Transition` של `DanoGameLab`. השיטה המעניינת היחידה של המחלקה היא הבנאי שלה:

```
public Transition(  
    GameObject gameObjectToUpdateThrough,  
    Consumer<T> setValueCallback,  
    T initialValue,  
    T finalValue,  
    Interpolator<T> interpolator,  
    float transitionTime,  
    TransitionType transitionType,  
    Runnable onReachingFinalValue)
```

בגדול, יצירת מופע של המחלקה מניעה שינוי כלשהו במשחק (למשל הזזה של עצם, סיבוב שלו וכן הלאה). השינוי נעשה על ידי הרצת `callback` נתון על תחום ערכים מסוים, כשהערכים הם מטיפוס גנרי `T`.

נכיר את המחלקה והפרמטרים של הבנאי על ידי יצירת `Transition` שישנה את האטימות של `night` שלנו בצורה מעגלית. הפרמטרים, לפי הסדר:

3.6.1. `GameObject gameObjectToUpdateThrough`

על מנת של-`Transition` יהיה אפקט, הוא צריך להיות מקושר לעצם-משחק כלשהו, בדרך כלל נזין כאן את עצם המשחק שה-`Transition` עושה בו שינוי – במקרה שלנו, נשלח את מלבן הלילה `night`.

3.6.2. `Consumer<T> setValueCallback`

תפקיד ה-`Transition` הוא להביא לשינוי בערך מסוים; זו הפונקציה שמשנה את אותו ערך. במקרה שלנו, אנחנו רוצים לשנות את האטימות של `night`. ניתן לעשות זאת עם השיטה:

```
night.renderer().setOpacity(float opacity)
```

כמו בכל callback, אנחנו לא מעוניינים לקרוא בפועל לשיטה `setOpacity`, אלא ליידע את `Transition` באיזו שיטה הוא יכול להשתמש בשביל להביא לשינוי. לכן בתור הפרמטר השני נשלח את ה-reference method:

```
night.renderer()::setOpacity
```

3.6.3 T initialValue

מה צריך להיות הערך הראשוני, בתחילת ה-`Transition`. אם נניח שהמשחק מתחיל בצהרי היום, הרי שה-`opacity` הראשוני של `night` צריך להיות 0 (שקוף לחלוטין).

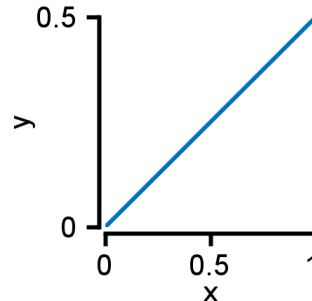
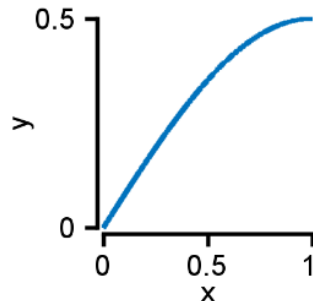
3.6.4 T finalValue

ערך הקצה השני של האטימות הוא חצי:

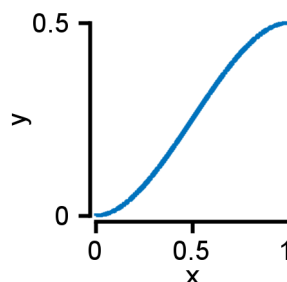
```
private static final Float MIDNIGHT_OPACITY = 0.5f;
```

3.6.5 Interpolator<T> interpolator

יש הרבה (אינסוף!) דרכים לעבור מ-0 ל-0.5 תוך זמן נתון. דמיינו פונקציה שערכה ב- $x=0$ הוא 0, וב- $x=1$ ערכה 0.5. מה צורת הפונקציה הרצויה? האם היא קו לינארי? אולי פולינום מדרגה גבוהה יותר? אולי סינוסידיאלית?



טיפוס הפרמטר, הממשק `Interpolator`, הוא ממשק פונקציונלי שמאפשר לשלוט על צורת הפונקציה הזו. לא ניכנס לממשק הזה לעומק כי לנוחיות המשתמשים המחלקה `Transition` כבר כוללת מספר קבועים מסוג `Interpolator` שעונים על הרבה מהצרכים. במקרה שלנו נשתמש בקבוע: `Transition.CUBIC_INTERPOLATOR_FLOAT` שישנה את האטימות מ-0 ל-0.5 על פי הפולינום מהמעלה השלישית הבא:



כפי שאתם רואים, שיפוע הפונקציה הוא קרוב ל-0 גם ב- $x=0$ וגם ב- $x=1$. אם כן משמעות השימוש באינטרפולטור הזה על פני אינטרפולטור לינארי היא שהבהירות תהיה כמעט 1 גם מעט אחרי הצהריים, והחושך יהיה כמעט במלואו גם מעט לפני חצות, קצת כמו במציאות.

3.6.6 float transitionTime

הזמן שלוקח לעבור מהערך `initialValue` (כלומר 0) ל-`finalValue` (כלומר 0.5). חשבו מה הערך המתאים כאן.

3.6.7 TransitionType transitionType

הפרמטר הוא `enum` בעל הערכים האפשריים הבאים:

```
enum TransitionType {
    TRANSITION_ONCE,
    TRANSITION_LOOP,
    TRANSITION_BACK_AND_FORTH
}
```

כלומר הוא מאפשר לנו לבחור את אופן המעבר: האם יש לבצע את המעבר מהערך הראשוני לסופי רק פעם אחת (`TRANSITION_ONCE`), האם אחרי שמגיעים לערך הסופי צריך להתחיל שוב מערך ההתחלה, כלומר אחרי שמגיעים ל-0.5 לחזור מיד ל-0 וחוזר חלילה (`TRANSITION_LOOP`), או האם אחרי שמגיעים לערך הסופי צריך לחזור ברוורס אל הערך הראשוני וחוזר חלילה (`TRANSITION_BACK_AND_FORTH`). חשבו אילו מהערכים לעיל מתאימים עבורנו.

3.6.8 Runnable onReachingFinalValue

`Callback` שיש להריץ כאשר מגיעים לערך הסופי. לא רלוונטי במקרה הספציפי שלנו, אז נשלח `null`.

