C# SFML - Ein Button in SFML

Im SFML Template befindet sich die Entity "Button". Diese können wir nutzen um Buttons zu erzeugen. Dazu erstellen wir wie immer zuerst eine Variable:

// Deklariere hier Objekte oder Klassenvariablen!

Entity example;

Button knopf;

Dann müssen wir den Button erstellen. Dabei ist zu beachten, der Button benötigt eine Vielzahl von Parametern im Konstruktor:

new Button(MainScreen parentScreen, Vector2f Position, Vector2f Size, String Text, uint TextSize)

* parentScreen = der Verweis auf den Screen, hier einfach "this".
* Position = ein Vektor, der die Button Position angibt
* Size = Ein Vektor, der die Größe des Button angibt
* Text = Der Text, der in dem Button angezeigt wird
* TextSize = Die Textgröße, in Pixelhöhe( TextSize = 30 bedeutet ein Zeichen ist 30 Pixel hoch)

Wir setzen die Werte und erstellen uns so einen Button der "Press me" als Text besitzt.

// Initialisere Beispiel (das führt automatisch den Konstruktor aus)

example = new Entity(this);

knopf = new Button(this, new Vector2f(20, 20), new Vector2f(100, 40), "Press me", 30);

Jetzt müssen wir den Button noch updaten und zeichnen, indem wir loop() und draw() entsprechend in der loop-Methode ausführen.

knopf.loop();

example.loop();

// draw(example.graphic) ist veraltet, stattdesen example.draw()

example.draw();

knopf.draw();

*Anmerkung: Vorher wurde immer draw(example.graphic) benutzt. Dies wurde jetzt durch den example.draw() Befehl abgelöst. Die alte Methode ist aber immer noch nutzbar.*

Jetzt erscheint der Button in der oberen Linke Ecke und kann mit der Maus gedrückt werden. Um den Button eine Funktion zuzuweisen, müssen wir in der loop()-Methode die button.isPressed und button.click Variablen abfragen:

public override void loop()

{

if (knopf.isPressed)

{

// Knopf wird gerade gedrückt

// Wird immer mehrmals ausgeführt!

}

if (knopf.click)

{

// Knopf wurde gerade gedrückt

// Wird immer nur einmal pro Click ausgeführt!

}