图形用户界面, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 信件

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 信件

AI 生成的内容可能不正确。

在画家算法中，游戏按照从后到前的顺序绘制精灵。图 2.3 展示了画家算法，先绘制背景星空，然后是月亮，接着是任何小行星，最后是飞船。

**滚动背景**

2D 游戏中常用的一个技巧是实现滚动背景。这能营造出更大世界的感觉，无限滚动类游戏经常使用这种技术。目前，我们专注于滚动背景，而不是在实际关卡中进行滚动。最简单的方法是将背景分割成屏幕大小的图像片段，每帧对这些片段重新定位，以营造出滚动的错觉。

手机屏幕截图

AI 生成的内容可能不正确。

. 最简单的方法是使用具有一个基类的整体层次结构，每个游戏对象都从该基类继承，但这可能会很快变得无法控制。使用基于组件的模型，您可以根据游戏对象所包含的组件来定义其功能。这本书使用了一种混合的方法，它有一个浅层次的游戏对象，但组件实现了一些行为，如绘制和移动.

SDL支持通过简单的界面加载和绘制纹理。许多2D游戏实现翻页动画，快速连续绘制不同的图像，使精灵看起来像动画。您可以使用其他技术来实现滚动背景层，并且可以使用视差效果来创建深度的错觉。