

1 LIBGDX Cambiando de pantalla

UNIDADE 2: Cambiando de pantalla

1.1 Cambiando de pantalla

Tal como comentamos anteriormente [neste punto](#) a forma de proceder para cambiar de pantalla é chamando ó [método setScreen](#) da **clase Game**.

Nota: Lembrar que no exemplo que estamos a seguir, mandamos o obxecto que deriva da clase Game como parámetro na chamada ó método setScreen, para que a outra pantalla poda ter referencia ó mesmo e poida volver a chamar ó método setScreen.

No noso exemplo....

Imos cambiar a pantalla inicial para que en vez de ir ó xogo directamente pase pola pantalla principal.

Preparación:

- Subide o seguinte gráfico ó cartafol GRAFICOS dentro do cartafol assets no proxecto Android.

ESCAPE DOS ALIEN

NOVO XOGO

MARCADORES

SAIR

- Agora imos modificar a **clase PantallaPresentacion** para crear unha cámara e visualizar o gráfico anterior.

Código da clase PantallaPresentacion

Obxectivo: visualizar a pantalla de presentación.

```

public class PantallaPresentacion implements Screen, InputProcessor{
private MeuXogoGame meuxogogame;

    private OrthographicCamera camara2d;
    private SpriteBatch spriteBatch;
    private static Texture fondo;

public PantallaPresentacion(MeuXogoGame meuxogogame){
this.meuxogogame=meuxogogame;

camara2d = new OrthographicCamera();
spritebatch = new SpriteBatch();
fondo = new Texture(Gdx.files.internal("GRAFICOS/LIBGDX_itin1_pantallapresentacion.png"));

}

@Override
public void render(float delta) {
// TODO Auto-generated method stub

spritebatch.begin();

spritebatch.draw(fondo,0,0,Mundo.TAMANO_MUNDO_ANCHO,Mundo.TAMANO_MUNDO_ALTO);

spritebatch.end();

}

@Override
public void resize(int width, int height) {
// TODO Auto-generated method stub

camara2d.setToOrtho(false, Mundo.TAMANO_MUNDO_ANCHO, Mundo.TAMANO_MUNDO_ALTO);
camara2d.update();

spritebatch.setProjectionMatrix(camara2d.combined);
spritebatch.disableBlending();

}

@Override
public void show() {
// TODO Auto-generated method stub
Gdx.input.setInputProcessor(this);

}

@Override
public void hide() {
// TODO Auto-generated method stub
// Neste caso non fai falta poñelo xa que imos ser nos o que chamemos a dispose cando cambiemos de pantalla.
//dispose();

}

@Override
public void pause() {
// TODO Auto-generated method stub
Gdx.input.setInputProcessor(null);

}

@Override
public void resume() {
// TODO Auto-generated method stub
Gdx.input.setInputProcessor(this);

}

@Override
public void dispose() {
// TODO Auto-generated method stub

```

```

Gdx.input.setInputProcessor(null);

spritebatch.dispose();
fondo.dispose();

}

@Override
public boolean keyDown(int keycode) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean keyUp(int keycode) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean keyTyped(char character) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean touchDown(int screenX, int screenY, int pointer, int button) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean touchUp(int screenX, int screenY, int pointer, int button) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean touchDragged(int screenX, int screenY, int pointer) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean mouseMoved(int screenX, int screenY) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

@Override
public boolean scrolled(int amount) {
// TODO Auto-generated method stub
return false;
}

}

```

• **Liña 38:**

Atención: Na liña 38 temos a seguinte instrución:

```
spritebatch.disableBlending();
```

O que fai dita liña é deshabilitar o uso de transparencias. Isto o facemos nesta pantalla xa que o fondo da mesma ocupa todo e non imos engadir novos gráficos que teñan transparencias.

No resto de pantallas (como a de Marcadores) imos escribir texto que vai ter transperencias polo que dita orde non se debe poñer ou se a poñemos (por ter un fondo por exemplo) deberemos chamar a orde contraria (`spritebatch.enableBlending()`) antes de debuxar o gráfico con transparencias.

