

```
00001: package hevs.fragil.patapon.menus;
00002:
00003: import hevs.fragil.patapon.mechanics.Level;
00004: import hevs.fragil.patapon.mechanics.Param;
00005: import ch.hevs.gdx2d.desktop.PortableApplication;
00006: import ch.hevs.gdx2d.lib.GdxGraphics;
00007: import ch.hevs.gdx2d.lib.ScreenManager;
00008:
00009: import com.badlogic.gdx.Input;
00010:
00011: public class GameManager extends PortableApplication {
00012:
00013:     private ScreenManager screenManager = new ScreenManager();
00014:
00015:     @Override
00016:     public void onInit() {
00017:         setTitle("SIGMAPI - 2016 - Broken Studios - LoÃ¬c Fracheboud, LoÃ¬c Gillioz, S2d");
00018:         //     screenManager.registerScreen(Menu.class);
00019:         //     screenManager.registerScreen(LevelSelection.class);
00020:         screenManager.registerScreen(Level.class);
00021:         //     screenManager.registerScreen(EndScreenVictory.class);
00022:         //     screenManager.registerScreen(EndScreenLoose.class);
00023:
00024:     }
00025:
00026:     @Override
00027:     public void onKeyDown(int keycode) {
00028:         super.onKeyDown(keycode);
00029:
00030:         // Display the next screen with transition
00031:         if (keycode == Input.Keys.TAB)
00032:             screenManager.sliceTransitionToNext();
00033:
```

```
00034:         //TODO must wait until screen transition finished !
00035:         //Otherwise this causes bugs
00036:
00037:         //call keydown on the current screen
00038:     else
00039:         screenManager.getActiveScreen().onKeyDown(keycode);
00040: }
00041:
00042: @Override
00043: public void onGraphicRender(GdxGraphics g) {
00044:     screenManager.render(g);
00045: }
00046:
00047: public static void main(String[] args) {
00048:     new GameManager();
00049:
00050: }
00051:
00052: public GameManager() {
00053:     super(Param.CAM_WIDTH, Param.CAM_HEIGHT);
00054: }
00055:
00056: }
```