

ΘΕΡΙΝΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΩΔΙΚΑ ΕΛ/ΛΑΚ – ΜΟΝ. ΑΡΙΣΤΕΙΑΣ

ΠΑΝ. ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών με το Greenfoot:

**Εντοπισμός κλάσεων ομαλής κίνησης, εφέ και οθονών
αρχής/τερματισμού**

Κλάση InfoScreen

Η κλάση InfoScreen δημιουργεί οθόνες αρχής, τερματισμού, νίκης, ήττας, πληροφοριών παιχνιδιού, ενδιάμεσων επεξηγηματικών μηνυμάτων και γενικά ότι άλλο χρειαστεί να εμφανίσουμε με τη μορφή κειμένου.

Μέσω του κατασκευαστή της περνάμε ορίσματα όπως ένα string, το οποίο θα περιέχει το επεξηγηματικό κείμενο, και έναν ακέραιο σε περίπτωση που θέλουμε να εμφανίσουμε και το τρέχον σκορ.

Στη μέθοδο `makeImage()` που διαθέτει, γίνεται η δημιουργία της εικόνας, πάνω στην οποία θα ταιριάζουμε το επιθυμητό κείμενο. Να σημειωθεί ότι η δημιουργία διαφανούς εικόνας είναι γενικά μια καλή τεχνική και δίνει ωραίο, αισθητικά, αποτέλεσμα. Η επιλογή χρωμάτων, μεγέθους κτλ γίνεται με τη χρήση μεταβλητών και όχι μέσω του κατασκευαστή.

Τέλος, μπορούμε να ορίσουμε συνθήκες ελέγχου μέσα στη μέθοδο `act()`, συνδεδεμένες με το πληκτρολόγιο ή με το ποντίκι, σύμφωνα με τις οποίες, ο παίκτης θα πρέπει να πατήσει κάποιο πλήκτρο ή να κάνει κλικ με το ποντίκι αντίστοιχα προκειμένου να ξεκινήσει το παιχνίδι, ή να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο κτλ.