3.6.9 בסך הכל, על מנת לגרום לעצם `night` לשנות את אטימותו כפי שרצינו ניצור את המעבר הבא (החליפו את סימני השאלה בערכים המתאימים לפי ההוראות לעיל):

```
new Transition<Float>(
    night, // the game object being changed
    night.renderer()::setOpaqueness, // the method to call
    0f, // initial transition value
    MIDNIGHT_OPACITY, // final transition value
    Transition.CUBIC_INTERPOLATOR_FLOAT, // use a cubic interpolator
    ???, // transition fully over half a day
    Transition.TransitionType.???, // Choose appropriate ENUM value
    null
); // nothing further to execute upon reaching final value
```

שימו לב שייצור העצם הנ"ל הוא מספיק: אין צורך "לעשות" עם העצם הנוצר שום דבר נוסף (אין אפילו הכרח לשמור את העצם המוחזר ברפרנס), כי בתוך הבנאי המעבר כבר "מתעלק" על העצם `night` לצרכיו, דרך מנגנון פנימי של הספרייה.

הדביקו את השורות לעיל לסוף השיטה `Night.create` (לפני ה-`return` כמובן), והפלא ופלא, אם הגדרתם את הקבוע `MIDNIGHT_OPACITY` לחצי, ייתכן שקיבלתם את מחזור האור והחושך הרצוי.

לשם הכרת המחלקה `Transition` הגדרנו כאן ביחד את הקריאה המדויקת, אבל עברו עליה שוב וודאו שאתם מבינים את תפקידו של כל פרמטר, כי בפעם הבאה אתם תייצרו את המעבר בעצמכם!

מעניין לדעת: כשאנחנו מגדירים Transition, מאחורי הקלעים אנחנו מייצרים "תוספת" ל-GameObject שנשלח בפרמטר הראשון של הבנאי. יצירת ה-Transition אם כן היא למעשה רק עוד חלק בהגדרת אותו GameObject (במקרה הזה, חלק מהאתחול של night). אפשר להתחיל לראות איך הרבה מהקוד שלנו בפרויקט הזה יהווה "רק" אתחול של מופעים של GameObject בדרכים שונות ומשונות. במידה רבה, הגמישות הזו מתאפשרת בזכות למבדות ו-method references. ה-API של Transition היה כל כך פחות ידידותי בלעדיהן, שמלכתחילה המחלקה לא הייתה מוצעת כפי שהיא. איתן, מחלקה כמו Transition שמקבלת בפרמטר השני שלה **callback strategy**, היא פשוטה להכנה מצד ספק השירות, ולשימוש מצד הלקוח.

4. שמש

4.1. השמש תיוצר במחלקה Sun, עם השיטה create:

```
public static GameObject create(Vector2 windowDimensions,
float cycleLength)
```

שמחזירה את השמש, אחרי שיצרה אותה.

4.2. גם השמש יכולה להיות מופע ישיר של GameObject. בתור התחלה, צרו עיגול צהוב סטטי באמצע השמיים (במרכז ציר ה-X ואמצע גובה השמיים) (בעזרת המחלקה OvalRenderable). עבור צבע השמש אפשר להשתמש פשוט ב-Color.YELLOW. קואורדינטות השמש הן במרחב המצלמה כמובן, כמו השמיים (sun.setCoordinateSpace), ורצוי להגדיר לה תגית ייחודית (setTag).

4.3. קיראו לשיטה משיטת האתחול של המשחק, הוסיפו את המופע של השמש ל-gameObjects, ווודאו שיש לכם שמש (סטטית). חשבו לאיזו שכבה להוסיף את השמש.

4.4. כדי לאפשר לשמש לנוע בשמיים במסלול מעגלי, נרצה שהשמש תסתובב בעיגול סביב נקודה שהיא במרכז קו האופק (0groundHeightAtX), כלומר ציר ה-x יהיה לפי אמצע המסך, וציר ה-y יהיה לפי גובה האדמה ההתחלית. המעבר יהיה לפי 360 מעלות מסביב לנקודה זו, בלולאה. הלולאה תתוזמן בהתאם לזמן היממה שהגדרנו - 30 שניות. השמש תבצע סיבוב מלא ותחזור לנקודת ההתחלה. בסוף השיטה Sun.create, צריך ליצור מופע חדש של Transition שיזיז את השמש לפי זווית נתונה (להסבר לגבי הפרמטרים של הבנאי חזרו לחלק של [אור-וחושך](#)).

4.4.1. בתור gameObjectsToUpdateThrough שמש עצה.

4.4.2. עבור ה-callback של setValueCallback שנשלח את הלמבדה:

```
(Float angle) -> sun.setCenter
(initialSunCenter.subtract(cycleCenter)
    .rotated(angle)
    .add(cycleCenter))
```

המקבלת זווית, וקובעת את מיקום מרכז השמש לפי סיבוב של השמש angle מעלות מהמיקום ההתחלתי שלה. שימו לב שכדי שהלמבדה תפעל יש להגדיר לפני המעבר את המשתנה initialSunCenter.

4.4.3. בשביל טווח הערכים initialValue-finalValue נשלח את הערכים 0-360 שאלו הזוויות שהמעבר עובר ביניהן.

4.4.4. עבור interpolator נשתמש באינטרפולציה לינארית פשוטה, עם: Transition.LINEAR_INTERPOLATOR_FLOAT.

4.4.5. ועבור onReachingFinalValue נשלח null.

5. הילת השמש

5.1. את הילת השמש נייצר כ-GameObject נפרד במחלקה SunHalo, עם השיטה הסטטית

create:

```
public static GameObject create(GameObject sun)
```

שדומה בהתנהגותה לכל יתר שיטות ה-create שלנו.

5.2. בתור צבע ההילה, נרצה משהו עם שקיפות. אטימות מיוצגת בערוץ ה-alpha, או בקיצור ערוץ ה-a,

של צבע. למשל, תוכלו להשתמש בצבע צהוב עם אטימות של 20 מתוך 255:

```
new Color(255, 255, 0, 20)
```

5.3. כמו במקרה של השמש, נתחיל מלייצר הילה סטטית.

