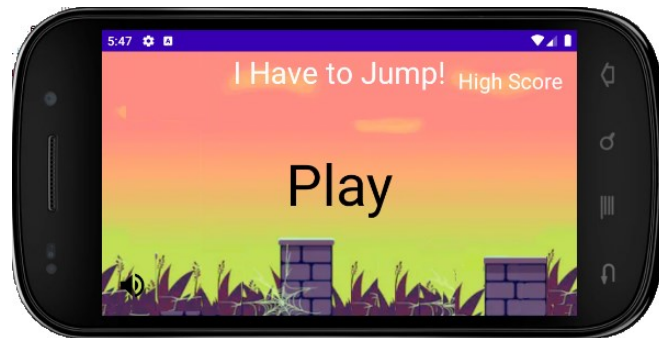


TP2 : Conception des Jeux Vidéo Intelligents et Mobiles

Jeux 2D – (suite)

La gestion des évènements, les sprites, les animations, et les collisions



1. Insertion des personnages animés (les sprites) :

Classe Jump :



```
public class Jump {
    //+++++
    public boolean isGoingUp=false;
    //+++++
    int x,y, width, height, wingCounter = 0;
    Bitmap j1, j2;
    Jump(int screenY, Resources res) {
        j1= BitmapFactory.decodeResource(res, R.drawable.jump1);
        j2=BitmapFactory.decodeResource(res, R.drawable.jump2);

        width = j1.getWidth();
        height = j1.getHeight();

        j1= Bitmap.createScaledBitmap(j1,width , height , false);
        j2= Bitmap.createScaledBitmap(j2,width , height , false);

        y= screenY;
        x= 30;
    }
    //+++++
    Bitmap getJump(){
```

```

        if(wingCounter == 0){
            wingCounter++;
            return j1;
        }
        else {
            wingCounter--;
            return j2;
        }
    }
}

```

2. Gestion des touches sur l'écran

```

public boolean onTouchEvent(MotionEvent event){
    switch (event.getAction()){
        case MotionEvent.ACTION_DOWN:
            // if(event.getX() < screenX){
            if(jump.y == screenY - jump.height) {
                jump.isGoingUp = true;
            }
            break;
        case MotionEvent.ACTION_UP:
            jump.isGoingUp = false;
            break;
    }
    return true;
}

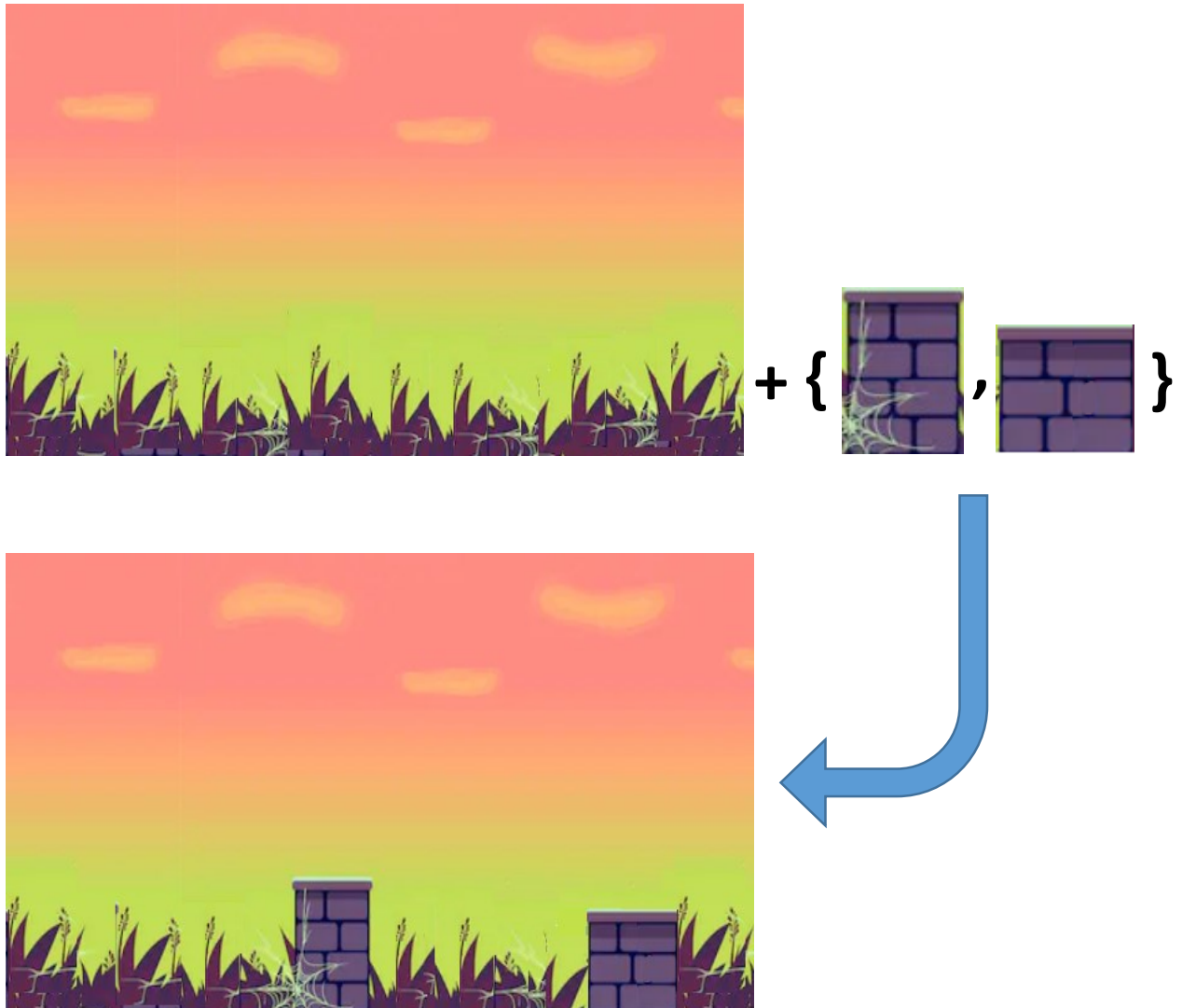
```

3. Gestion des collisions : les obstacles sont des objets du background

La détection des collisions est un autre élément complexe de la réalisation des jeux vidéo. En effet, savoir quand un objet, ou le joueur, percute quelque chose peut parfois s'avérer complexe



4. Gestion des collisions : les obstacles sont des bitmaps superposés sur le background



5. Pensez à insérer des surprises