Tools

Labb 5 – Level Editor

Labbens målsättning

Eleven ska lära sig rendera grafik från C++ i Windows Forms.

# Uppgift

Skapa en enkel leveleditor. Det är inget krav på att den ska vara kompatibel med ert spelprojekt då detta redan är så långt kommet.  
  
Följande features ska finnas med i level editorn:

* Det ska gå att välja en tilemap.
* Det ska gå att ställa in storleken på tilsen.
* Det ska gå att välja storlek (bredd och höjd) på kartan.
  + Får inte kartan plats in fönstret måste man scrolla den på något vis.
* Det ska gå att välja vilken tile man vill rita med från den valda tilemapen
  + Väljer man en tilemap som är större än fönstret den ligger så måste ni lösa så man kan se alla (minska storleken är en ganska dålig idé).
* Det ska gå att rita tiles i ett fönster.
  + Fördelaktigt är om man kan hålla inne musknapp istället för att klicka en gång per tile.
  + Annan sjysst feature är att högerklicka på en tile automatiskt väljer den.
* Det ska gå att spara och ladda in kartan.
* Det ska gå att välja new vilket tömmer all information om den gamla kartan.

**Tips**

* Consolen med felmeddelande kommer inte att dyka upp, istället kommer alla felmeddelande från TGA2D hamna i debugfönstret.
* Tänk på vilken sökväg som ditt windows form projekt startar i.
* Glöm inte hämta senaste TGA2D.

# Deadline

Deadline är tisdagen den 7/6. *Det är dock krav på att ni påbörjar den redan idag.*