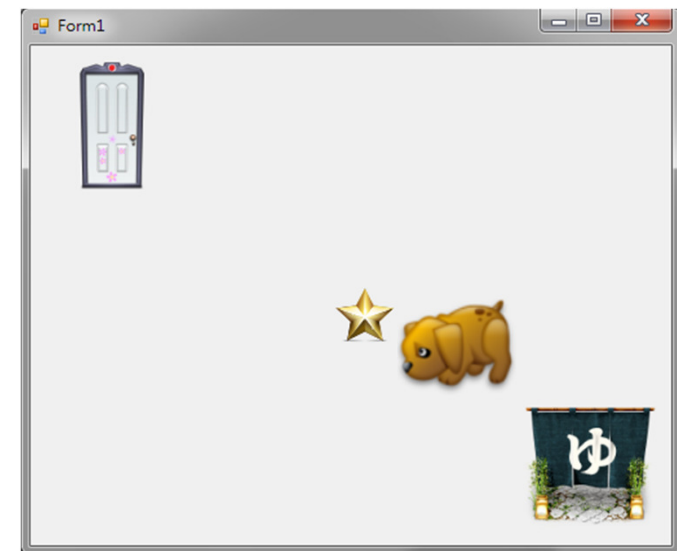
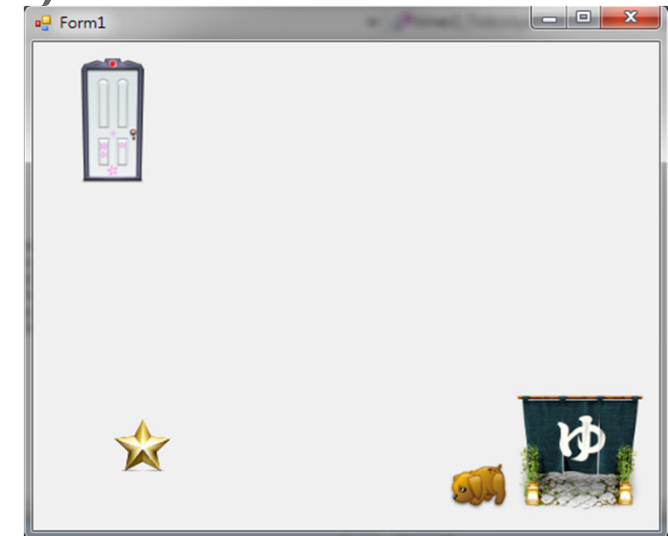


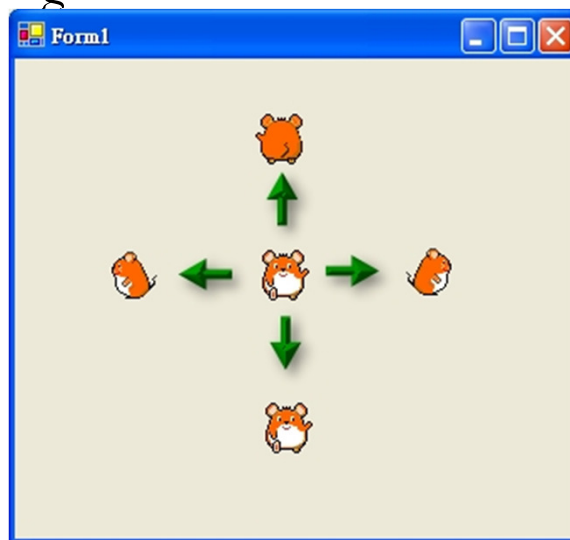
課堂練習 (2011.06.09)

- 簡易版超級狗狗
 - 星星會隨機出現在不同位置
 - 星星不能出現在門的位置上
 - 狗狗任一個部位在星星上狗狗會變大兩倍
 - 狗狗變大一陣子後會再復原
 - 狗狗進入任一個門就會從另一個門出現
 - 按鍵盤上、下、左、右可以操控狗狗方向
 - 狗狗不能跑出視窗

