

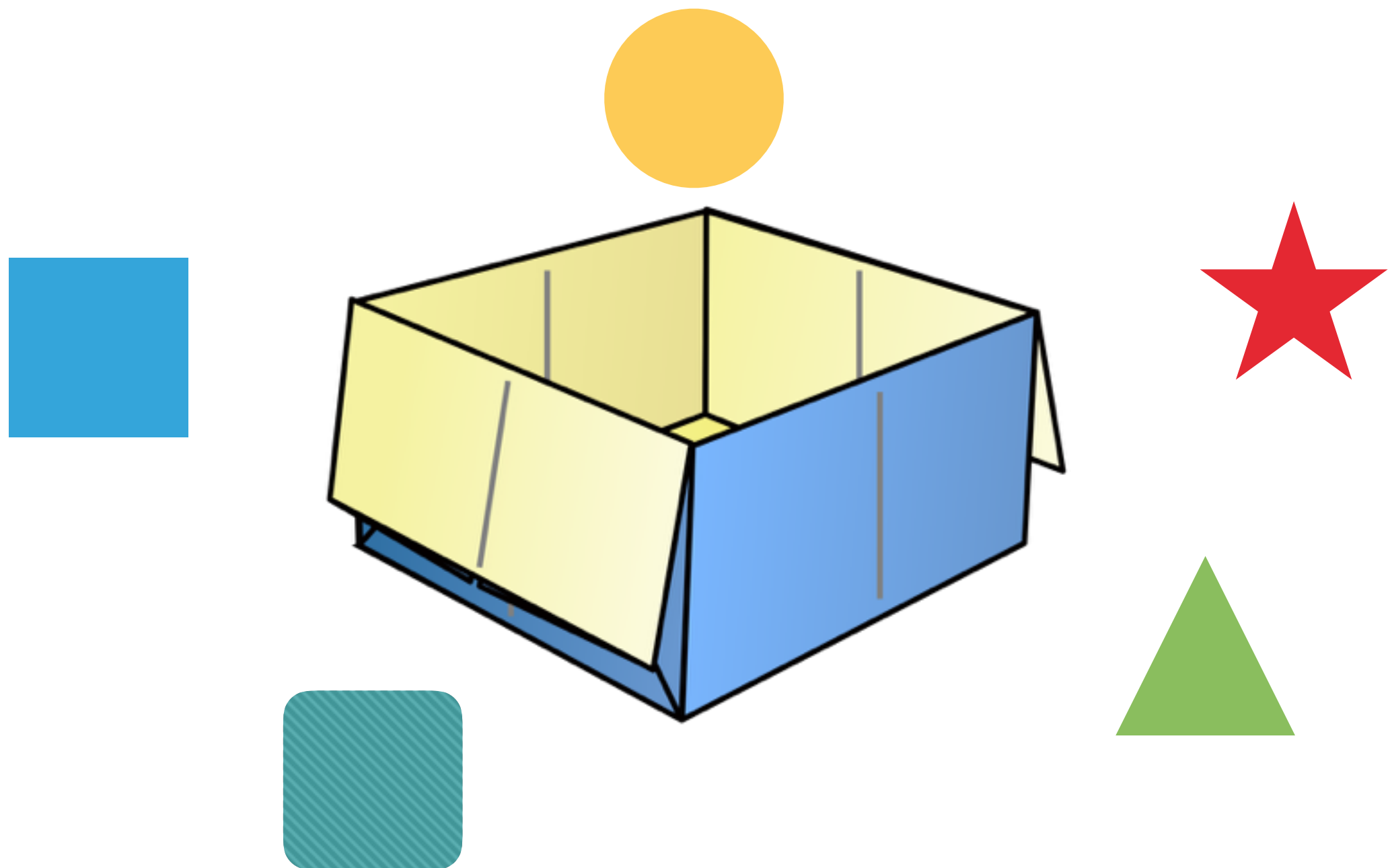


Group

CORONA入門課

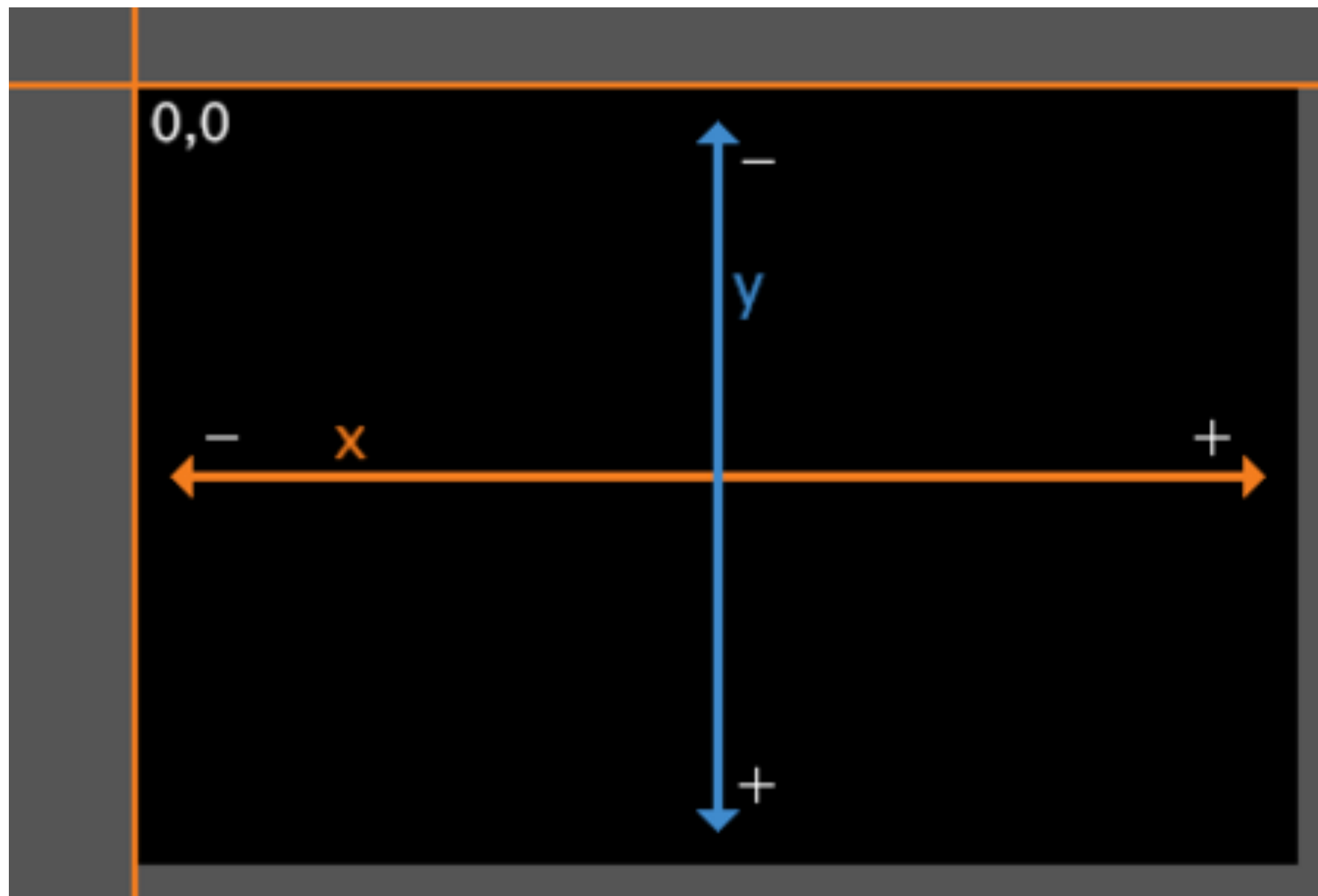
超級任務

請移動以下元件，用一個移動指令完成



- ▶ 為特殊的DisplayObject，可容納其他DisplayObject
- ▶ 沒有界限限制
- ▶ Stage為最上層DisplayGroup，其他均位於其下
- ▶ 沒放進Group的DisplayObject，會被放進Stage
- ▶ 雖為Table，但不支援insert().ipairs()和#數量語法
- ▶ 清除Group後，子元件們也會自動被清除，但有變數參考者仍須自行清除