Modificamos agora a clase principal **MeuXogoGame** para que chame á nova pantalla...

Código da clase **MeuXogoGame**

Obxectivo: chama á pantalla principal.

```
public class MeuXogoGame extends Game {

    @Override
    public void create() {
        // TODO Auto-generated method stub

        AssetsXogo.cargarTexturas();
        setScreen(new PantallaPresentacion(this));
    }

    @Override
    public void dispose(){
        super.dispose();

        AssetsXogo.liberarTexturas();
    }
}
```

Agora temos que comprobar se pulsamos cada unha das opcións (botóns) e obrar en consecuencia. Debemos crear un rectángulo por cada unha das opcións (xa visto na [sección das colisións](#)) e comprobar se o dedo toca cada unha delas.

TAREFA 2.10 A FACER: Esta parte está asociada á realización dunha tarefa.

1.2 Facendo pause

En case todos os xogos podemos facer un pause do xogo para seguir posteriormente así como a opción de saír.

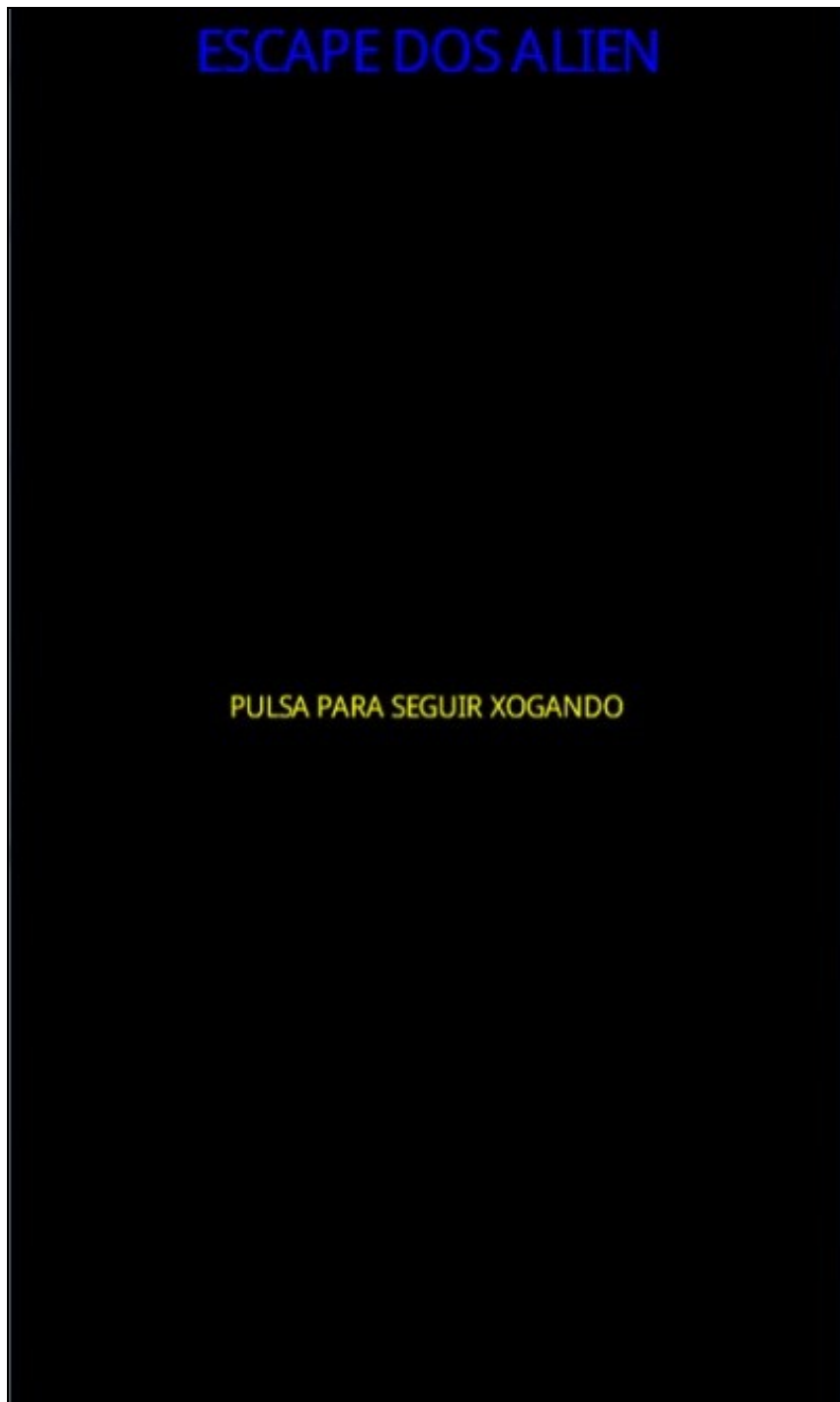
No caso do pause temos dúas opcións:

