

Object Oriented Programming
Windows Tutorials
Tutorial #1 : Prepare a Bitmap

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

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

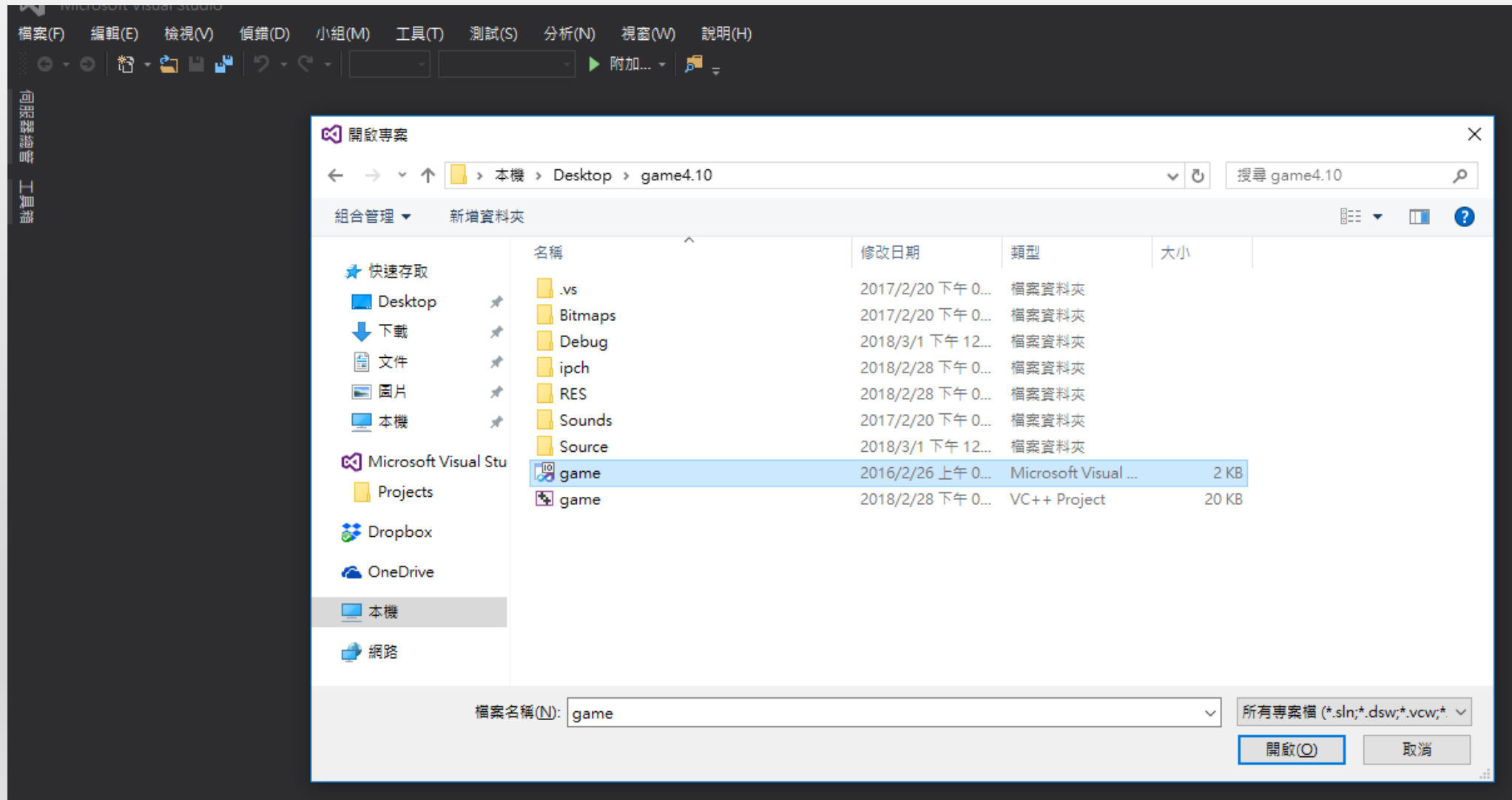
Part I.

