

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 ScoreBoard

Η κλάση ScoreBoard δημιουργεί έναν πίνακα ο οποίος κρατάει το σκορ του παιχνιδιού. Ο πίνακας αυτός μπορεί να αυξάνει το σκορ, να το μειώνει, να το αρχικοποιεί και να το μηδενίζει.

Η βασική κλήση της κλάσης ScoreBoard (κατασκευαστής) απαιτεί ορίσματα που καθορίζουν το μέγεθος της γραμματοσειράς και τις συντεταγμένες αρχής (x,y). Η κλάση προστίθεται αυτόματα μέσα στον κόσμο του Greenfoot που δημιουργείται.

Η κλάση ScoreBoard έχει ως αρχικά χρώματα το μαύρο για τη γραμματοσειρά και το άσπρο για το φόντο του πίνακα. Τα χρώματα μπορούν να αλλάξουν με τον εξής τρόπο: Κατά τη δημιουργία του ScoreBoard, μέσω του δεύτερου κατασκευαστή της κλάσης όπου δέχεται δύο επιπλέον ορίσματα για τα χρώματα. Η προσθήκη της βιβλιοθήκης `java.awt.Color` στην αρχή της κλάσης, είναι απαραίτητη.

Η κλάση έχει διάφορες δημόσιες μεθόδους, οι πιο βασικές και πιο συχνά χρησιμοποιούμενες είναι οι:

- `displayScore()` : εμφανίζει το σκορ, δεν παίρνει ορίσματα, αλλά καλείται μέσω της αναφοράς του αντικειμένου που μας ενδιαφέρει. Πχ `sb.displayScore()`;
- `increaseScore()` : αυξάνει το σκορ κατά μία μονάδα, διαφορετικά, ορίζουμε κάποιο ακέραιο για να αλλάξουμε το βήμα αύξησης. πχ `increaseScore(5)`;

Οι υπόλοιπες μέθοδοι της κλάσης ScoreBoard αφορούν χειρισμούς: `get`, `set`, `decrease`, `reset` του σκορ.