

Kinda's wikihow på setting up maps enkelt o simpelt ;)

För att underlätta kod processen o undvika redundans så kör vi på nån gammal metod enligt youtube killen. Gammal men riktigt nice o simpel.

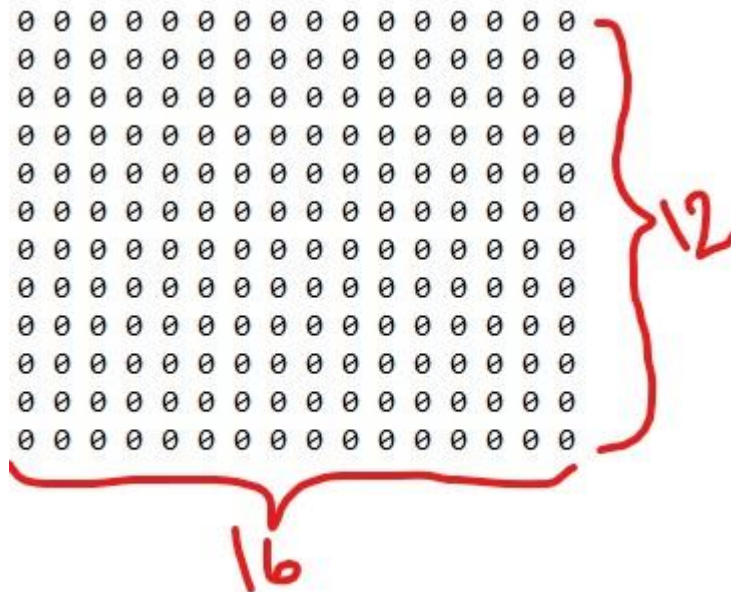
Du behöver endast Notepad (eller något liknande som du kan skriva & exportera .txt filer i) och kreativitet.

Du behöver även mäta hur stor mappen kommer att se ut. Detta skrivs i *maxScreenCol* och *maxScreenRow* i klassen *GamePanel*. Bestäm detta med prefix *tiles*, INTE *px* och INTE *cm* eller whatever. Om du använder paint eller något för att sketcha mappen och behöver använda vanliga mått scrolla till **mått guide**.

Exempel

Vi kör med exemplet: *maxScreenCol* är 16 tiles och *maxScreenRow* är 12 tiles alltså 16x12.

Öppna din notepad och skriv 16 st "0" i en rad och sedan kopiera och klistra in raden 11 ggn till så att du har 16 "0" i column och 12 "0" i row:



Läs: Technically har du nu en klar mapp. I *tile.TileManager* klassen finns det en metod som heter *getTileImage()*, där tiles instansieras. Du ser att de är arrays med siffrorna 0, 1 och 2. Alltså 0 ger oss en gräs tile, 1 ger oss en vägg tile och 2 ger oss vatten tile. (Dessa är exempel tiles, det kommer säkert läggas till mer sen)

```

public void getTileImage() {
    try {
        tile[0] = new Tile(); // GRASS
        tile[0].image = ImageIO.read(getClass().getResourceAsStream( name: "/tiles/grass.png"));

        tile[1] = new Tile(); // WALL
        tile[1].image = ImageIO.read(getClass().getResourceAsStream( name: "/tiles/wall.png"));

        tile[2] = new Tile(); // WATER
        tile[2].image = ImageIO.read(getClass().getResourceAsStream( name: "/tiles/water.png"));
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}

```

Så man kan säga att du har nu en hel mapp med bara gräs tiles.

För att nu skapa och sätta in väggar, vatten osv... ersätter du bara nollorna i din textfil med the tile du vill ha.

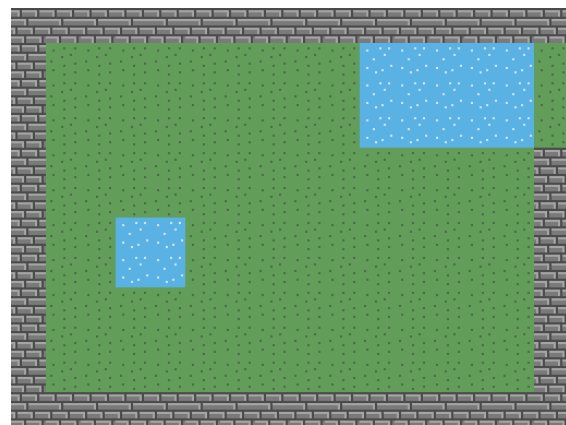
VIKTIGT: Låt mellanrummet stå mellan tile nummren. Detta påverkas i koden sen.