Game Framework 4.10使用說明

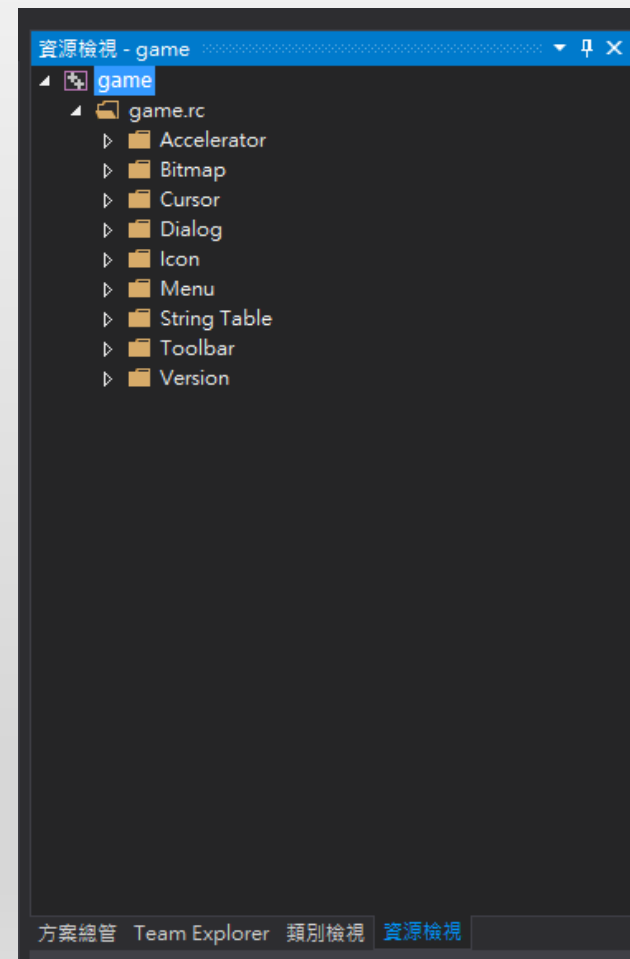
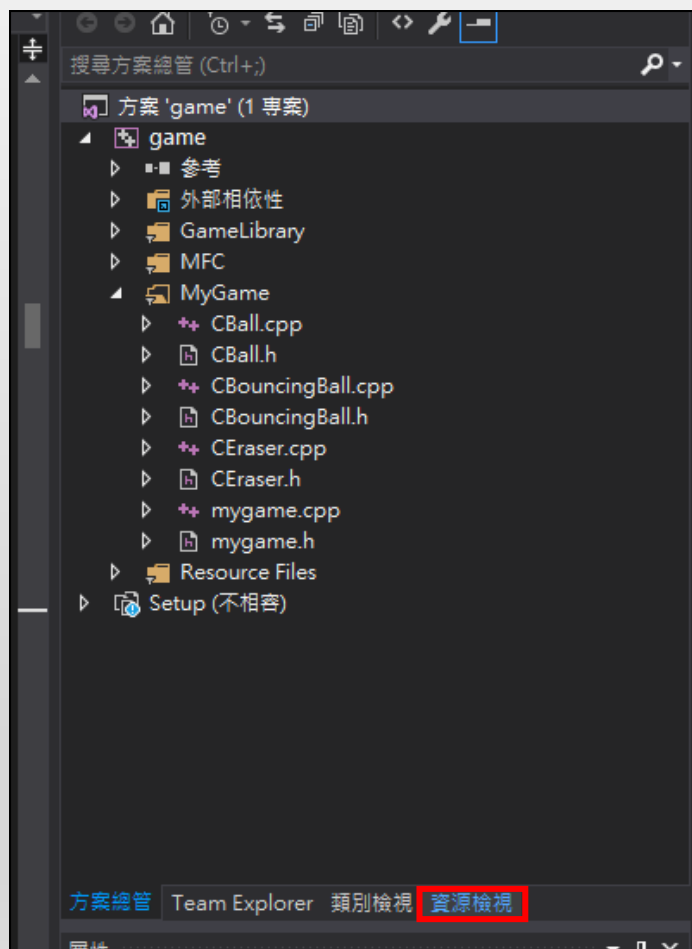
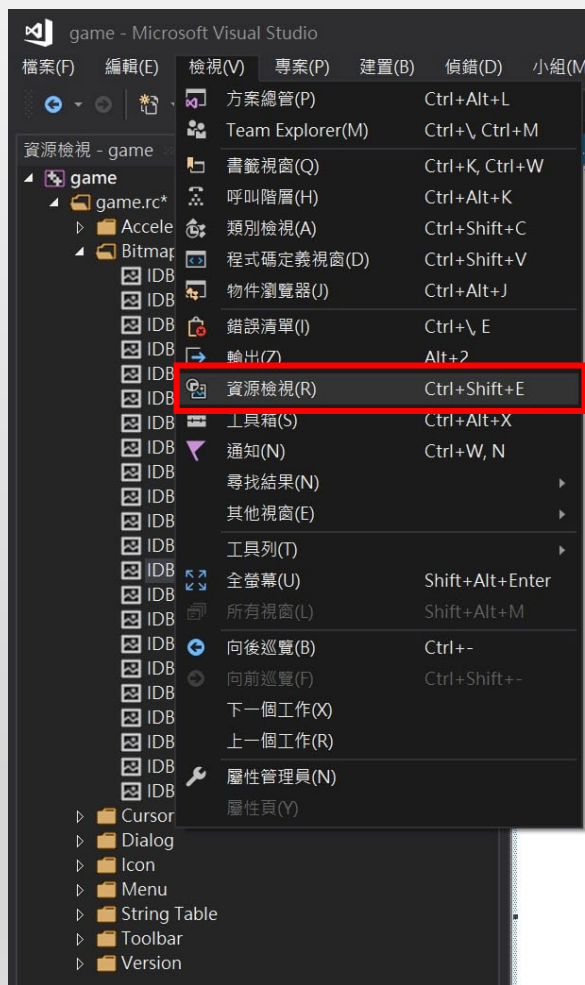
Visual Studio 2017