group與座標系統



自成系統，向右向下為正

Group語法

建立一個新Group

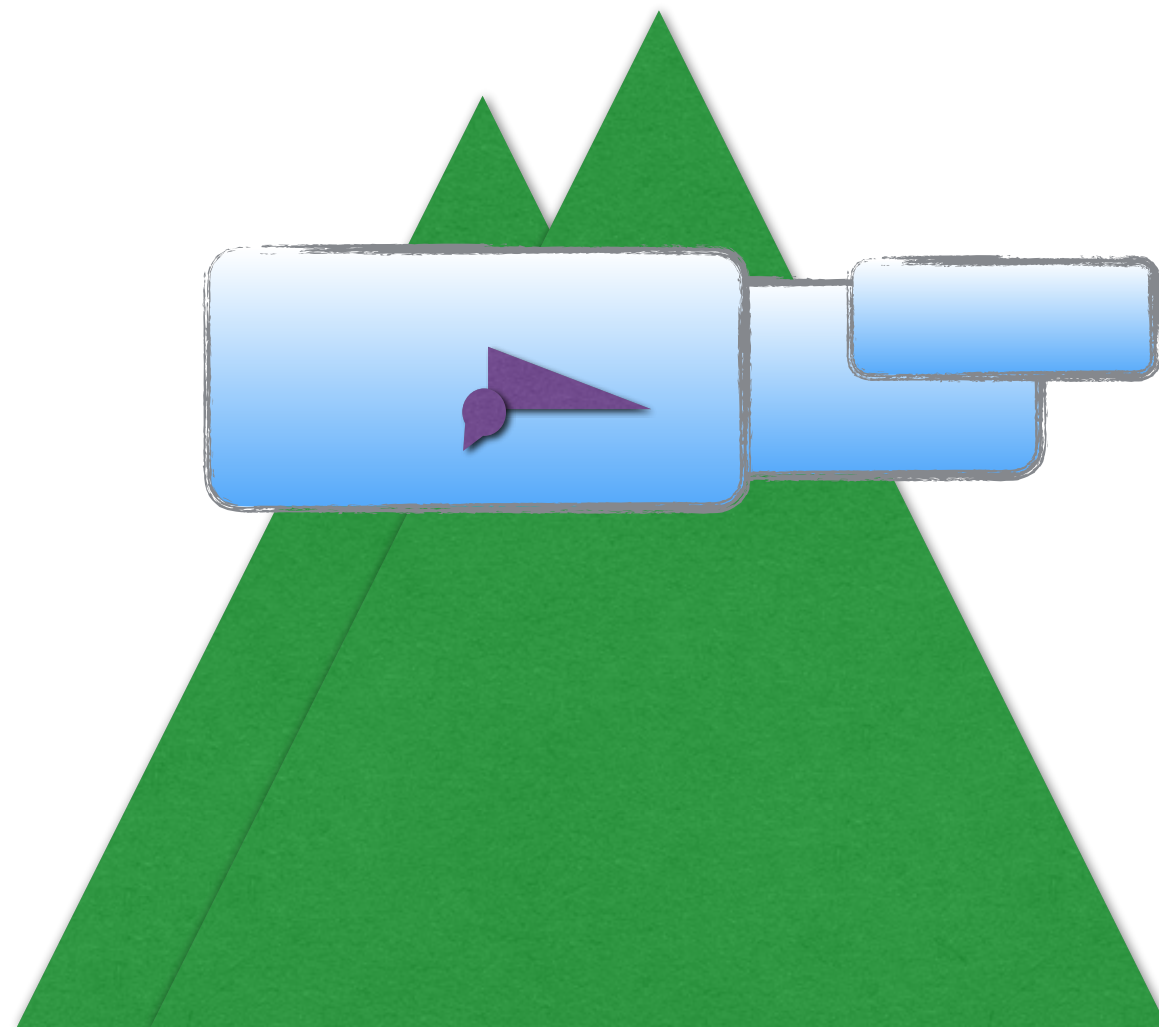
```
local myGroup = display.newGroup()
```

