

Utiliser Slick en Java

Préparation

- ➔ Lien de téléchargement : <http://slick.cokeandcode.com/> (section « Download full distribution »)
- ➔ Extraire la bibliothèque dans un dossier

Création d'un nouveau projet utilisant Slick

- ➔ Créer un nouveau projet Java vierge
- ➔ Créez un dossier « lib » dans l'arborescence du projet
- ➔ Ajouter les bibliothèques dans le projet :
 - Clic droit sur « lib » > Importer > File System
 - ➔ Ajouter slick.jar, lwjgl.jar, jinput.jar depuis « SLICK/lib »
 - Clic droit sur « lib » > Importer > Archive
 - ➔ Ajouter « natives-win32.jar » depuis « SLICK/lib »
- ➔ Clic droit sur le projet > Properties > Build Path > Onglet Libraries
 - ➔ Cliquer sur « Add Jar » puis ajouter slick.jar, lwjgl.jar, jinput.jar
- ➔ Aller dans « Referenced libraries »
 - Clic-droit sur « slick.jar » > Properties > Javadoc Location
 - ➔ Mettre « SLICK/javadoc » dans « Javadoc location path »
 - Clic-droit sur « lwjgl.jar » > Properties > Natives libraries
 - ➔ Cliquer sur « Workspaces... » puis sélectionner le dossier « lib » du projet.
- ➔ Créer la classe principale du programme

Compilation et distribution

Il n'y a pas de choses particulières à faire pour compiler le jeu.

Pour distribuer le programme, il faut mettre les dlls fournies par « natives-win32.jar » dans le dossier contenant le Jar compilé.

Code de base

```
package NOM_DU_PACKAGE;

import org.newdawn.slick.BasicGame;
import org.newdawn.slick.GameContainer;
import org.newdawn.slick.Graphics;
import org.newdawn.slick.SlickException;
import org.newdawn.slick.AppGameContainer;

public class NOM_CLASSE extends BasicGame {

    public NOM_CLASSE() {
        super("SimpleTest");
    }

    @Override
    public void init(GameContainer container) throws SlickException {
        //Initialisation du jeu
    }

    @Override
    public void update(GameContainer container, int delta)
        throws SlickException {
        //Mise à jour des données du jeu en fonction du temps écoulé
    }

    @Override
    public void render(GameContainer container, Graphics g)
        throws SlickException {
        //Rendu du jeu
    }

    public static void main(String[] args) {
        try {
            AppGameContainer app = new AppGameContainer(new NOM_CLASSE());
            app.start();
        } catch (SlickException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```