練習1A：使用手繪或剪貼方式在 Game 的 Resource 中建立一張新的點陣圖

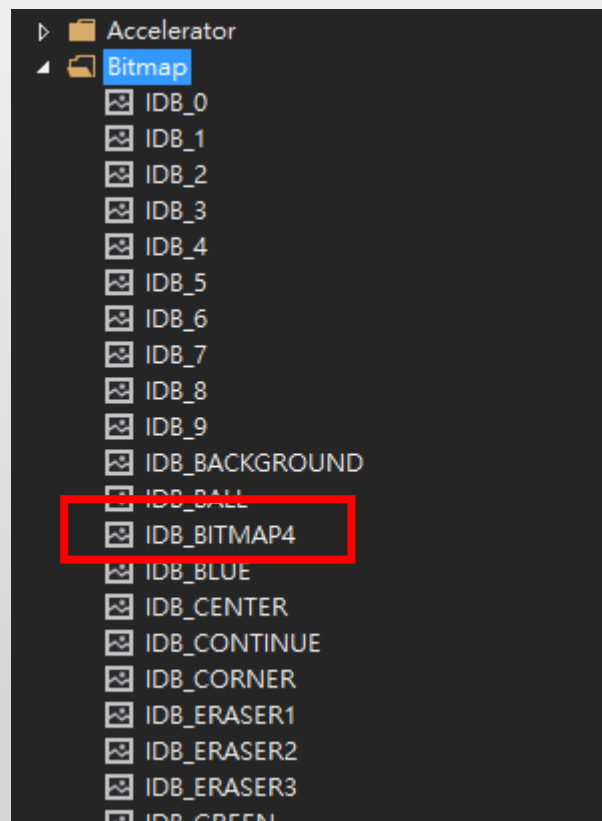
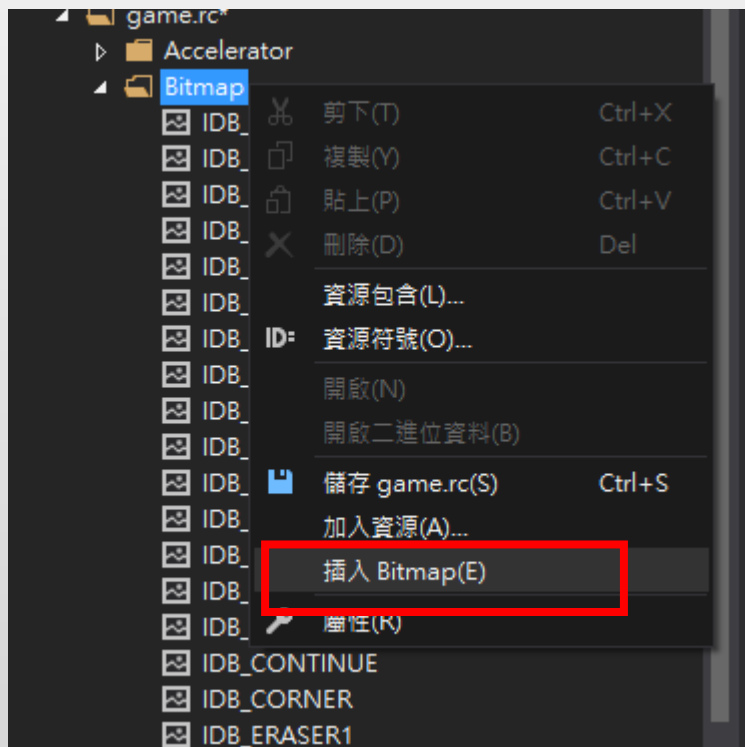
1. 雙擊 Game.sln 開啟 game



