

# Android Game Framework 2.0

## Tutorial Overview

Tutorial 的目的是幫助使用者了解 Android Game Framework 的使用法。其中最重要的是圖形的使用，因此以下的練習都是圖形的介紹。

### 練習 1：準備圖像

1A：將圖像檔案，放置在專案底下的 res/drawable 資料夾內

1B：將圖像檔案，放置在專案底下的 assets 資料夾內

說明：純粹就 game 的效果與呈現而言，這兩種方法完全相同。其差別主要是放置在 res/資料夾內的資源，必須使用 Android 自動產生的 resource ID 來讀取，當遇到需要 access 原始資源的時候，可以將資源放置在 assets 資料夾下。

### 練習 2：使用 MovingBitmap 顯示圖形

2A：在 Game 的畫面中，顯示放置在 drawable 資料夾內的圖形

2B：在 Game 的畫面中，顯示放置在 assets 資料夾內的圖形

### 練習 3：移動在 Game 畫面中的圖形

### 練習 4：將圖片的貼圖和移動等動作，製作成一個「物件」

### 練習 5：利用陣列建立一個遊戲地圖的類別

備註：練習 2 (2A、2B)與 3 的目的是介紹 MovingBitmap 的使用方法，這三個練習並不合適作為遊戲程式設計的範例。以遊戲程式設計而言，我們希望把遊戲中的各種元素都設計為「物件」，供 StateRun 使用，而不是在 StateRun 中直接操作 MovingBitmap，因此，練習 4、5 的寫法是比較好的例子。