

# Jeux basés sur les états

---

## Code de la classe principale

```
import org.newdawn.slick.AppGameContainer;
import org.newdawn.slick.GameContainer;
import org.newdawn.slick.SlickException;
import org.newdawn.slick.state.StateBasedGame;

public class StateBasedExample extends StateBasedGame {

    /**
     * Create a new test
     */
    public StateBasedExample() {
        super("Titre");
    }

    /**
     *
     */
    public void initStatesList(GameContainer container) {
        // Ajouter les différents états disponibles avec
        // addState(new CLASSE_DE_L_ETAT());
    }

    /**
     * Entry point to our test
     *
     * @param argv The arguments to pass into the test
     */
    public static void main(String[] argv) {
        try {
            AppGameContainer container = new AppGameContainer(new StateBasedExample());
            container.setDisplayMode(800,600,false);
            container.start();
        } catch (SlickException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

## Code d'un état

```
import org.newdawn.slick.GameContainer;
import org.newdawn.slick.Graphics;
import org.newdawn.slick.SlickException;
import org.newdawn.slick.state.BasicGameState;
import org.newdawn.slick.state.StateBasedGame;
import org.newdawn.slick.state.transition.EmptyTransition;

public class TestState1 extends BasicGameState {
    /** L'ID unique de cet état. */
    public static final int ID = 1;
    /** Le jeu qui possède l'état */
    private StateBasedGame game;

    public int getID() {
        return ID;
    }
}
```

```

    public void init(GameContainer container, StateBasedGame game) throws SlickException {
        //Initialisation de l'état
        this.game = game;
    }

    public void render(GameContainer container, StateBasedGame game, Graphics g) {
        //Rendu
    }

    public void update(GameContainer container, StateBasedGame game, int delta) {
        //Mise à jour des données de l'état.
    }
}

```

## Quelques fonctions

```

game.enterState(CLASSE_DE_L_ETAT.ID, TransitionDeLEtatActuel, TransitionPourLEtatSuivant) ;

```