將rect放進Group中

```
myGroup:insert( rect )
```

```
myGroup:removeSelf()
```

元件生成策略



藍色白雲 中景

紫色小鳥 前景

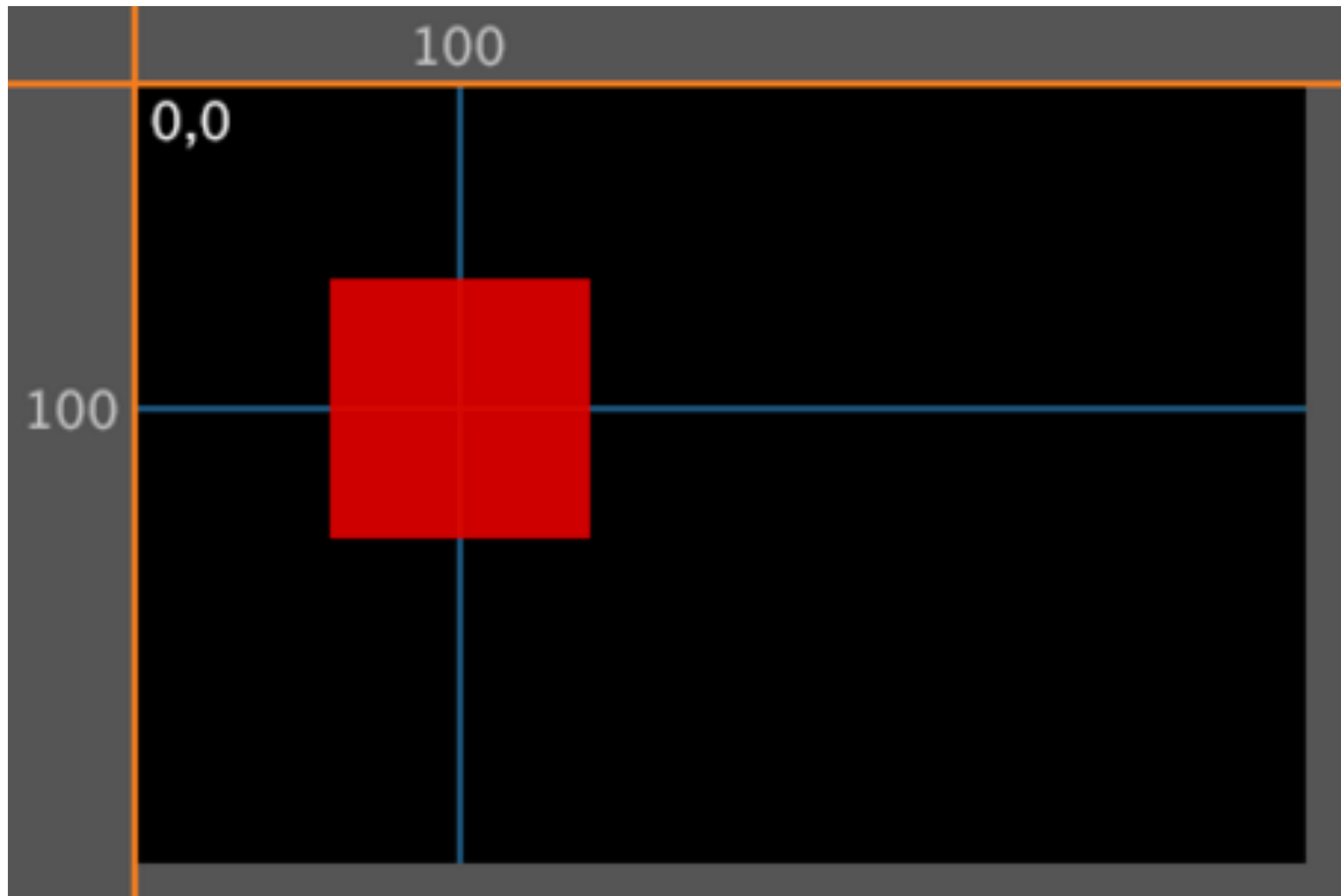
綠色山巒 背景

Group階層

<code>local farBackground = display.newGroup()</code>	遠景
<code>local nearBackground = display.newGroup()</code>	中景
<code>local foreground = display.newGroup()</code>	近景

