

CICLE	DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS MULTIPLATAFORMA
MÒDUL	M3 – PROGRAMACIÓ
U. FORMATIVA	UF4 – PROGRAMACIÓ ORIENTADA A OBJECTES (24 h)
PROFESSOR	JAUME FADÓ (jfado@educem.com)

Frontó Vintage

Ja has creat un projecte amb una classe *ClBola*, ara has de crear una classe *ClPala* i convertir el projecte anterior en un “joc” de frontó.

La pala ha de ser rectangular i d'una mida de 30 x 150 pixels.

S'ha de moure amb el mouse de manera que el centre de la pala ha de coincidir amb la posició del mouse sobre el Form.

Ara les boles ja no només rebotaran amb les parets sinó també amb la pala.

Si vols fer-ho més fàcil no tinguis en compte si el rebot és per la part inferior o superior de la pala, fes-ho només per l'esquerra i per la dreta.

Ara no hauràs de comptar rebots sinó tocs amb la pala.

AJUDA Per a que les boles puguin saber si toquen amb la pala l'hauràs de passar «*per referència*» a cada bola. També es podria passar la llista de boles a la pala però això seria més ineficient.

AJUDA Moltes de les classes d'objectes que es poden posar en un Form (els objectes que en diem *Controls* del Form) disposen d'una propietat *Bounds* que t'indica el rectangle que conté gràficament l'objecte (la capsula 2D contenidora). Aquesta mateixa propietat disposa d'un mètode *Intersect* que permet saber si aquesta capsula se solapa amb un rectangle. Amb això podries esbrinar si dues capsules contenedores se solapen, és a dir, si xoquen entre elles.