גירמו לשיטה לייצר עיגול פשוט, בגודל כרצונכם, בצבע שהגדרנו, שתקיף את השמש, והוסיפו אותו ל-gameObjects בשכבה המתאימה (לפני השמש). ה-CoordinateSpace שלו הוא כמובן זה של המצלמה (בדומה לשמיים, לשמש, ולמלבן החושך). הגדירו להילה תגית שתייחד אותה.

5.4. בשביל לקרוא לשיטה SunHalo.create מ-PepseGameManager.initializeGame

נצטרך לשלוח את המופע של השמש. הריצו; קיבלתם הילה סטטית תקועה בשמיים?

5.5. מכיוון שהשיטה מקבלת את עצם המשחק sun, ההילה לא צריכה לייצר Transition חדש שיזיז

אותה מפורשות: די שההילה תעתיק את המרכז שלה (sunHalo.setCenter), בכל פריים, להיות כמו זה של השמש (sun.getCenter). איך?

אפשרות אחת היא לייצר תת-מחלקה של GameObject, בה נדרוס את השיטה update. העניין יצריך מספר שורות ספורות, כ-10, ויהפוך את הקוד למורכב יותר רק בקצת, בכך שמתווספת מחלקה קטנה מאוד.

ישנה גם אפשרות אחרת, מבוססת אסטרטגיה. אם נניח שלעצם שיצרתם קוראים sunHalo, תוכלו לקרוא לשיטה sunHalo.addComponent. השיטה (הנמצאת כבר במחלקה GameObject) מצפה לפרמטר מסוג Component, (סוג של Observer) שהוא הממשק הפונקציונלי הבא:

```
@FunctionalInterface
```

```
public interface Component {  
    void update(float deltaTime);  
}
```

השיטה addComponent מצפה ל-callback שמקבלת float ולא מחזירה דבר. השיטה מבטיחה לקרוא ל-callback שהתקבל בסוף כל עדכון (update) של העצם.

כלומר, שלחו ל-sunHalo.addComponent ביטוי למדא שמקבל deltaTime ומעדכן את מרכז ההילה להיות כמרכז השמש. גוף המדא לא צריך לעשות שימוש בפרמטר שלו deltaTime במקרה הזה. שימו לב, אפשר לגרום לעצם sunHalo לעקוב אחרי sun גם בשורה אחת, ומבלי טיפוסים נוספים.

6. הוספת דמות (Avatar)

6.1. בחלק הזה, נוסיף למשחק שלנו דמות שיכולה לזוז בעולם, היא צוברת אנרגיה כאשר היא במנוחה,

ומשתמשת באנרגיה כדי לזוז ולקפוץ על המסך. הדמות צריכה להיות מסוגלת לבצע את הפעולות הבאות:

- לנוע לצדדים באמצעות החיצים.
- לקפוץ באמצעות מקש הרווח.

תוכלו לקחת השראה מהדמות הפשוטה של פלטפורמר שסיפקנו לכם בקובץ [Platformer.java](#).

שימו לב:

- אין להגיש את platformer.java.

6.2 בתור התחלה, צרו את המחלקה Avatar:

6.2.1 הוסיפו למחלקה Avatar.java את הבנאי הבא:

```
public Avatar(Vector2 topLeftCorner,
               UserInputListener inputListener,
               ImageReader imageReader)
```

כאשר `topLeftCorner` הוא המקום במסך עליו אמורה הדמות לעמוד (פינה שמאלית עליונה). במצב הטבעי, על הדמות שלכם להיות בגובה הקרקע.

6.2.2 בתור `renderable` השתמשו במחלקה `ImageRenderable` וקראו בעזרת ה-`imageReader` את התמונה מהקובץ "idle_0.png" המסופק לכם בתיקיה `assets`, הורידו אותה ומקמו אותה בתוך תקיית `src` של הפרוייקט שלכם (כאשר אתם משתמשים באחת התמונות, בקוד שלכם עשו זאת בעזרת נתיב רלטיבי).

6.2.3 הוסיפו מופע של `Avatar` ב-`PepseGameManager`, ובדקו שאכן הדמות נוצרה במקום הנכון, והיא יכולה לזוז ימינה ושמאלה עם החיצים, וכן לקפוץ בעזרת מקש הרווח (חישבו איפה כדאי לאתחל את הדמות על מנת שלא יוצר מצב שהיא נוצרת מתחת לקרקע).

6.3 כעת נוסיף למשחק את המרכיב של צבירת ובזבז אנרגיה. המשחק מתחיל כך שיש לדמות אנרגיה מקסימלית של 100%. לכל אורך המשחק כמות האנרגיה של הדמות תנוע בין 0 ל-100. לדמות יהיו 3 מצבי תזוזה:

- מצב `idle` - הדמות עומדת במקום. במצב זה צוברים אנרגיה.
- מצב `run` - הדמות רצה ימינה או שמאלה. במצב זה, מבזבים אנרגיה.
- מצב `jump` - הדמות קופצת למעלה (ואז נופלת חזרה לקרקע). מעבר למצב זה מבזבז יותר אנרגיה.

עדכנו את הקוד כך שבכל קריאה ל-`update` כמות האנרגיה תעודכן בהתאם לתזוזת הדמות:

- אם הדמות עומדת ולא זזה, אז היא מקבלת נקודת אנרגיה אחת.
- אם הדמות זזה ימינה או שמאלה על המסך (רצה אופקית על הקרקע) היא מאבדת חצי נקודת אנרגיה. (בלחיצה על שני החצים - ימינה ושמאלה - הדמות לא אמורה לזוז ולא אמורה לרדת אנרגיה)
- אם הדמות קופצת היא תאבד 10 נק' אנרגיה. שימו לב, כשהדמות באוויר ונלחץ על קפיצה, היא לא אמורה לעלות כלפי מעלה, וכן היא לא אמורה לאבד אנרגיה. (כלומר לא ניתן לקפוץ מהאוויר)

שימו לב! אם לדמות אין מספיק אנרגיה אז היא לא תוכל לבצע פעולות כלל ותצטרך לעמוד במקום. למשל אם לדמות יש 5 נק' אנרגיה והיא תנסה לקפוץ (שדורש 10 נק' אנרגיה) אז היא לא תצליח לקפוץ (וכמובן לא תרד האנרגיה).