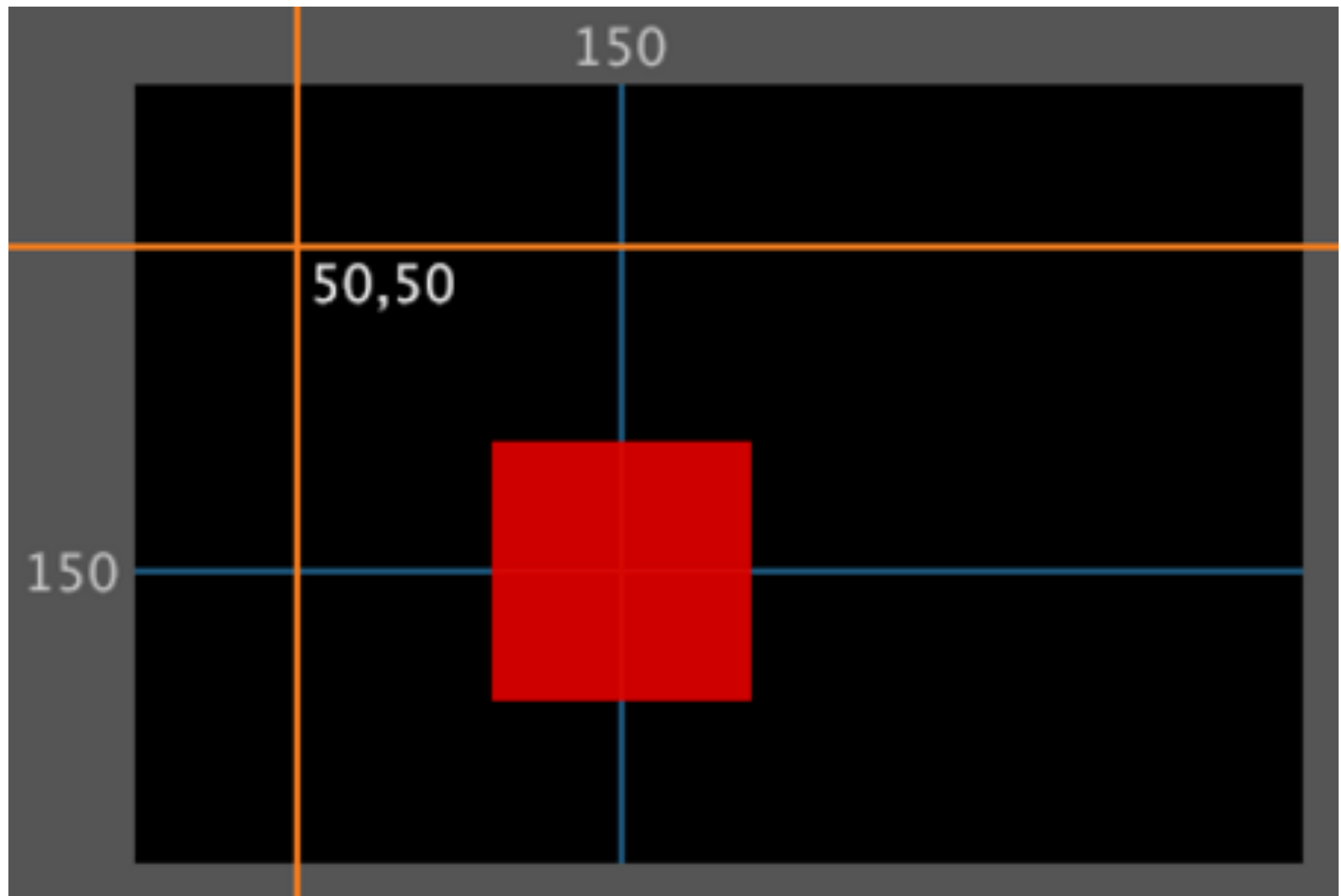
後生成元件蓋先生成元件

Group內部座標系統1



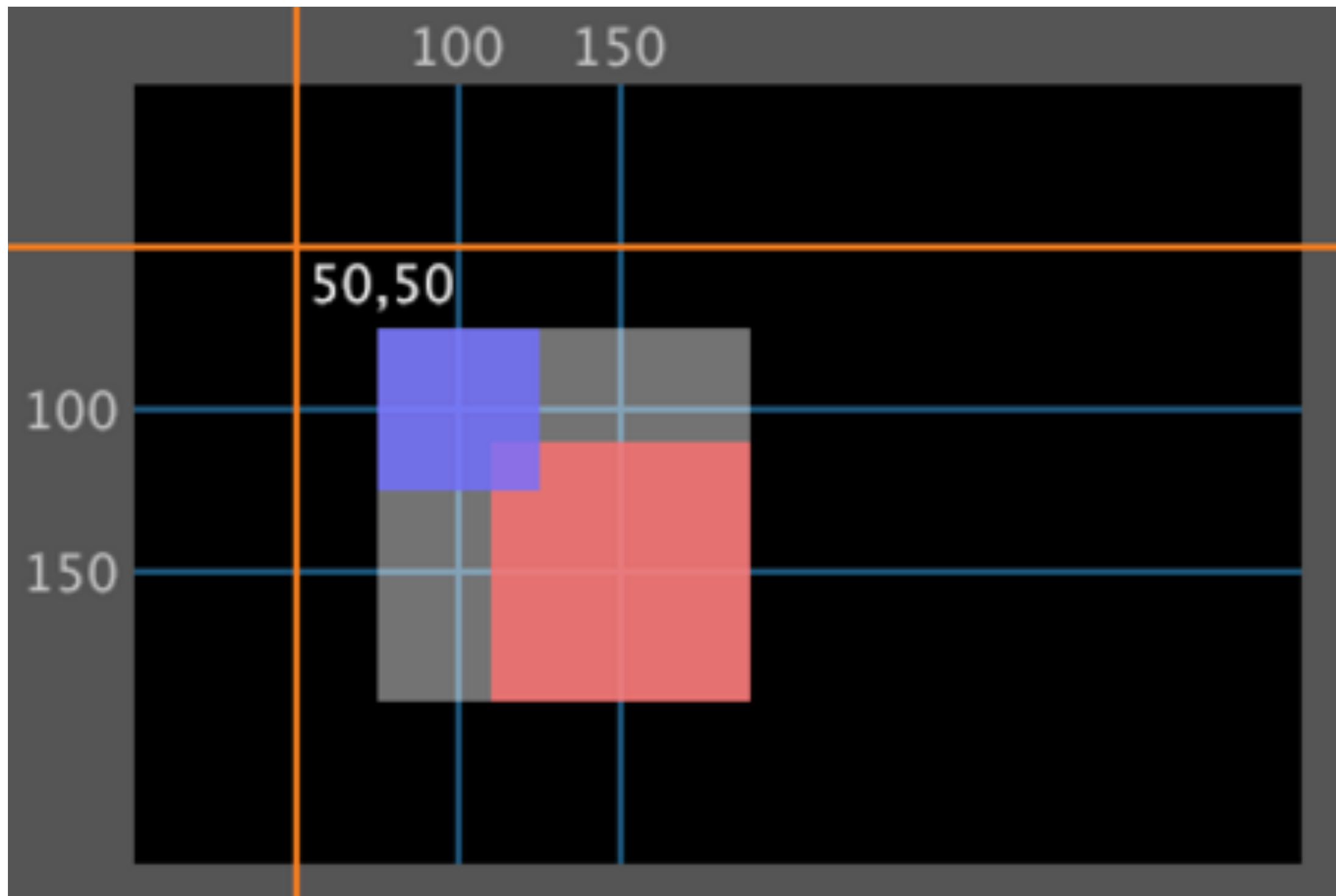
紅色方塊座標為(100,100)