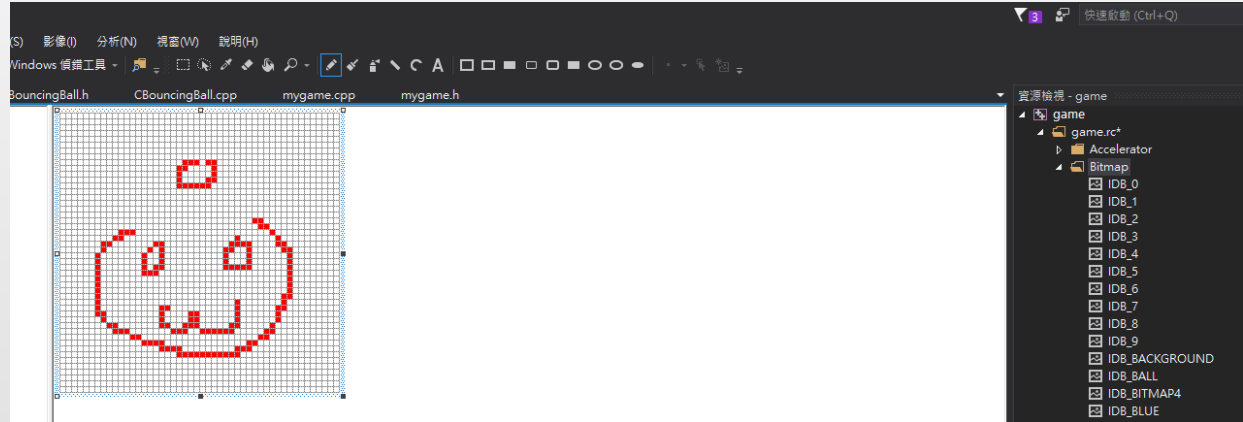
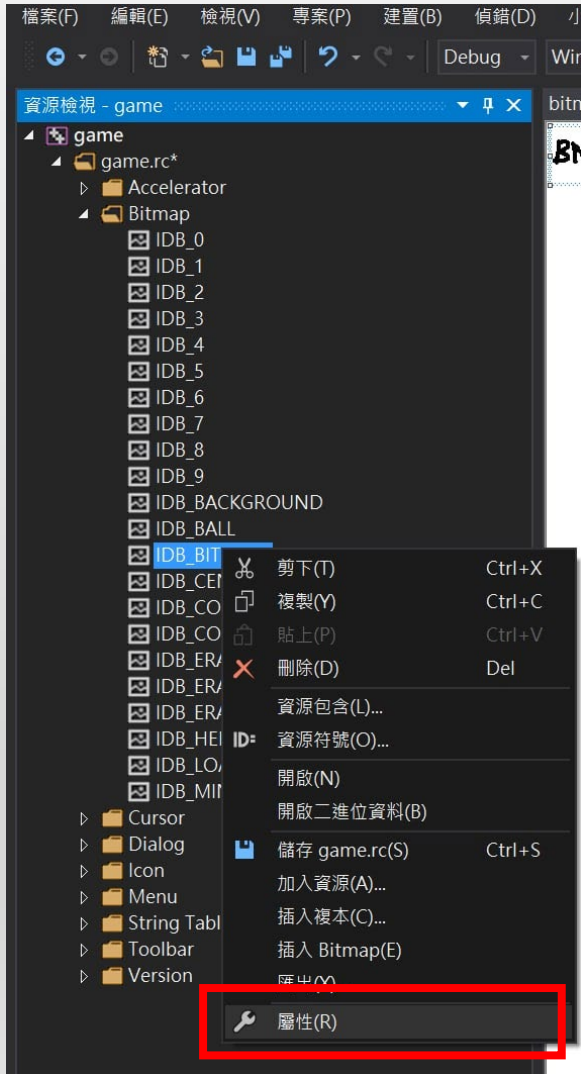
2.成功開啟之後，到「檢視」中，選擇「資源檢視」，並點擊game --> game.rc，可以看到現在遊戲中使用的資源。