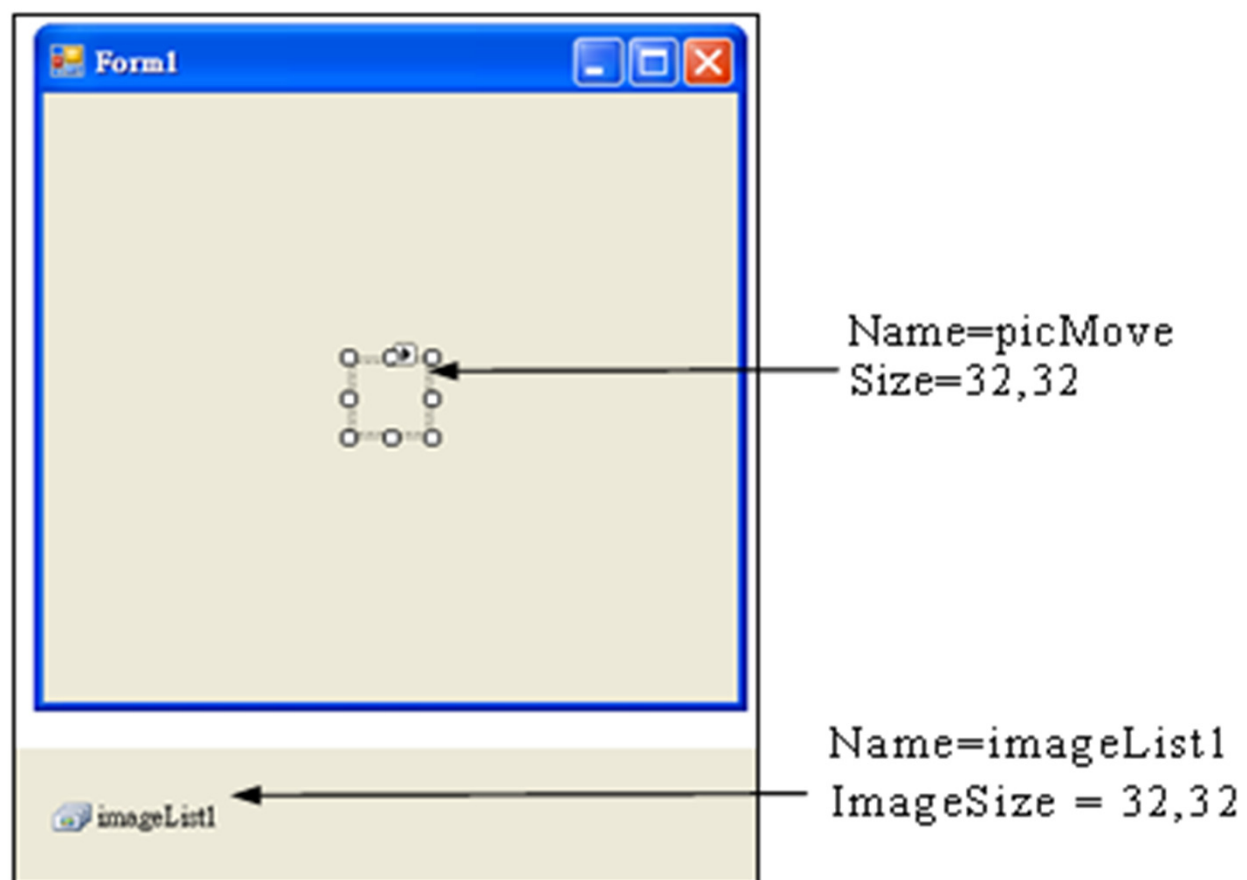


範例演練

- 利用鍵盤←、→、↑、↓方向鍵，來控制圖片移動的方向。程式開始執行先以 down.gif 顯現，若按住方向鍵不放時，圖片會持續移動。不同的方向鍵會使用不同的圖形檔。當放開按鍵時，圖片停在原地以 圖顯現。圖形檔置於書附光碟 chap11\image 資料夾中 up.gif、down.gif、left.gif、right.gif。



輸出入介面





```
// FileName : KeyUpDownEvent.sln
```

```
01 private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
```

```
02 {
```

```
03     imageList1.Images.Add(Image.FromFile("up.gif"));
```

```
04     imageList1.Images.Add(Image.FromFile("down.gif"));
```

```
05     imageList1.Images.Add(Image.FromFile("left.gif"));
```

```
06     imageList1.Images.Add(Image.FromFile("right.gif"));
```

```
07     picMove.Image = imageList1.Images[1];
```

```
08 }
```

```
09
```



```
10 private void Form1_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)
11 {
12     switch (e.KeyCode)
13     {
14         case Keys.Up:
15             picMove.Image = imageList1.Images[0];
16             picMove.Top -= 5;
17             break;
18         case Keys.Down:
19             picMove.Image = imageList1.Images[1];
20             picMove.Top += 5;
21             break;
22         case Keys.Left:
23             picMove.Image = imageList1.Images[2];
24             picMove.Left -= 5;
25             break;
```



```
26     case Keys.Right:
27         picMove.Image = imageList1.Images[3];
28         picMove.Left += 5;
29         break;
30     }
33 private void Form1_KeyUp(object sender, KeyEventArgs e)
34 {
35     picMove.Image = imageList1.Images[1];
36 }
```