

Game Framework 4.4 使用說明

Visual Studio 2005

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 mygame.h 檔案中找到“CGameStateRun” class 增加成：

```
class CGameStateRun : public CGameState {
    :
private:
    CMovingBitmap practice;
    int picX, picY;
    :
}
```

3. 在 mygame.cpp 檔案中，
 - (a) CGameStateRun::CGameStateRun()加入：

```
CGameStateRun::CGameStateRun(CGame *g)
: CGameState(g), NUMBALLS(28)
{
    :
    picX = picY = 0;
    :
}
```

- (b) CGameStateRun::OnInit()不需修改。
- (c) CGameStateRun::OnMove()加入：(要把練習二的 practice.SetTopLeft()去掉)

```
void CGameStateRun::OnMove() // 移動遊戲元素
{
    //practice.SetTopLeft(10,10);
    if(picX <= SIZE_Y){ //若還未超過底下的邊線時
        picX += 5;
        picY += 5;
    }else{
        picX = picY = 0; //重設座標
    }
    practice.SetTopLeft(picX,picY);
}
```

- (d) CGameStateRun::OnShow()也不需要任何的更改。

4. Compile->Run。