כמו כן - אם ערכי ההורדה וההעלאה של האנרגיה יוצרים אצלכם בעיות, כמו ריצוד של הדמות בזמן ריצה על הקרקע, אתם מוזמנים לשנות את הערכים ולציין את זה ב-`README`

6.4 כעת נוסיף למסך שלכם חיווי שמראה בכל זמן נתון את כמות האנרגיה הנוכחית של הדמות (יכולים לעגל כלפי מטה ולהציג `into`).

כדי להיזכר איך עושים את זה, אתם יכולים לחזור לתרגיל 2 ולהסתכל בקוד שהכנתם עבור הצגת כמות החיים שנשארה במשחק. העיצוב של החלק הזה נתון לבחירתכם, אבל שימו לב לטיפ הבא: איך מי שמטפל בהצגת כמות האנרגיה יהיה מעודכן באנרגיה של הדמות שלנו? אם בעבר כדי להעביר מידע בין מחלקות שהיינו צריכים ליצור קשר של הכלה בין מחלקות (או לשבור אנקפסולציה לא עלינו...), עכשיו אתם כבר יודעים להשתמש גם בתכנות פונקציונלי, ואפשר פשוט לשלוח למחלקה `callback` שיספק לה נתונים ממחלקה אחרת בלי שהיא תכיר אותה בכלל.

6.5. בהמשך התרגיל נרצה שתהיה לנו אפשרות שאובייקטים אחרים במשחק יוכלו להוסיף אנרגיה לדמות שלנו בגלל אירועים שיקרו במשחק, הוסיפו ל-API מתודה שתאפשר זו.

6.6. כעת נרצה להציג אנימציה של הדמות במקום תמונה סטטית, וכן נרצה שהאנימציה תתחלף בהתאם לתזוזה של הדמות.

אפשר ליצור אנימציה של הדמות ע"י החלפה בלולאה של סדרת תמונות של התזוזה בה הדמות נמצאת במקום להציג את הדמות בצורה סטטית ע"י תמונה בודדת. לכל תזוזה, יש סדרת תמונות מתאימה בקבצים שסיפקנו לכם בתיקייה assets:

- עבור מצב בו הדמות לא זזה (idle) יש 4 תמונות עם השמות idle_0.png, idle_1.png, idle_2.png, idle_3.png.
- עבור מצב בו הדמות עולה או יורדת (בלי תזוזה לצדדים) נשתמש בתמונות jump_0.png, jump_1.png, jump_2.png, jump_3.png.
- עבור מצב בו הדמות זזה לצדדים (בין על הקרקע ובין באויר) נשתמש בתמונות run_0.png, run_1.png, run_2.png, run_3.png, run_4.png, run_5.png.

כדי להציג אנימציה בעזרת סדרת תמונות השתמשו במחלקה AnimationRenderable המקבלת בבנאי שלה את סדרת התמונות וכן את אורך הזמן בין החלפת התמונות. שימו לב:

- תוכלו להחליף את ה-Renderable של העצם בזמן ריצה כאשר הוא עובר בין מצבים באמצעות המתודה renderer().setRenderable().

- כדי לשקף את ה-Renderable אופקית (בשביל להשתמש באותו Renderable בין אם הדמות רצה שמאלה או ימינה), השתמשו ב:

renderer().setIsFlippedHorizontally.

בקבצים שיש באתר סיפקנו לכם קבצים עבור הדמות שיש לה 3 מצבי תזוזה (אפשר להגדיר יותר, לדוגמה אנימציה של נפילה/קפיצה). תוכלו כמובן גם להשתמש בכל דמות אחרת שאתם רוצים, ואפשר למצוא רעיונות כאן.

6.7. בהמשך התרגיל, נרצה שיקרו דברים נוספים במשחק בעקבות כך שהדמות קפצה, ולכן בשלב האחרון של יצירת הדמות, אנחנו רוצים לעשות הכנה עיצובית לכך.

חשבו כבר עכשיו איך תוכלו לעצב את הקוד של המחלקה Avatar כך שהיא תוכל לעדכן אובייקטים אחרים במשחק בכך שהתרחשה קפיצה. עיצוב טוב יהיה כזה שבהמשך התרגיל לא תצטרכו לעשות עוד שינויים במחלקה Avatar אלא רק במחלקות החדשות שתוסיפו.

שימו לב במקרה ואתם נתקלים במצב בו הדמות נכנסת לתוך האדמה תוכלו לדרוס ככה את המתודה OnCollisionEnter במחלקת avatar וזה אמור לפתור את זה (ודאו שאתם משנים את התג של הבלוק לתג המתאים)

```
@Override
public void OnCollisionEnter(GameObject other, Collision collision) {
    super.OnCollisionEnter(other, collision);
    if (other.getTag().equals("block")) {
        this.transform().setVelocityY(0);
    }
}
```

7. צמחיה - עיצוב לבחירתכם

7.1. בחלק הזה נגדיר בשלבים את תכונות העצים כאשר בהתחלה נגדיר איך נראה עץ סטטי, שלא זז, ואז נוסיף לעץ תכונה של תזוזה של העלים. מומלץ לעבור על כל הפרק לפני שמתחילים בעיצוב כדי לקבל את התמונה השלמה של העצים.

7.2. את רוב העיצוב של החבילה הזו נשאיר לכם, למעט הדרישה למחלקה בשם Flora ובה שיטה עם החתימה:

```
public ??? createInRange(int minX, int maxX) { ... }
```

שתיצור עצים (במיקומים אקראיים/קבועים מראש לבחירתכם) בתחום x-ים מסוים ותחזיר מבנה נתונים הכולל את האובייקטים שנוצרו. סוג מבנה הנתונים וטיפוס האובייקטים תלוי בעיצוב שלכם.

