

Android Game Framework 使用說明

利用陣列建立遊戲地圖類別

練習 5：利用陣列建立一個遊戲地圖的類別。

1. 參考練習 3A 或 3B，加入兩張圖片。
2. 新增一個 Class 名為 GameMap，並且加入 GameMap()

```
public class GameMap implements GameObject {
    private MovingBitmap blue;
    private MovingBitmap green;
    private int[][] map = {{1,2,1,2},{2,1,2,1},
                          {0,1,0,1},{2,0,2,0},
                          {1,2,1,2}};

    //大地圖左上角座標
    private final int X = 100;
    private final int Y = 60;
    //小地圖寬度與高度
    private final int MW = 70;
    private final int MH = 40;

    public GameMap() {
        blue = new MovingBitmap(R.drawable.blue);
        green = new MovingBitmap(R.drawable.green);
    }
}
```

3. GameMap 再實作出 GameObject 的 move()、show() 和 release()

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

@Override
public void move() {}

@Override
public void show() {
    for(int i = 0; i < 5 ; i++){
        for(int j = 0 ; j < 4 ; j++){
            switch (map[i][j]) {
                case 0:
                    break;
                case 1:
                    blue.setLocation(X+(MW*j), Y+(MH*i));
                    blue.show();
                    break;
                case 2:
                    green.setLocation(X+(MW*j), Y+(MH*i));
                    green.show();
                    break;
                default:
                    break;
            }
        }
    }
}
```

4. 在 StateRun.java 中宣告物件 GameMap :

```
private GameMap gameMap = new GameMap();
```

5. 接著在 `release()`、`show()` 中加入物件 `GameMap` 的副程式：

```
@Override
public void show() {
    gameMap.show();
}

@Override
public void release() {
    gameMap.release();
}
```

*注意貼圖的順序，後面貼的圖會蓋住前面貼的圖。

6. 執行，執行結果如下(請注意畫面與陣列內容相同)。