- Quedarnos na mesma pantalla e no caso de que o xogo pase ó estado de pause debuxar un gráfico no centro da pantalla que indique que está en pause.

Para esta opción só teríamos que **non chamar** ó método controladorXogo.update(delta) dentro do método render da clase PantallaXogo. Desta forma ningún personaxe se moverá. Teríamos que cambiar a variable booleana pause a true e facela static e public para que dende a clase RendererXogo poidamos verificar o seu valor e no caso de que valga true poñer o gráfico de pause no centro da pantalla. Teríamos que controlar o método touchdown para que no caso de estar en pause e tocar a pantalla volver a poñer o valor a false.

- Cambiar de pantalla e que ó premer volvamos ó xogo no punto onde o deixamos.

Para esta segunda opción imos modificar a clase PantallaPause para cargar o seguinte gráfico:



Levade este gráfico ó cartafol assets/GRAFICOS da versión Android e dádelle de nome LIBGDX_itin1_pantallapause.jpg.

Modifícase o código da clase PantallaPause para que cargue o gráfico anterior.

Lembrar incluír a interface InputProcessor como xa vimos [anteriormente](#).

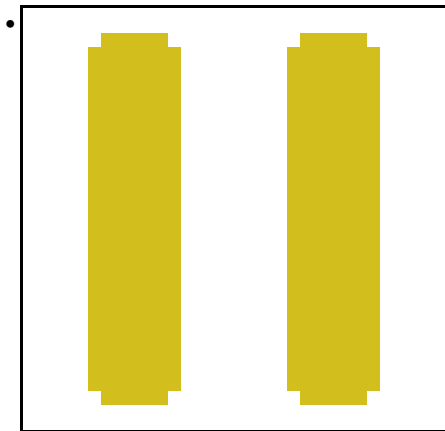
Tamén deberedes liberar os recursos cando pase polo método hide (chamar ó método dispose nese intre e liberade a textura e o spritebatch).

Preparando a clase PantallaXogo e RendererXogo:

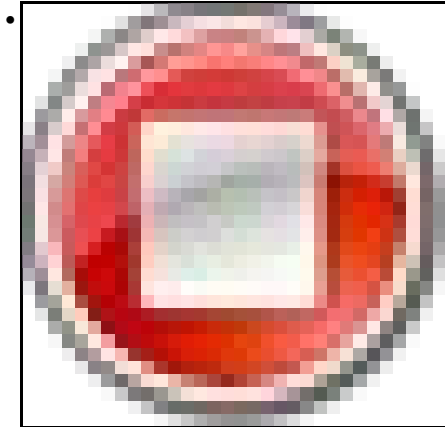
Modificamos agora o código da RendererXogo para que visualice dúas iconas na parte inferior esquerda.

Aquí temos os gráficos a engadir no cartafol assets/GRAFICOS/CONTROIS da versión Android:

- Iconas pausa e saír



LIBGDX_itin1_pausa.png (texturePausa).



LIBGDX_itin1_sair.png (textureSair).

Como sempre os cargamos na clase AssetsXogo cos nome indicados entre parénteses.

Despois modificamos a clase RendererXogo para que debuxe os novos controis. Como imos ter que indicar onde debuxalos podemos definir a súa posición e tamaño na clase Controis.