הכוונה עיצובית: החופש העיצובי בתכנון הספרייה הזו זה לא אומר שצריך להתפרע עם איזה עיצוב גרנדיוזי, כי הפונקציונליות לא ענקית. כן ניתן עצה אחת כללית בנוגע לקשר בין העצים לבין Terrain, היות והעצים יצטרכו לדעת איפה בעולם להופיע.

גרף התלויות הבא: עדיף על גרף התלויות הבא:



למזלנו, את הגרף השני אפשר לעתים להפוך לראשון. אם התלות של C ב-B נובעת מהצורך לקרוא לשיטה של המחלקה B, דרך טובה וקלה לחסוך את התלות היא ש-A תשלח ל-C ישירות את השיטה הדרושה, באמצעות callback. כך C תכיר את ה-callback שהיא מקבלת, הלוא היא בעלת טיפוס כללי של functional interface, ולא את המחלקה הקונקרטית B. זהו מקרה פרטי של העקרון "תכנות לממשק, לא למימוש" (program to an interface, not an implementation). אם ההכוונה העיצובית הזו לא מובנת לכם בשלב הזה, נסו לקרוא אותה שוב לאחר שעברתם על כל הפרק של יצירת העצים.

7.3. עצים סטטיים

7.3.1. הגדירו ב-pepse.world.trees מחלקות לשם שתילת עצים סטטיים (כשלב ראשון): הם כוללים גזע בגובה אקראי וצמרת ריבועית מסביב לקצה הגזע, עם עלים שעוד לא זזים. בנוסף לעיצוב, נשאיר בידיכם גם את כל פרטי המימוש, אבל כן ניתן כמה הכוונות. הגזע יכול להיות פשוט מלבן עם צבע שהוא וריאנט של:

```
new Color(100, 50, 20)
```

ואילו העלים יכולים להיות מורכבים מבלוקים בעלי צבע שהוא וריאנט של:

```
new Color(50, 200, 30)
```

7.3.2. בחירת מיקום העצים פשוטה: לכל עמודה אפשר להטיל מטבע מוטה (נניח עם הסתברות של 0.1), ואם הוא יוצא אמת, "שותלים" בעמודה הזו עץ (קרי: יוצרים בלוקים עבורו). "הטלת מטבע מוטה" נעשית על ידי בחירת מספר אקראי בין 0 ל-1 ובדיקה האם הערך גדול או קטן מסף רצוי. כדי ליצור עלווה לא צפופה מידי מומלץ גם להטיל מטבע מוטה גם כדי להחליט כמה עלים

ליצור בראש כל עץ. כמובן, את העץ צריך לשים בגובה הנכון של הקרקע, ר' השיטה `Terrain.groundHeightAt`.

שימו לב! הדמות במשחק שלנו צריכה להתנגש בגזע העץ, אך לא בעלים, וכן העלים לא אמורים להתנגש אחד בשני. (ראו סרטון הדגמה). חשבו היטב באיזו שכבה לשים כל אובייקט שיצרתם כדי לקבל את התנהגות המשחק הרצויה.

7.4 תנודות העלים ברוח

7.4.1 כדי לנענע את העלים ברוח, די להוסיף שני מעברים (Transitions) מסוג

`BACK_AND_FORTH`: אחד על זווית העלים, ואחד על רוחב העלים (גם מעברים שיוגדרו

על תכונות אחרות של העלים יעשו את העבודה בצורה דומה). הזווית נשלטת על ידי:

```
leaf.renderer().setRenderableAngle(angle)
```

ורוחב העלים נשלט על ידי:

```
leaf.setDimensions(dimensionsAsVector2)
```

הגדירו Transitions כאלו לבלוקים של העלים וצפו בתוצאה.

7.4.2 אולי שמתם לב שאם כל העלים נעים יחד בדיוק באותו קצב ותזמון זה נראה רע – אם תסתכלו

החוצה בחלון, תראו שלא כך הם נעים בעולם האמיתי.

אם כן נניח שברצוננו להתחיל ב-Transition מסוים, אבל אנחנו לא רוצים שהוא יתחיל בדיוק ברגע זה, אלא בעוד זמן כלשהו. בנוסף נניח שלכל העלים יש למעשה בדיוק את אותו Transition, אבל כל אחד מתחיל אותו בדילי מעט אחר – למשל אחד כעבור 0.1 שניות מיצירתו, ואחר לאחר 0.5 שניות.

על מנת להריץ קוד נתון בדילי (לגרום לו לרוץ בעוד זמן נתון), ישנה ב-DanoGameLab מחלקה שימושית נוספת: `ScheduledTask`. הבנאי שלה הוא בעל החתימה הבאה:

```
ScheduledTask(  
    GameObject gameObjectToUpdateThrough,  
    float waitTime,  
    boolean repeat,  
    Runnable onElapsed)
```

הבנאי מקבל:

- עצם משחק שאליו המשימה רלוונטית (בדומה ל- `Transition`),
- את מספר השניות שיש להמתין לפני הרצת המשימה,
- דגל שאומר האם המשימה אמורה לחזור על עצמה כל `waitTime` שניות או שמא יש להריץ את המשימה רק פעם אחת ולשכוח ממנה,
- ומופע מסוג `Runnable` שמייצג את המשימה המדוברת.

מכיוון ש-`Runnable` הוא ממשק פונקציונלי (של פונקציה שלא מקבלת כלום ולא מחזירה כלום), המחלקה עובדת היטב עם למדות ומצביעים לשיטות.

בדומה ל-`Transition`, אחרי שיצרתם מופע של `ScheduledTask` אין צורך לעשות איתו עוד שום דבר נוסף – עצם יצירת ה-`ScheduledTask` מספיקה להרצת המשימה המתוזמנת, בזכות עצם המשחק שנשלח בפרמטר הראשון ושהמשימה המתוזמנת "מתעלקת" על ה-`update` שלו. במקרה שלנו, נרצה לדאוג לכך שה-`Transition` של העלה יוצר בדילי קטן וקצת שונה לכל עלה, ואפשר לעשות זאת ע"י שליחת `callback` שיוצרת את ה-`Transition` ל-`ScheduledTask`.