3.在點開Bitmap 資料夾，可以看到當下遊戲使用的點陣圖，在Bitmap 按右鍵，選擇「插入 Bitmap」，之後會出現一個空白的Bitmap，可以在資源欄中找到。



4.畫上你的點陣圖（或是你從其他地方複製圖片到空白點陣圖上），按下儲存，並點擊圖片檔按右鍵，在右邊的屬性視窗中自訂圖片的ID。（注意格式！）



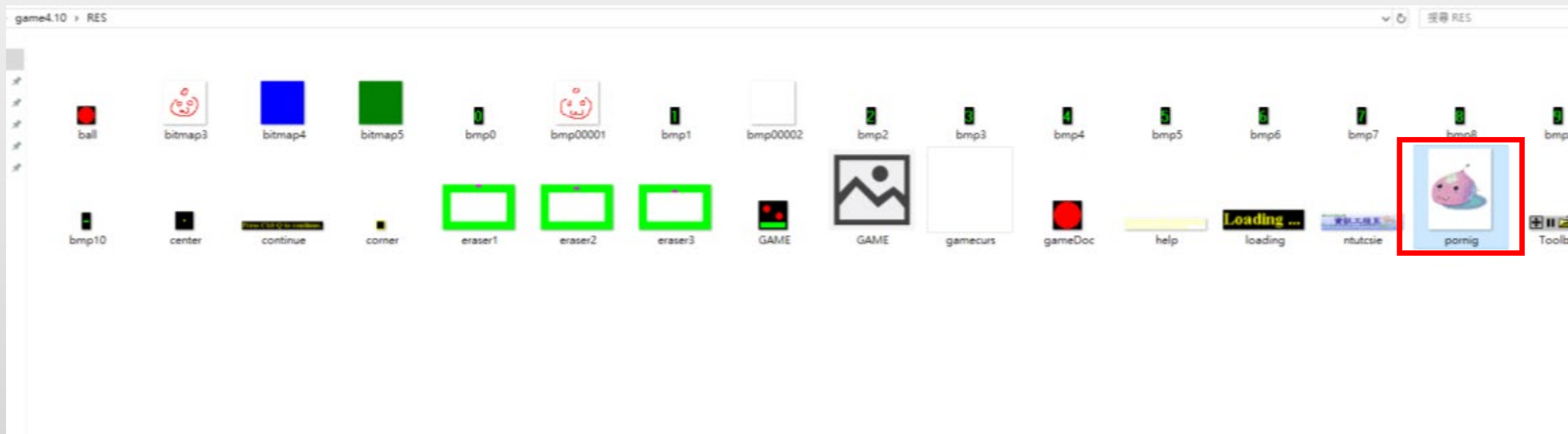
Part II.

