

# Game Framework 4.4 使用說明

## Visual Studio 2005

練習 2B：在 Game 的畫面中，顯示已建立檔案(bmp 檔)的圖形

1. 請先完成練習 1C。
2. 宣告圖形物件：在 mygame.h 檔案中找到“CGameStateRun” class 加入：

```
class CGameStateRun : public CGameState {
    :
private:
    CMovingBitmap  practice;
    :
};
```

3. 使用圖形物件：在 mygame.cpp 檔案中找到，  
(a) 載入 Resource：CGameStateRun::OnInit() 加入：

```
void CGameStateRun::OnInit() // 遊戲的初值及圖形設定
{
    :
    practice.LoadBitmap("Bitmaps/Tortoise.bmp");
    :
}
```

目錄若用「\」表示時，應寫為 practice.LoadBitmap("Bitmaps\\Tortoise.bmp")。  
切忌使用絕對路徑如“c:\\xxx\\xxx.bmp”。

- (b) 指定圖形的座標：CGameStateRun::OnMove()加入：

```
void CGameStateRun::OnMove() // 移動遊戲元素
{
    :
    practice.SetTopLeft(10,10);
    :
}
```

- (c) 將圖形貼到螢幕：CGameStateRun::OnShow()加入：(特別注意要加在 OnShow 的最後面，免得圖被其他的圖蓋住)

```
void CGameStateRun::OnShow()
{
    :
    practice.ShowBitmap();
}
```

4. Compile->Run。