Group內部座標系統2



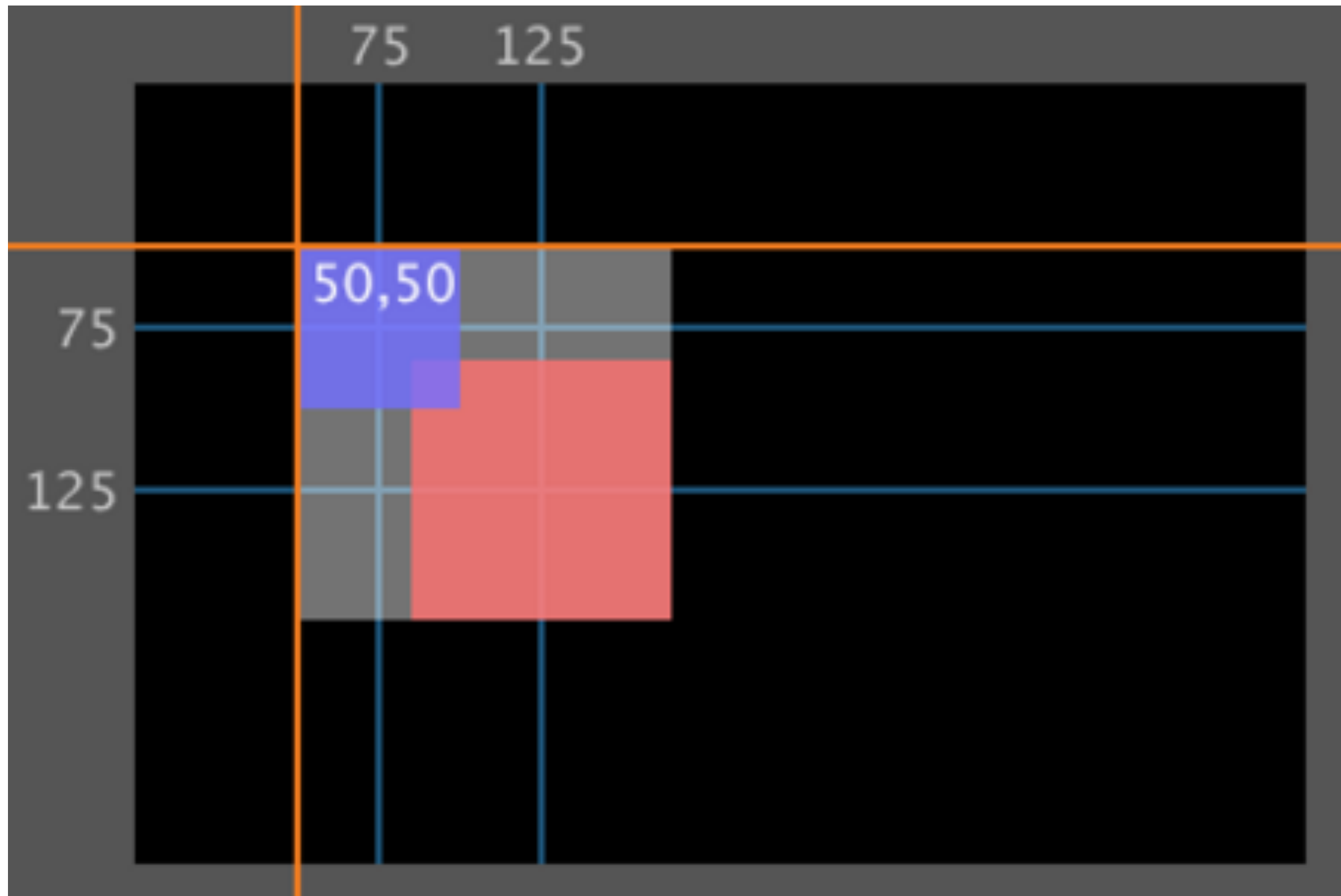
將Group座標設為(50,50)

