

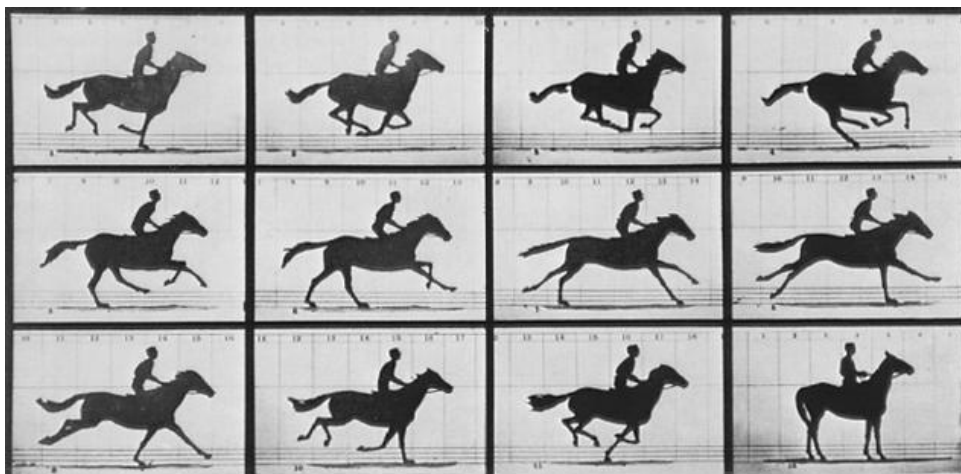
LABORATÓRIO 12

ANIMAÇÃO DE SPRITES

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Considerando o projeto Animation, apresentado durante a aula, encontre na internet uma folha de sprites diferente da utilizada em Animation e faça-a funcionar com o projeto.



2. Crie uma classe para representa um novo objeto do jogo. Esse objeto deve conter uma animação. Faça com que o objeto seja exibido corretamente com a sua animação.