נשאיר לכם את הפרטים המדויקים של איך לגרום לעלים להתנועע בצורה "מציאותית". אבל הנה טיפ אחרון: החכמה כאן היא לחלק את הקוד לשיטות קצרות ומחלקות מוגדרות היטב. אמנם הסגנון התכנותי שלנו בתרגיל

הזה השתנה מעט, אבל שמירה על שיטות קומפקטיות, ועל קבצים עם אחריות מצומצמת היא עקרון תכנותי אוניברסלי.

7.5. הוספת פירות.

כעת נרצה להוסיף למשחק שלנו פירות שיופיעו על העצים והדמות שלנו תוכל "לאכול" אותם כדי לצבור עוד אנרגיה. העיצוב של חלק זה כמו כל העיצוב של העצים נתון לבחירתכם. כמה הנחיות להתנהגות הפירות:

- 7.5.1 הפירות יהיו פשוט אובייקטים בצורת עיגול
- 7.5.2 צבע הפירות נתון לבחירתכם.
- 7.5.3 גודל הפרי יהיה לכל היותר כגודל העלים.
- 7.5.4 הפירות יופיעו על צמרות העצים בין או על העלים. (שימו לב שהעלים והפירות לא אמורים "להתנגש")
- 7.5.5 בכל פעם שדמות תתנגש בפרי, הפרי יעלם, והדמות תקבל 10 נקודות אנרגיה.
- 7.5.6 פרי ש"נאכל" יופיע מחדש במשחק בתום מחזור שלם מרגע הוא נעלם (כזכור, מחזור של המשחק הוא 30 שניות).

7.6. סיכום

בשלב הזה של התרגיל ננסה לעשות סדר בעניין השכבות. כזכור, הדמות שלנו צריכה להתנגש באדמה, בגזעי העצים, אך לא בעלים שלהם (כמובן שלא בשמש או בהילת השמש). אם זה לא המצב אצלכם בתכנית, בדקו באיזו שכבה כל אובייקט נמצא, ונסו לסדר אותם מחדש כדי שתקבלו את ההתנהגות הרצויה.

8. הוספת ענן וגשם

8.1. יצירת הענן

על מנת ליצור ענן שינוע בשמיים נוכל להשתמש שוב במחלקת ה-Block בדומה לגזעים של העץ אלא שהפעם נרצה שהצבע של הענן יהיה בגווי לבן כדי לייצר בלוקים, כדאי להגדיר את הצבע הבסיסי של הענן:

```
private static final Color BASE_CLOUD_COLOR =
    new Color(255, 255, 255);

ואז אפשר להגדיר את ה-Renderable:
new RectangleRenderable(ColorSupplier.approximateMonoColor(
    BASE_CLOUD_COLOR))
שימו לב שעשינו שימוש ב-approximateMonoColor על מנת לשמור על ערך 0 בסטורציה של הצבע.
```

כדי לבנות את צורת הענן נוכל לייצר מערך סטטי של 0 ו-1 שיגדיר לנו איפה אנחנו רוצים ליצור בלוק ואיפה לא, לדוגמא:

```
List<List<Integer>> cloud = List.of(
    List.of(0, 1, 1, 0, 0, 0),
    List.of(1, 1, 1, 0, 1, 0),
    List.of(1, 1, 1, 1, 1, 1),
```



```
List.of(1, 1, 1, 1, 1, 1),
List.of(0, 1, 1, 1, 0, 0),
List.of(0, 0, 0, 0, 0, 0)
);
```

העיצוב נתון לשיקולכם (כמו כן, אם תרצו תוכלו להוסיף רנדומליות מסויימת ליצירה של הצורה של הענן).

שימו לב לפני יצירת הענן, חישבו איך הכי נכון להגדיר אותו, כמחלקה? אם כן אז תחת איזו חבילה? או שאולי בדומה לקרקע נרצה להגדיר מתודה שתיצור אותו? הסעיף הבא כנראה יעזור לכם לענות על השאלה.

8.2 תנועת הענן

אז לאחר שיצרנו את הבסיס ליצירת הענן, נרצה שבדומה לשמש, לענן תהיה תנועה מחזורית

8.2.1 הענן צריך להיווצר מחוץ לגבול המסך השמאלי ולנוע לאורכו עד אשר יצא מגבול המסך הימני

8.2.2 חזרו אחורה בהוראות וחישבו איזה מנגנון DanoGameLab מתאים במקרה הזה ליצירת התנועה של הענן

8.2.3 מהירות התנועה של הענן לשיקולכם אבל לא נרצה שהוא יחצה מהר מדי את המסך (בערך 10 שניות)

8.2.4 הענן לא ייעלם כל עוד הוא בטווח הראייה של הדמות (בגבולות המסך)

8.2.5 הערה בעולם האינסופי תצטרכו לחשוב איך לוודא שהענן לא ייעלם פתאום, כלומר אם הדמות עוקבת אחרי הענן הוא לא צריך להיעלם עד אשר ייצא מגבולות המסך (טווח הראייה). כלומר בדומה לsun נרצה להגדיר:

```
setCoordinateSpace (CoordinateSpace.CAMERA_COORDINATES);
```

8.3 הורדת גשם עם קפיצת הדמות

נוסיף עוד אפקט נחמד למשחק שלנו, לאחר קפיצה של הדמות נרצה שהענן יוריד טיפות גשם (הטיפות יכולות להיות ריבועים בצבע תכלת או כל איור אחר של טיפה לבחירתכם). זוכרים שבחלק של יצירת הדמות ביקשנו מכם לחשוב על עיצוב מתאים לכך שהדמות תרצה לעדכן אובייקטים אחרים בכך שהיא קפצה? אז עכשיו הגיע הזמן להשתמש בהכנה הזו ויש לכם כבר את כל הידע והכלים לדעת איך לעשות זאת:

8.3.1 לאחר שדמות ה-`avatar` שלנו תקפוץ, הענן יוריד מספר טיפות גשם (אקראית). עם נפילת

הטיפות נרצה להוריד את רמת השקיפות שלהן עד אשר ייעלמו (לא נרצה שהן ימשיכו להישאר במשחק, כאשר השקיפות מגיעה ל-0 נרצה למחוק אותן, חישבו איך יהיה נכון להוריד את הטיפות מרשימת האובייקטים של `Manager`).