t.ex

```

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 2 2 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 2 2 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 2 2 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 2 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 2 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

```



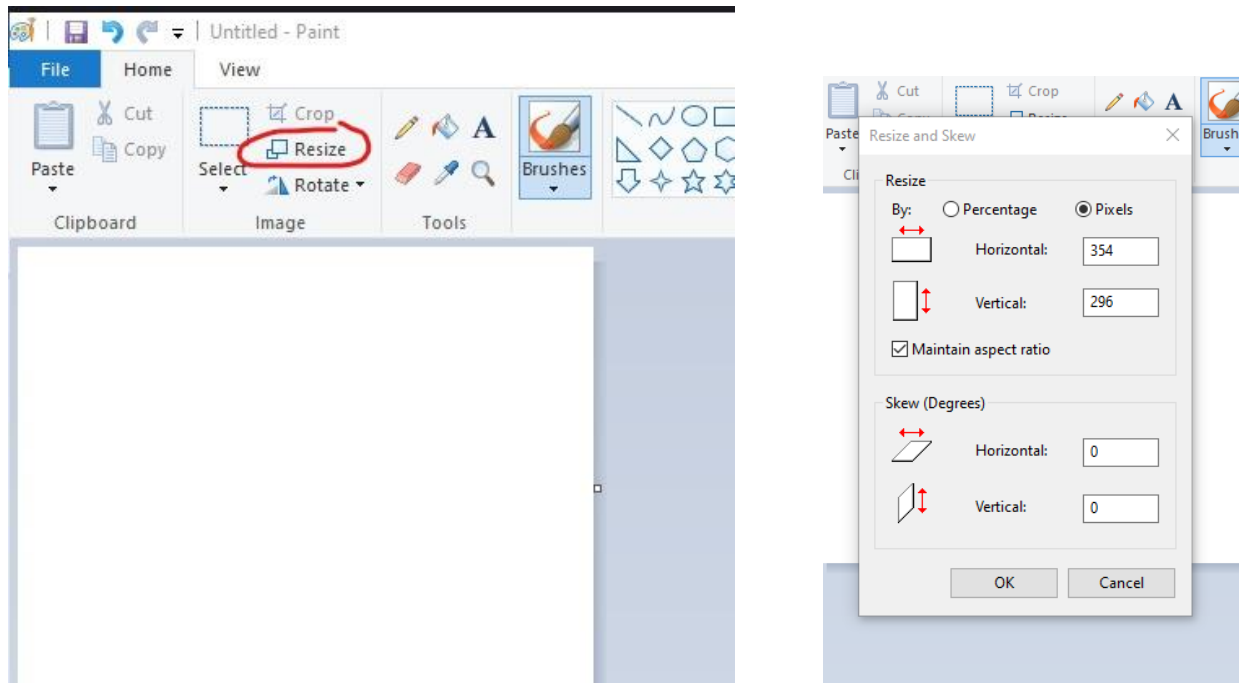
Sedan sparar du filen *File -> Save as...* i `GitHub\PuzzleQuest\resource\maps`

(Eller ba spara den nånstans sen dra filen till `resource\maps` i IntelliJ.)

Ge den ett bra namn. T.ex `southForest01` eller nåt för o förenkla livet för alla. Glöm inte, den ska vara `.txt` så inte `.pdf`, inte `.docx`, inget annat förutom `.txt`

Mått guide

Öppna paint, tryck på resize som bör stå här.



Välj **pixels** för o mäta med pixels. Variablerna *screenWidth* och *screenHeight* mäts med pixlar där

screenWidth = horizontal

screenHeight = vertical

Eftersom en ny mapp behöver alltid ha sin *maxScreenCol* och *maxScreenRow* justerade så använd ba simpel matte.

```
originalTileSize = 16;
scale = 3;

tileSize = originalTileSize * scale = 16 * 3 = 48

screenWidth = tileSize * maxScreenCol
screenHeight = tileSize * maxScreenRow

maxScreenCol/Row = screenWidth/Height ÷ tileSize
```

Exempel: jag skriver i horizontal 321px och i vertical 123px (klicka av maintain aspect ratio).

I kalkylatorn räknas tiles:en till $321 \div 48 = 6,6875$ tiles och $123 \div 48 = 2,5625$ tiles. Inte så effektivt att använda decimaler i tiles så vi avrundar till 7 col tiles och 3 row tiles. Räkna om *screenWidth* och *screenHeight* så får du 336 px och 144 px. Skriv dessa två nya mått i paint resize fönstret.

Kom även ihåg nu att det är 7x3 tiles, så skissa rätt när du ska designa.