Game Framework 4.10使用說明

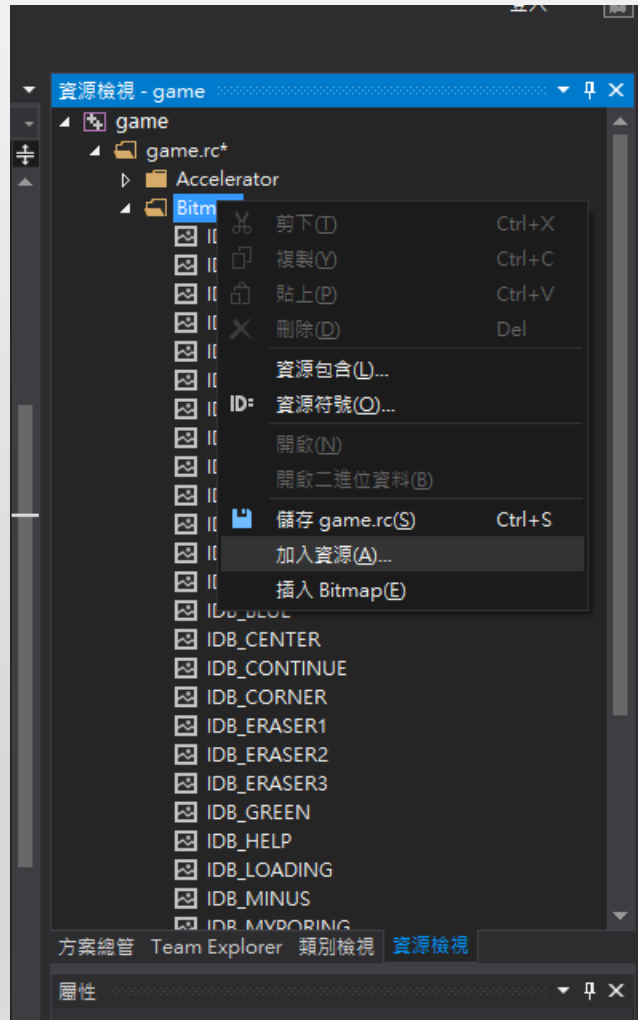
Visual Studio 2017

練習1B：使用匯入方式在 Game 