

Game Framework 4.4 使用說明

Visual Studio 2005

練習 4：將圖片的貼圖和移動等動作，製作成一個「物件」

1. 請先完成練習 2A 或 2B (練習程式可以去掉，也可以留著)。
2. 在 mygame.h 中加入一個新的 class：(備註：必須放在 CGameStateRun 的 class 宣告之前，以便提供 CGameStateRun 使用)

```
class CPractice{
public:
    CPractice();
    void LoadBitmap();
    void OnMove();
    void OnShow();
private:
    CMovingBitmap pic;
    int x,y;
};
```

3. 在 mygame.cpp 中加入 CPractice()、LoadBitmap()、OnMove()、OnShow()等四個 member functions：

```
CPractice:: CPractice()
{
    x = y = 0;
}

void CPractice::OnMove()
{
    if (y <= SIZE_Y) {
        x += 3;
        y += 3;
    } else {
        x = y = 0;
    }
}

void CPractice::LoadBitmap()
{
    pic.LoadBitmap(IDB_PRACTICE);
    // 或 pic.LoadBitmap("Bitmaps\\Tortoise.bmp");
}

void CPractice::OnShow()
{
    pic.SetTopLeft(x, y);
    pic.ShowBitmap();
}
```

請注意，Game Framework 要求 OnShow() 只負責顯示圖形，不應包含任何變更物件內容的程式邏輯，在這個例子中，OnMove() 負責改變座標(x 與 y 的值)，而 OnShow()

則只負責顯示圖形，合乎要求。

4. 在 mygame.h 檔案中找到 “CGameStateRun” class 加入：

```
class CGameStateRun : public CGameState {
    :
private:
    CPractice      c_practice;
    :
};
```

5. 在 mygame.cpp 檔案中的，

- (a) CGameStateRun::OnInit()加入：

```
void CGameStateRun::OnInit() // 遊戲的初值及圖形設定
{
    :
    c_practice.LoadBitmap();
    :
}
```

- (b) CGameStateRun::OnMove()加入：

```
void CGameStateRun::OnMove() // 移動遊戲元素
{
    :
    c_practice.OnMove();
    :
}
```

- (c) CGameStateRun::OnShow()加入：

```
void CGameStateRun::OnShow()
{
    :
    :
    c_practice.OnShow();
}
```

6. Compile->Run。