

Android Game Framework 使用說明

使用 MovingBitmap 顯示圖形

練習 2A：在 Game 的畫面中顯示放置在 drawable 資料夾內的圖形。

1. 請先完成練習 1A。
2. 先在 StateRun.java 中宣告所需要的圖像變數：

```
public class StateRun extends GameState{  
    private MovingBitmap mPractice ;
```

3. 在 StateRun.java 的 initialize() 中指定檔案來源並把圖片讀取進來。



ntut_csie.png

使用 Android 特定的資源格式「R.drawable.圖片名稱」及設定起始座標位置：

```
@Override  
public void initialize(Map<String, Object> data) {  
    mPractice = new MovingBitmap(R.drawable.ntut_csie);  
    mPractice.setLocation(250, 50);
```

4. 在 show() 讓圖片顯示在畫面上：

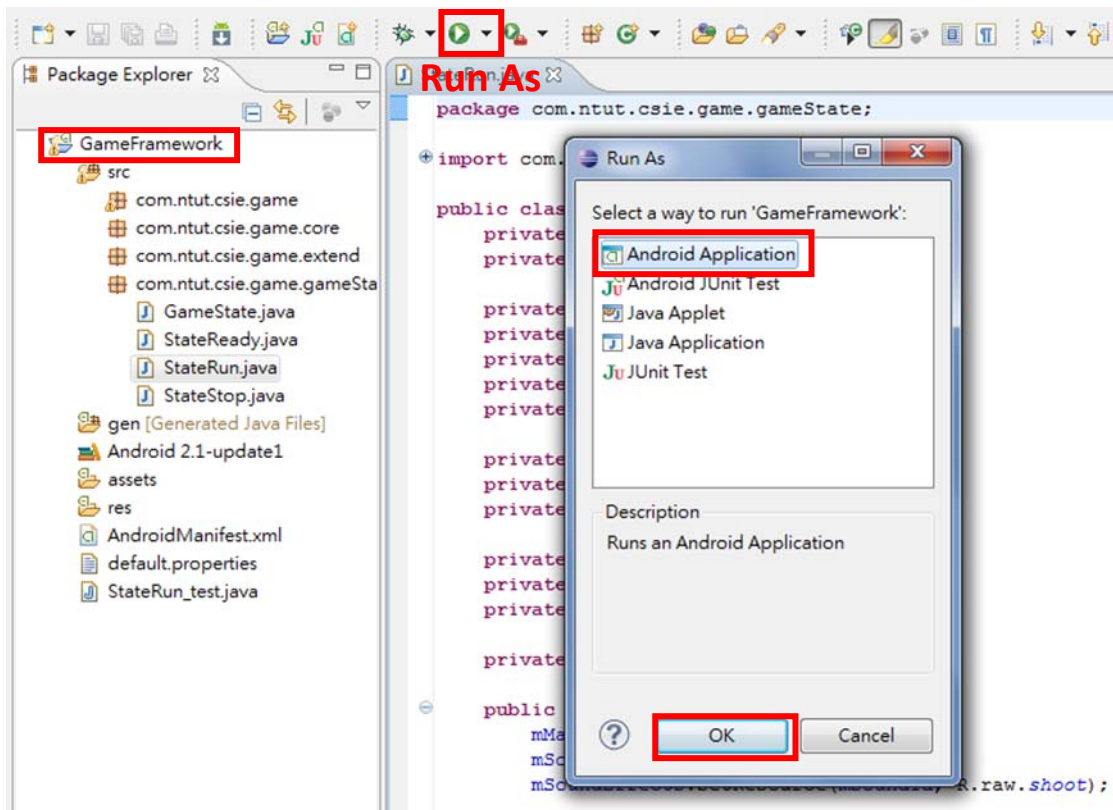
```
@Override  
public void show() {  
    // 呼叫順序為貼圖順序  
    ...  
    mPractice.show();  
}
```

5. 在每個 State 結束時，於 release() 中釋放記憶體空間：

```
@Override  
public void release() {  
    mPractice.release();  
    mPractice = null;
```

如果沒有釋放記憶體空間，容易發生 out of memory，嚴重時還會導致 crash，務必養成 release 的習慣。

6. 執行。點選專案名稱後，選取 Run As > Android Application



7. 執行結果如下：