8.3.2 חישבו איזה מנגנונים יכולים לעזור לכם לממש את נפילת הטיפות והורדת השקיפות

טיפ: תסתכלו על `Transition` ועל אפקט הגרביטציה שהפעלנו במחלקה של האווטאר

הערה כללית

ככלל, העיצוב של המשחק נתון לבחירתכם, אם מצאתם אנימציה מגניבה [לענן](#) או [לדמות](#), או שתמצאו להחליף את העיגולים של הפירות באיורים של פירות אנחנו מעודדים אתכם לעשות את זה, תהליך היצירה של המשחק אמור בסופו של דבר להיות תהליך מהנה:

9. עולם אינסופי

9.1. כעת, הנחו את המצלמה לעקוב אחרי הדמות שיצרתם. אם שם המשתנה שבו נשמרה הדמות הוא `avatar`, תצטרכו להכניס שורה לקוד שלכם שורה שנראית פחות או יותר ככה:

```
setCamera(new Camera(avatar, Vector2.ZERO,
    windowController.getWindowDimensions(),
    windowController.getWindowDimensions()));
```

כאשר הפרמטר השני בבנאי של `Camera` הוא המרחק של האובייקט הנעקב ממרכז המסך. לכן, אם נרצה שבמצב ההתחלתי הקואורדינטה (0,0) על המסך תתאים לקואורדינטה (0,0) בעולם (כמו שהיה המצב לפני שהוספנו את הדמות), נצטרך להחליף את `Vector2.ZERO` במשהו כמו:

```
windowController.getWindowDimensions().mult(0.5f) - initialAvatarLocation
```

9.2. בהנחה שבקריאה ל-`Terrain.createInRange` ול-`Flora.createInRange` לא הגדרתם $x=-\infty$, $x=\infty$ מהר תגלו שהגעתם לסוף העולם:



כדי להימנע ממצב זה, עלינו להגדיר עולם אינסופי. כמובן שלא נוכל לייצר מראש בלוקי אדמה ועצים אשר יכסו את כל ערכי ה- x האפשריים, ולכן אין לנו ברירה אלא להמשיך לייצר אותם בזמן ריצה. יש לכם יד חופשית לחלוטין בבחירת האופן שבו תבצעו זאת, אבל כדאי לזכור שצעדי עדכון וחישוב התנגשויות בין אובייקטים שנמצאים הרחק מחוץ לאזור הנראה של המסך סתם יגזלו לנו משאבי חישוב ויהפכו את הריצה לאיטית בלי שתהיה לכך איזושהי תרומה. לכן, אנחנו ממליצים לכם למצוא דרך לצמצם כמה שאפשר את החישובים שקשורים לאובייקטים שנמצאים מחוץ לאזור הנראה. בנוסף, העולם שלנו צריך להיות עקבי – כלומר, אם החלטתם למחוק את האובייקטים שנמצאים מחוץ לאזור הנראה ולייצר אותם מחדש רק כאשר מתקרבים אליהם, שימו לב שהם צריכים להיות זהים (לפחות למראית עין) לאובייקטים שהיו שם בפעם הקודמת שעברנו באותה נקודה. במילים אחרות, אם גובה האדמה ב- $x=0$ היה 100, גם אם נלך קילומטרים ואז נחזור שוב לאותה נקודה, גובה האדמה בה עדיין יהיה 100, ובאופן דומה, אם ב- $x=0$ היה עץ בגובה מסוים ועם מבנה עלים מסוים, גם בפעם הבאה שנבקר באותה נקודה יהיה שם עץ באותו גובה ועם אותו מבנה עלים (וכמובן שאם לא היה בנקודה מסוימת עץ, גם בפעם הבאה שנבקר בה לא יהיה בה עץ). הצורך הזה בעקביות מוביל אותנו לסעיף הבא.

9.3. אקראיות ניתנת לשחזור

המפתח לאקראיות משוחזרת הוא היכרות עם האופן בו מספרים פסודו-אקראיים מיוצרים ברוב המימושים. כאשר אתם מייצרים עצם חדש מסוג `Random`, הוא מאותחל עם זרע (`seed`). את הזרע ניתן להעביר בבנאי, או לחילופין אם השתמשתם בבנאי הריק, יוגדר עבור העצם זרע שמבוסס על פרמטרים משתנים כמו הזמן הנוכחי. הזרע עצמו יכול להשתנות מעצם לעצם, אבל שני עצמי `Random` שאותחלו באמצעות אותו זרע, ייצרו

בדיוק את אותה סדרה של מספרים "אקראיים". כלומר, עבור לולאה שקוראת ל-`nextInt` מאה פעמים, נקבל עבור שני העצמים את אותם מספרים בדיוק.

אם כן, אם העולם כולו מיוצר על ידי עצם יחיד של `Random` (שמועבר בין המחלקות), בפעם הבאה שנריץ את הסימולציה עם אותו `seed`, ייווצר אותו עולם!

אבל זה לא לגמרי מדויק. זה נכון עבור עולם שמיוצר כולו מיד בקריאה ל-`initializeGame`, אבל אם שטחים נוספים בעולם מיוצרים בזמן ריצה כשגוללים את המסך, סדר הקריאות ל-`Terrain.createInRange` תלוי בקלט המשתמשים.

