

Object Oriented Programming
Windows Tutorials
Tutorial #3 : Move a Bitmap

Shuo-Han Chen (陳碩漢),
shchen@csie.ntut.edu.tw

Hong-Yue Technology Research Building 1223
F 09:10 - 12:00

Game Framework 4.10使用說明

Visual Studio 2017

練習3：移動在Game 畫面中的圖形

1. 請先完成練習2A 或2B
2. 在mygame.h 檔案中找到“CGameStateRun” class 增加成：

```
class CGameStateRun : public CGameState {  
    *  
    *  
private:  
    CMovingBitmap    practice;  
    int               picX, picY;  
    *  
    *  
}
```

3.在mygame.cpp 檔案中，

(a) CGameStateRun:: CGameStateRun()加入：

```
CGameStateRun::CGameStateRun(CGame *g)
: CGameState(g), NUMBALLS(28)
{
    *
    *
    *
    picX = picY = 0;
    *
    *
    *
}
```

(b) CGameStateRun::OnInit()不需修改。

(c) CGameStateRun::OnMove()加入：(要把練習二的practice.SetTopLeft()去掉)

```
void CGameStateRun::OnMove()           // 移動遊戲元素
{
    //practice.SetTopLeft(10,10);
    if(picX <= SIZE_Y){                //若還未超過底下的邊線時
        picX += 5;
        picY += 5;
    }else{
        picX = picY = 0;                //重設座標
    }
    practice.SetTopLeft(picX,picY);
}
```

(d) CGameStateRun::OnShow()也不需要做任何的改变。

4. Compile->Run