Group内部座標系統3



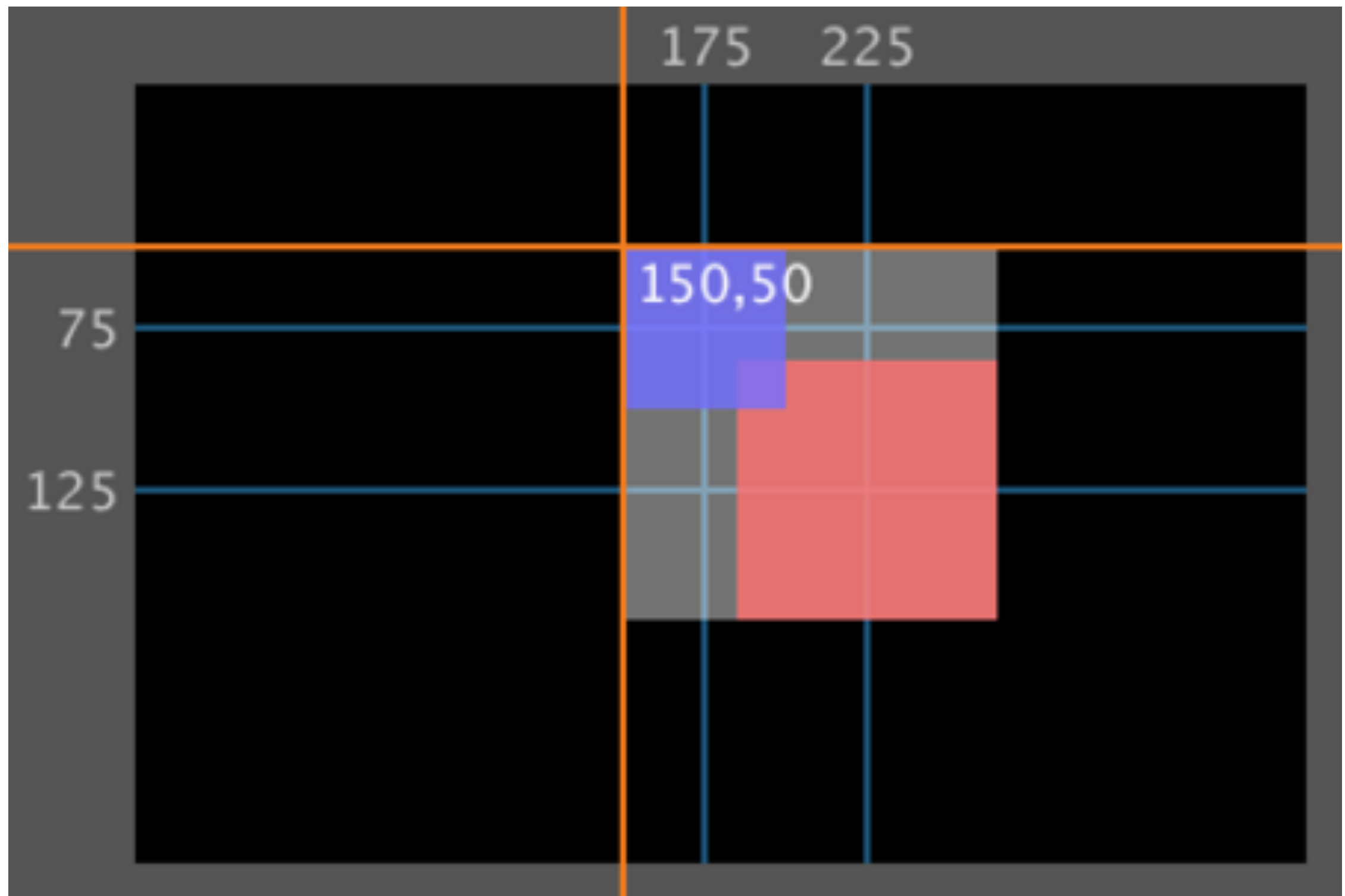
anchorChildren = false

Group内部座標系統4



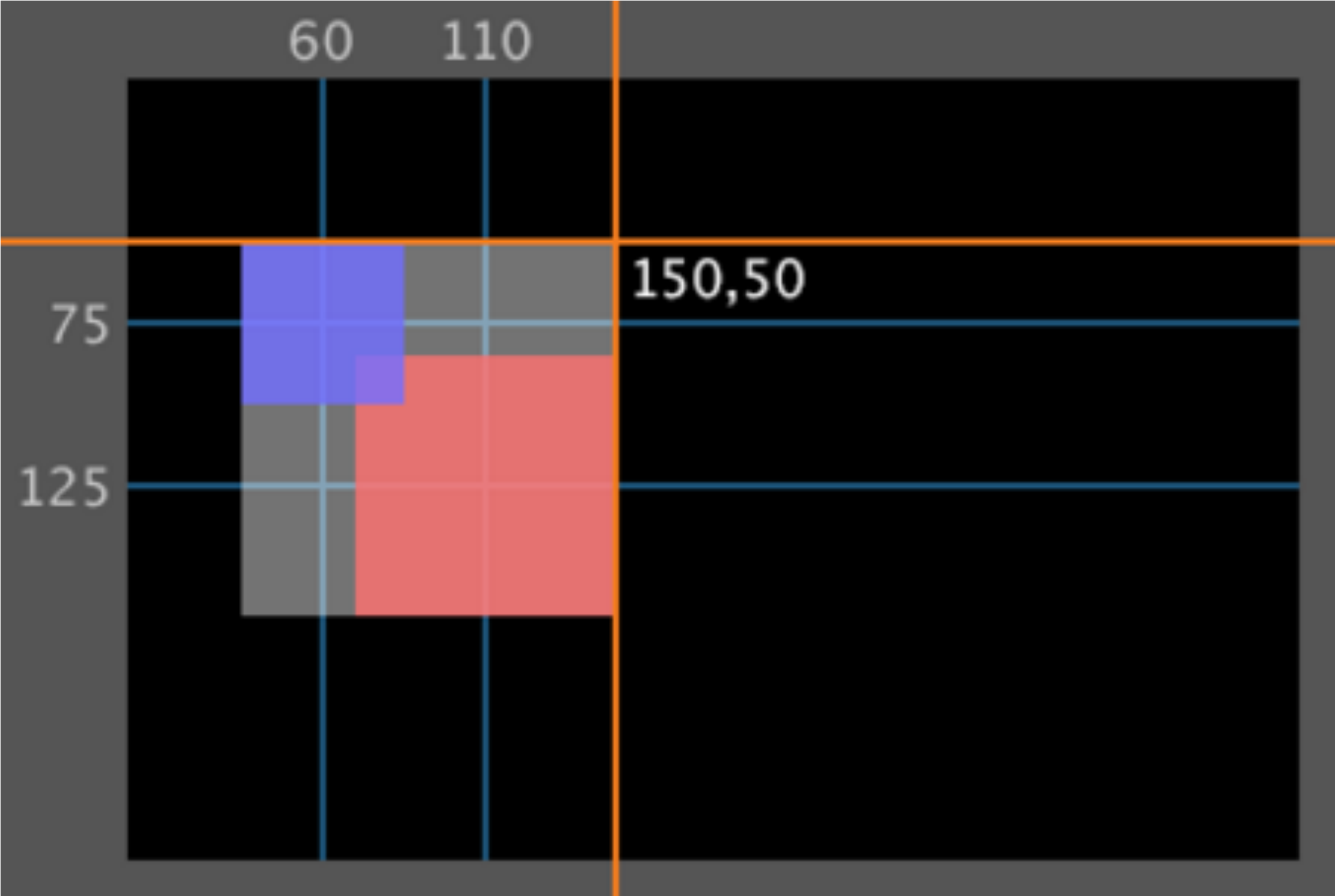
anchorChildren = true

Group內部座標系統5



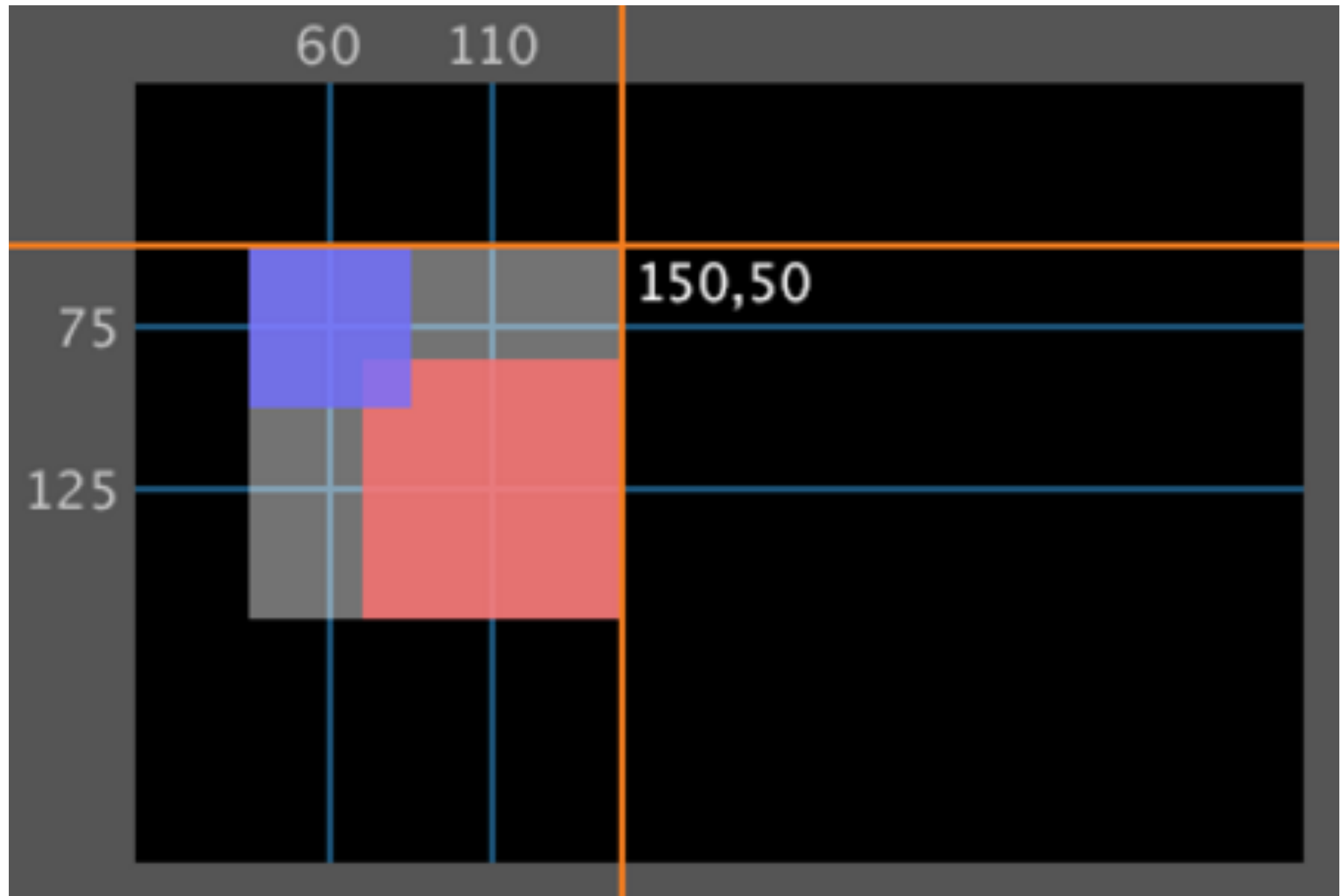
Group的座標設為(150,50)

Group內部座標系統6



Group的anchorX=1

Group大小



為包住所有子元件所需之最小正方形尺寸

group與container的比較

	group	container
生成語法	<code>display.newGroup()</code>	<code>display.newContainer(width,height)</code>
邊界	無	有
anchorChildren 屬性預設值	FALSE	TRUE
主要用途	群體控制	具遮罩功能的群體控制