נניח שאנחנו מייצרים עצים בעלי צורה ייחודית שתלויה במספרים אקראיים. דרך קלה להבטיח שעץ שנוצר בקואורדינטה $x=60$ תמיד יהיה אותו עץ, עבור `seed` נתון של הסימולציה, היא לייצר את העץ באמצעות עצם `Random` שהזרע שלו הוא פונקציה של הזרע הכללי של הסימולציה, והקואורדינטה 60. למשל, אם הזרע הכללי הוא `mySeed`, אפשר לייצר את העצם הבא:

```
new Random(Objects.hash(60, mySeed))
```

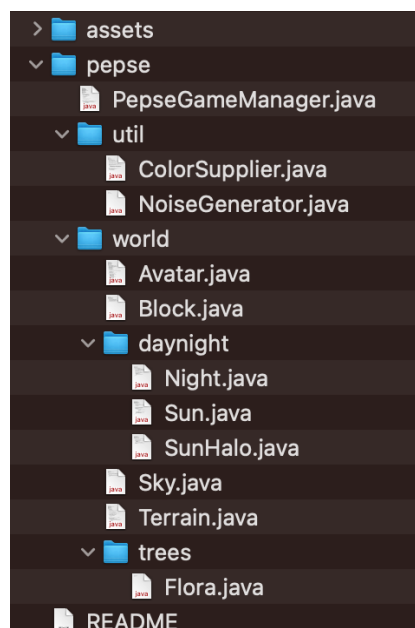
עץ שייעזר בעצם הנ"ל לאקראיות שלו מובטח להיות בעל אותה צורה עבור אותו מיקום ואותו זרע ראשוני, גם בהרצות הבאות.

עדכנו את הקוד שלכם כך שהעולם שנוצר יהיה עקבי – כלומר, אם החלטתם למחוק את האובייקטים שנמצאים מחוץ לאזור הנראה ולייצר אותם מחדש רק כאשר מתקרבים אליהם, שימו לב שהם צריכים להיות זהים (לפחות למראית עין) לאובייקטים שהיו שם בפעם הקודמת שעברנו באותה נקודה.

10. הוראות הגשה

10.1. הגישו את התרגיל כקובץ `jar/tar/zip` בשם `ex4` (והסיומת בהתאם).

בתוך קובץ זה, ימצאו החבילות והקבצים במבנה הבא (שימו לב שמותר לכם להוסיף חבילות ומחלקות כרצונכם)



10.2. קובץ ה-`README`

- 10.2.1. בשורה הראשונה בקובץ יופיע שם המשתמש *CSE* שלכם. אם אתם מגישים בזוג, יש להפריד בין שמות המשתמש עם פסיק (שניהם באותה שורה).
- 10.2.2. בשורה השנייה מספר תעודת הזהות. אם אתם מגישים בזוג, יש להפריד בין מספרי הזהות עם פסיק (שניהם באותה שורה).
- 10.2.3. השורה השלישית ריקה.
- 10.2.4. החל מהשורה הרביעית ענו בקובץ על השאלות הבאות: הסבירו על הדרך שבה בחרתם לממש את החבילה *trees*, התייחסו בתשובתכם לנקודות הבאות:
- 10.2.4.1. פרטו על המחלקות השונות שיצרת בחבילה.
- 10.2.4.2. הסבירו על הקשרים בין המחלקות.
- 10.2.4.3. האם השתמשתם בתבנית עיצוב כלשהי?

בהצלחה!

פרולוג

11. דיון על שילוב פרדיגמות תכנות

אולי שמתם לב שלא השתמשנו הפעם בממשקים. למעשה, רוב הקוד ייצר מופעים שמסתפקים בשדות ובשיטות של *GameObject*, והם נבדלו "רק" באסטרטגיות שלהם ולא במימוש שונה של שיטות. אז מה עושות שם *Sun, Sky, Night* וכל היתר – האם תפקידן של מחלקות אינו להגדיר עצמים מסוג חדש? ראינו שכאשר למחלקה כמו *GameObject* יש תמיכה נרחבת באסטרטגיות, יצירתו של מופע בודד, כמו עלה, יכולה להימשך בפני עצמה עשרות או מאות שורות קוד עם לוגיקה מורכבת: הגדרנו לכל עצם *Renderable* אחר, ושלחנו לו *Components* שונים כמו *Transition, ScheduledTask* ואחרים, שכל אחד מהם דרש נתח קוד לא מבוטל.

את כל הקוד של ייצור עצם בודד שמנו במחלקה ייעודית שמחולקת לשיטות, אבל קוד הייצור הזה הוא לא שיטה של עצם אחר. ייצור המופעים של *GameObject* נעשה במסגרת שיטות סטטיות, או שיטות מופע של עצם "סמלי" – שהוא המופע היחיד של המחלקה שלו, ושארין לו מצב (שדות) מעניין. זה היה המקרה עם החלקה

Terrain וגם במקרה של *PepseGameManager*.

אז בזמן שהקוד שלנו ייצר עצמים, הוא עצמו לא היה מאורגן בעצמים, אלא בפונקציות שקוראות זו לזו. תכנות מבוסס קריאה לפונקציות נקרא תכנות פרוצדורלי – לא נרחיב עליו כי רובכם כבר תכנתתם באופן פרוצדורלי (בין אם קראתם לזה כך או לא). הסימולטור שלנו, אם כן, תוכנת במודל "היברידי": הליבה הייתה פרוצדורלית, והיא מצידה נשענה על עצמים ועל אסטרטגיות פולימורפיות שהן **Object Oriented Design** בהתגלמותו. גם מי מכם שייחשפו בהמשך לתכנות פונקציונלי, ייזכרו בלמדות שכתבו כאן וימצאו בקוד נגיעות קלות גם של הפרדיגמה הזו.

כמו פטיש הבית המצוי, תכנות מונחה עצמים הוא כלי חשוב בארגז הכלים שלנו. ישנן משימות או חלקים בתכנה שאין הכרח לעשות עם פטיש, כמו הברגת ברגים, גזירת ניירות, וכו'. בדומה לפטיש, אם משתמשים בו למקרה הנכון אבל בצורה לא נכונה, נוצרות בעיות. בדומה לפטיש, אם עושים בו שימוש זהיר ומוצלח בשביל להבריג בורג זה עדיין יהיה יותר טרחה משניתן היה אחרת. אף על פי כן, תכנות מונחה עצמים הוא כלי חזק ונח, שבניגוד לפטיש מתאים לספקטרום רחב מאוד של משימות, ובנוסף משחק יפה עם כמות מפתיעה של כלים שונים ומשלימים – למשל תכנות פרוצדורלי כפי שראינו כאן. אז תשמרו את הראש פתוח בהמשך לשילוב של

כלים מעולמות שונים, כמו מונחה עצמים, פרוצדורלי, פונקציונלי, מונחה אירועים (event-driven), מונחה מידע (data oriented) ואחרים.