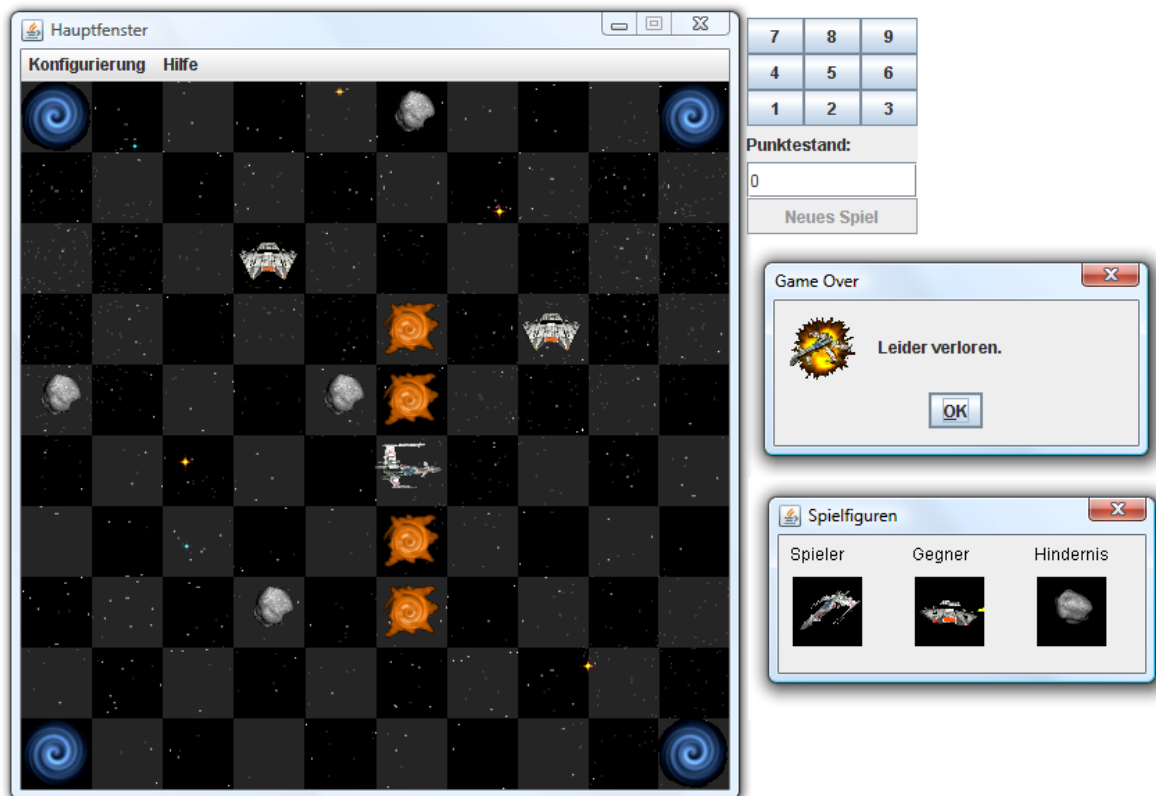


DionaRap Theme: Space Wars



Hinweise für die Benutzung der Grafiken für DionaRap

Auflistung der Grafiken

Alle Grafiken sind animiert beginnen mit sw. Für den Spieler sind je Blickrichtung eine Grafik vorhanden.

Spieler:

sw_xwing_links.gif
sw_xwing_links_oben.gif
sw_xwing_links_unten.gif
sw_xwing_oben.gif
sw_xwing_unten.gif
sw_xwing_rechts.gif
sw_xwing_rechts_oben.gif
sw_xwing_rechts_unten.gif

sw_schuss.gif

Gegner:

sw_gegner.gif

Hindernis:

sw_meteor.gif

Teleporter (Vortex):

sw_wurmloch.gif

Grafiken für den Spielfigurendialog

sw_dialog_gegner.gif
sw_dialog_xwing.gif
sw_meteor.gif

Falls die Methode „g2d.drawImage“ für das zeichnen der Spielfiguren im Dialogfenster benutzt wird, muss eine Hintergrundfarbe für die Transparenz der gif-Animationen gesetzt werden. Beispiel:
`g2d.drawImage(image, 10, 30, Color.BLACK, this);`

Grafiken für die Statusmeldungen gewonnen / verloren

sw_win.gif
sw_gameover.gif

Hintergrund für das Spielfeld

Grafik:

sw_background_stars.png

Java-Implementierung:

Über den Konstruktor der Klasse für das Spielfeld wird der Name der Bilddatei als String für den Hintergrund übergeben. Beispiel:

`this.add(MeinSpielfeld=new Spielfeld("sw_background_stars.png"));`

Mit Hilfe des MediaTrackers wird die Bilddatei dann geladen. Beispiel:

```
if (imagefile != null) {  
    MediaTracker mt = new MediaTracker(this);  
    Image img = null;  
    img = Toolkit.getDefaultToolkit().getImage(imagefile);  
    mt.addImage(img, 0);  
    try {  
        mt.waitForAll();  
    } catch (InterruptedException e) {  
        e.printStackTrace();  
    }  
}
```

In der Klasse für das Spielfeld muss die folgende Funktion überschrieben werden.

```
protected void paintComponent(Graphics g) {  
    super.paintComponent(g);  
    g.drawImage(img, 0, 0, this.getWidth(), this.getHeight(), this);  
}
```

Einstellungen für die Labels des Spielfelds

Die Labels im Spielfeld, in denen ein gif-Bild dargestellt wird, bekommt KEINE Hintergrundfarbe, da das Hintergrundbild schon das Schachbrettmuster enthält. Sie dürfen auch nicht „Opaque=true“ gesetzt werden da sonst die animierten Gif-Bilder einen unschönen Effekt darstellen.