Código da clase Controis

Obxectivo: definir posición e tamaño das iconas pausa e saír.

```
public class Controis {

    public final static Rectangle FONDO_NEGRO = new Rectangle(0, 0,
Mundo.TAMANO_MUNDO_ANCHO, 12);
    public final static Rectangle CONTROL = new Rectangle(10, 40, 50, 70);
    public final static int POSVIDAS = 60;

    public final static Rectangle CONTROL_PAUSE = new Rectangle(30,0,10,10);
    public final static Rectangle CONTROL_SAIR = new Rectangle(45,0,10,10);

}
```

Código da clase RendererXogo

Obxectivo: visualiza as iconas pausa e saír.

```
private void debuxarControis(){

    // Fondo negro
    spriteBatch.draw(AssetsXogo.texturePuntoNegro, Controis.FONDO_NEGRO.x,Controis.FONDO_NEGRO.y,Controis.FONDO_NEGRO.width,Controis.FONDO_NEGRO.height);

    spriteBatch.draw(AssetsXogo.control, Controis.CONTROL.x,Controis.CONTROL.y,
        Controis.CONTROL.width,Controis.CONTROL.height);

    spriteBatch.draw(AssetsXogo.texturePausa, Controis.CONTROL_PAUSE.x,Controis.CONTROL_PAUSE.y,Controis.CONTROL_PAUSE.width,Controis.CONTROL_PAUSE.height);
    spriteBatch.draw(AssetsXogo.textureSair, Controis.CONTROL_SAIR.x,Controis.CONTROL_SAIR.y,Controis.CONTROL_SAIR.width,Controis.CONTROL_SAIR.height);
}
```

```

spritebatch.draw(AssetsXogo.textureSair, Controis.CONTROL_SAIR.x,Controis.CONTROL_SAIR.y,Controis.CONTROL_SAIR.width,Controis.CONTROL_SAIR.height);
}

```

Agora controlamos se prememos a opción de pausa e saír.

Código da clase PantallaXogo

Obxectivo: xestionamos a opción de premer pausa e saír.

```

@Override
public boolean touchDown(int screenX, int screenY, int pointer, int button) {

    //          if (Gdx.app.getType() != ApplicationType.Android) return false;

    // TODO Auto-generated method stub
    Vector3 vecTemporal = new Vector3(screenX,screenY,0);
    rendererXogo.getCamara2d().unproject(vecTemporal);

    Rectangle recTemporal = new Rectangle();

    .....
    // Falta o código feito na tarefa 2.8.B no que se controla cando prememos no control do alien

    recTemporal.set(Controis.CONTROL_PAUSE.x,Controis.CONTROL_PAUSE.y,Controis.CONTROL_PAUSE.width,Controis.CONTROL_PAUSE.height);
    if (Intersector.overlaps(dedo, recTemporal)){
        pause = true;
    }

    recTemporal.set(Controis.CONTROL_SAIR.x,Controis.CONTROL_SAIR.y,Controis.CONTROL_SAIR.width,Controis.CONTROL_SAIR.height);
    if (Intersector.overlaps(dedo, recTemporal)){
        dispose();
        meuXogoGame.setScreen(new PantallaPresentacion(meuXogoGame));
    }

    return false;
}

```

Como podemos comprobar a opción de saír non ten complicación, xa a temos vista na tarefa 2.10. A chamada ó método dispose non se atopa no método hide xa que cando vaiamos á pantalla de pausa non queremos 'borrar' nada do xogo. Queremos ir con todo o estado do xogo e recuperalo ó volver.