的 Resource 中建立一張新的點陣圖

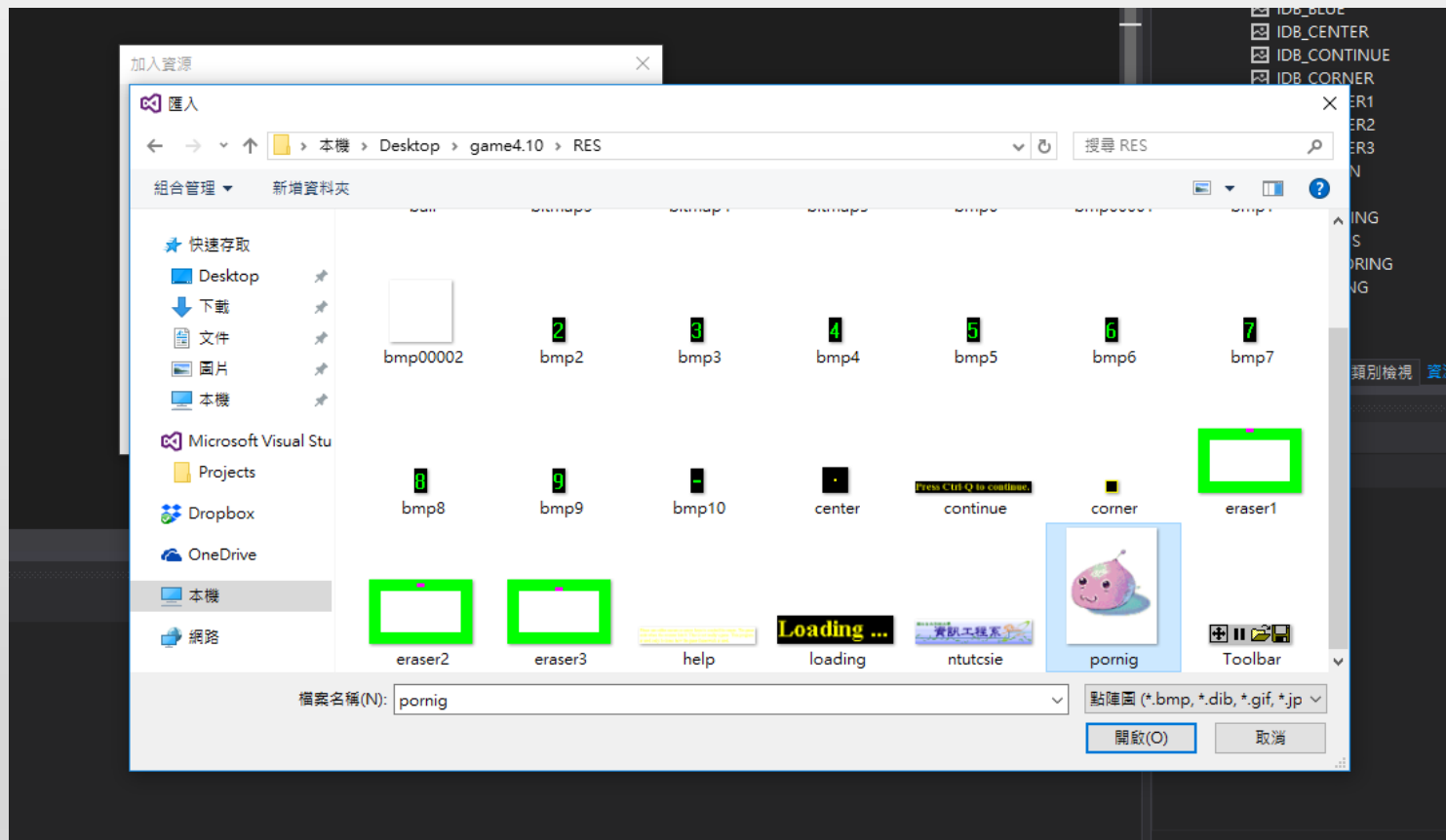
1.先將想要放入遊戲的點陣圖，放入專案底下。
(此處示範為放在 RES 中)



