

# Android Game Framework 使用說明

## 移動在 Game 畫面中的圖形

練習 3：移動在 Game 畫面中的圖形。

1. 請先完成練習 2A 或 2B。
2. 在 StateRun.java 中加入兩個位置變數：

```
public class StateRun extends GameState{
    private MovingBitmap mPractice;
    private int px;
    private int py;
```

3. 在 StateRun.java 中的 initialize() 中初始兩個變數：

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

4. 在 move() 內更改圖像的座標，而 show() 只負責顯示圖像所以不用變更：

```
@Override
public void move() {
    ...
    if(px < 350) {
        px += 5;
    } else {
        py += 5;
    }
    mPractice.setLocation(px, py);
}

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

5. 在每個 State 結束時，釋放記憶體空間：

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

6. 執行。