

Fundamentos de Java

3-7: Controle de Som e do Teclado

Projeto:

Objetivos da Lição – Usar sons em um projeto

- Atribuir sons a métodos

Instruções:

Abra o cenário da lição 6 (JF_V02_S03_L06PrjStudent).

Execute as seguintes tarefas:

1. Salve o cenário como JF_V02_S03_L07PrjStudent.
2. Usando o método de ator setLocation e o método Greenfoot isKeyDown, adicione código ao robotMovement que permitirá ao jogador mover o robô para cima, para baixo, para a esquerda e direita de acordo com a tecla do cursor que for pressionada.
3. Modifique detectWallCollision para que, após uma colisão, o arquivo de som wav hurt.wav seja executado
4. Modifique detectBlockCollision para que, após uma colisão, o arquivo de som wav hurt.wav seja executado
5. Crie um método chamado detectHome no robô com a assinatura de public void detectHome(). Adicione-o ao seu método de ação.
6. Modifique o detectHome para que, se você colidir com a instância Home, ele volte para o início e execute o arquivo de som wav yippee.wav.
7. Crie um método chamado eatPizza no robô com a assinatura de public void eatPizza(). Adicione-o ao seu método de ação.
8. Modifique o eatPizza para que, se você colidir com uma instância pizza, ele a remova e execute o arquivo de som eat.wav.
9. Compile seu cenário.
10. Salve o cenário.