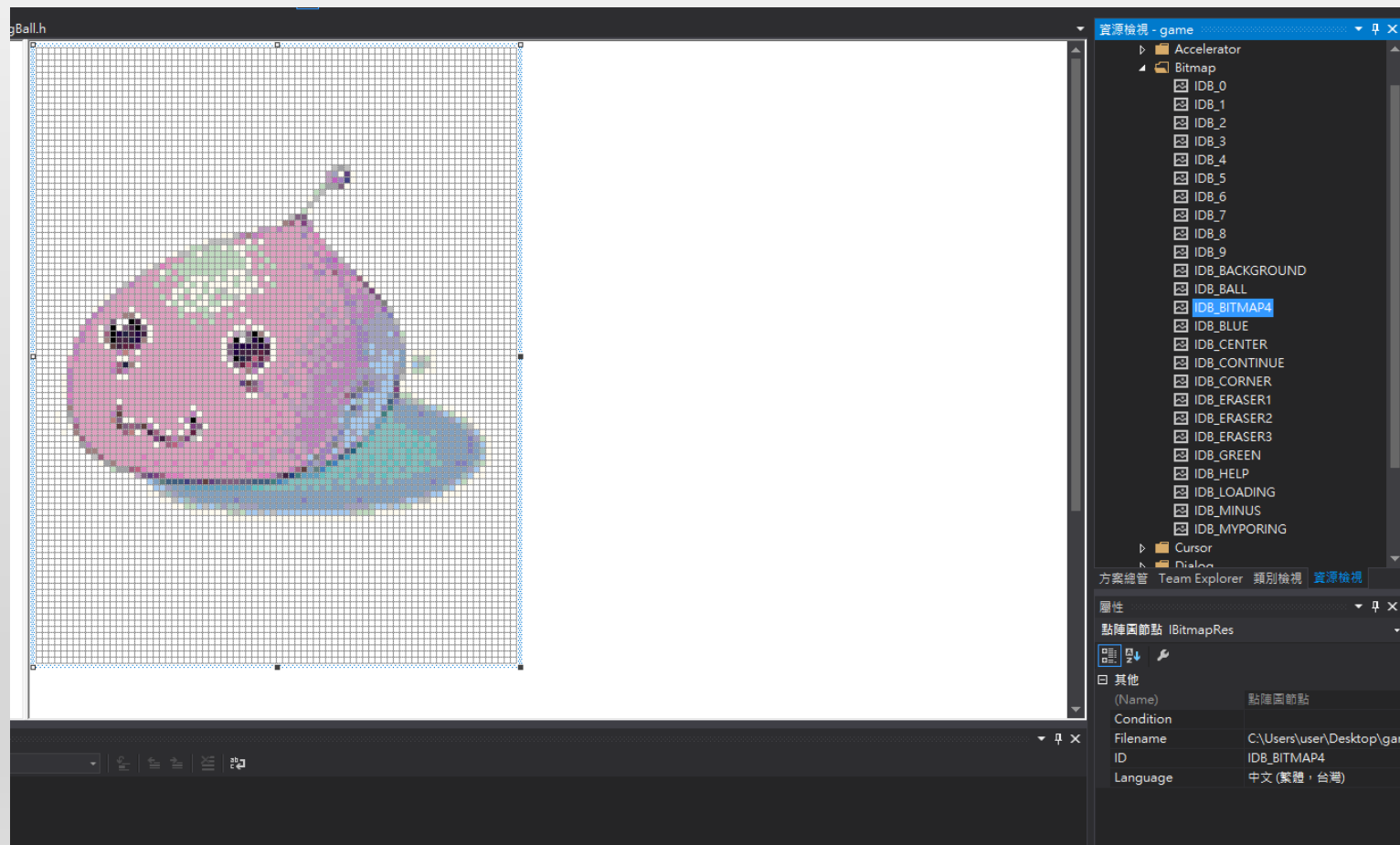
2.在「資源檢視」欄內 Bitmap 上按右鍵選擇「加入資源」，資源類型選擇 Bitmap並按下「匯入」。



3.選擇 剛剛 放入專案 的圖片路徑 ，並按下開啟鍵。



4.利用 1A 所介紹的方法，找到目標圖片，點擊右方圖片檔案一下，在下列屬性視窗中自訂圖片的 ID。



Part III.

練習1C：直接將點陣圖(bmp 檔)放在Game 的目錄下

1.假設在game 裡面想要使用Tortoise.bmp 檔(限用bmp 檔)，則將此圖檔拷貝在專案的目錄下的圖片資料夾中，
(這裡以E:\game4.4\Bitmaps 為例，E:\game4.4 為專案目錄而Bitmaps 為存放圖片的資料夾)。備註：一定要拷貝進來，不能放在專案目錄之外，否則，遊戲完成後，會無法部署至其他電腦。

