

Applikationens struktur

1 Inledning

I denna instruktion får gruppen exempel på hur gruppen kan hantera ett program med ett antal "spel". Det som kallas spel i programmet är dock endast exempel på någon form av händelse.

1.1 Utrustning

Verktyg som behövs för denna instruktion:

- Eclipse
- PaintWindow_GU2_V3.jar
- mp3plugin.jar
- diverse källkodsfiler, ljudfiler och bildfiler vilka är i *DA339A_GU2_Ex2_HT16.zip*.

2 Att göra

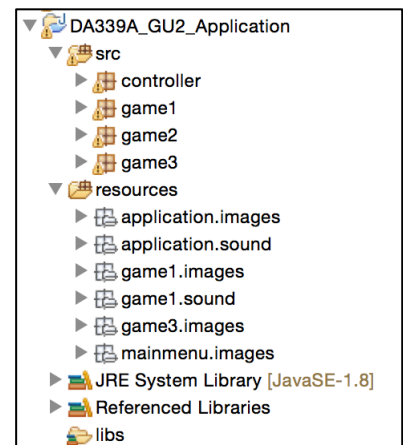
Skapa ett nytt projekt i Eclipse. Figuren till höger visar vad projektet ska innehålla då det är färdigt.

Programmet består av en huvudmeny (inga skönhetspris för den) och tre olika "spel". Varje del i systemet har:

I **src** är det ett paket för varje del i programmet där källkoden placeras. Det är totalt fyra paket: *controller*, *game1*, *game2*, *game3*.

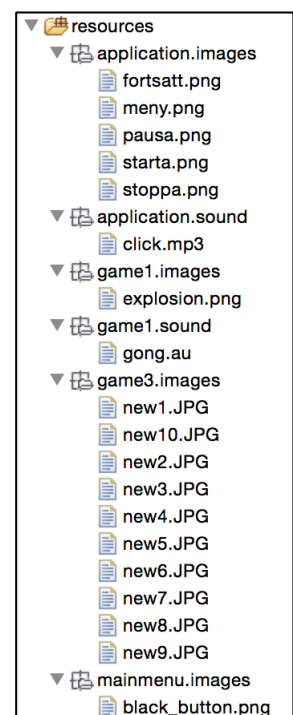
I katalogen **resources** är där en katalog för varje del i programmet (utom för *game2*). I katalogerna är det underkataloger för bildfiler och/eller ljudfiler.

I katalogen **libs** lagras jar-filer som används av programmet



2.1 Lägg till Source Folder för bilder och ljud

- Högerklicka projektet och välj *New – Source Folder*. Katalogen ska innehålla bildfiler och ljudfiler. Du kan t.ex. kalla den *resources*. (benämns *resources* nedan)
 1. Högerklicka katalogen *resources* och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *application*. Katalogen är tänkt att innehålla bilder vilka används på flera ställen i applikationen (innehåller även några bilder vilka jag tänkt skulle användas på fler ställen)
 2. Högerklicka katalogen *applications* och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *images*. Högerklicka katalogen *applications* och välj *New – Folder*. Ge katalogen namnet *sound*.
 3. Fortsätt att skapa kataloger i *resources* enligt figuren till höger.
 4. Kopiera slutligen in bildfiler och ljudfiler enligt figuren till höger.





2.2 Lägg till jar-filer

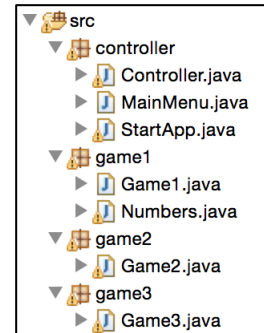
- Högerklicka projektet och väl *New – Folder*. Ge katalogen namnet *libs*.
- Kopiera filen *PaintWindow_GU2_V3.jar* till katalogen *libs*.
- Kopiera filen *mp3plugin.jar* till katalogen *libs*.
- Markera båda jar-filerna i katalogen *libs* och välj

Build Path – Add to Build Path

2.3 Lägg till källkod

Högerklicka projektet och skapa paketet *controller*. Skapa på samma sätt paketen *game1*, *game2* och *game3*.

Kopiera källkodsfilerna till paketen enligt figuren till höger.



2.4 Om programmet

Paketet *controller* innehåller källkodsfilerna:

- *StartApp.java* main-metod och klassmetoder för att läsa bildfiler och ljudfiler från katalogen *resources*.
- *Controller.java* Metoder för navigering (för att flytta kameran) och avsluta-metod.
- *MainMenu.java* Visar bilder som utgör knappar för navigering och för att avsluta applikationen.

Paketet *game1* innehåller källkodsfilerna

- *Game1.java* Exempel på hur en animering kan startas, stoppas, avbytas och fortsätta efter avbrott.
- *Numbers.java*

Paketet *Game2* innehåller källkodsfilen

- *Game2.java*

Paketet *Game3.java* innehåller källkodsfilen

- *Game3.java* Exempel på hur man kan använda tangenter för händelsehantering. Jag har lagt till att man även kan reagera på att användaren släpper upp tangenten. Det demonstreras dock inte här men läs dokumentationen.

2.5 Testa applikationen

Testkör programmet. Main-metoden är i klassen *StartApp*. Det ska höras ett ljud då explosion sker (*game1*) och då användaren klickar på Meny-knappen.

2.6 Bygga körbar jar-fil

Avsluta med att bygga en körbar jar-fil. Det är samma steg som i tidigare instruktion.