Como facemos isto ? Como sempre temos varias opcións...Algunha delas:

- Poderíamos gardar o estado do xogo a disco e recuperalo ó volver. Esta opción non é aconsellable nunha pantalla de pausa e si no caso de querer gardar a partida para continuar outro día (neste xogo non ten moito sentido).
- Mandar como parámetro ó constructor da clase PantallaPause o obxecto da clase PantallaXogo desta forma:

Código da clase PantallaPause

Obxectivo: modificamos o constructor para obter unha referencia á PantallaXogo.

```

public class PantallaPause implements Screen, InputProcessor{
    .....
    private PantallaXogo pantallaXogo;

    public PantallaPause(MeuXogoGame meuXogoGame, PantallaXogo pantallaXogo){

        this.meuxogogame=meuxogogame;
        this.pantallaXogo = pantallaXogo;

        camara2d = new OrthographicCamera();
        spritebatch = new SpriteBatch();
        fondo = new Texture(Gdx.files.internal("GRAFICOS/LIBGDX_itin1_pantallapause.png"));

    }
}

```

```
.....  
}
```

Agora no método render da clase PantallaXogo controlamos cando estamos en pause para mandar o control á PantallaPause:

Código da clase PantallaXogo

Obxectivo: controlamos se estamos en pause para ir á PantallaPause.

```
@Override  
public void render(float delta) {  
    // TODO Auto-generated method stub  
  
    rendererXogo.render(delta);  
    controladorXogo.update(delta);  
  
    if (pause){  
        meuXogoGame.setScreen(new PantallaPause(meuXogoGame, this));  
        return;  
    }  
}
```

Nota importante: Debemos facer return despois de chamar a setScreen, xa que a pesar que o control pasa a nova pantalla, se sigue executando o código do método render ata finalizar. Se temos código a continuación podemos ter un erro de execución.

Fixarse como no método setScreen enviamos non só a referencia a clase MeuXogoGame (para poder facer o setScreen) se non tamén unha referencia á propia clase PantallaXogo.

Agora só temos que controlar se se preme na pantalla PantallaPause volver ó control á PantallaXogo, pero usando a referencia pasada.

Código da clase PantallaPause

Obxectivo: devolvemos o control á PantallaXogo se prememos na pantalla.

```
@Override  
public boolean touchDown(int screenX, int screenY, int pointer, int button) {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    meuxogogame.setScreen(pantallaXogo);  
    return false;  
}
```

Se executades o código podedes comprobar que xa accedemos á pantalla de pausa cando prememos sobre o control, pero ó intentar continuar o xogo volve á pantalla de pausa. Isto é debido a que a variable pause segue valendo true cando regresamos e polo tanto volve a facer o setScreen da pantalla de pause.

Imos modificar isto para que o xogo cando entre en estado de pause (ó premer o botón de pause ou cando minimizamos (en desktop) ou cambiamos de aplicación (en móbil)) poñamos a variable a true e cando volvamos (maximicemos ou volvamos nun móbil) cambie a false.

Código da clase PantallaXogo

Obxectivo: modificar a propiedade pause.

```
.....  
  
@Override  
public void pause() {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    Gdx.input.setInputProcessor(null);  
    if (!finXogo) {  
        pause = true;  
    }  
}  
  
@Override  
public void resume() {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    Gdx.input.setInputProcessor(this);
```

```

    pause=false;

}

@Override
public void show() {
    // TODO Auto-generated method stub
    Gdx.input.setInputProcessor(this);
    pause=false;
}

```

.....

Nota: Fixarse como cando facemos a pausa do xogo minimizando a aplicación na versión desktop, pasamos polo evento pause, pero cando restauramos, non pasamos polo evento resume xa que cambiamos de pantalla (estamos na pantalla de pausa). Cando dende a pantalla de pausa chamamos ó método setScreen volvemos a pasar polo evento show.

1.3 Saíndo do xogo

Ó premer a icona de saír debemos ir á pantalla de presentación. Tamén imos engadir outra condición e é que se utilizamos máis de 15 vidas o xogo acaba.

Lembrar que temos que liberar os recursos.

Código da clase PantallaXogo

Obxectivo: Xestionar o fin do xogo.

```

@Override
public void render(float delta) {
    // TODO Auto-generated method stub

    rendererXogo.render(delta);
    controladorXogo.update(delta);

    if (meuMundo.getAlien().getNumVidas().size>=15)
        finXogo=true;

    if (pause){
        Audio.stopMusica();
        meuXogoGame.setScreen(new PantallaPause(meuXogoGame, this));
        return;
    }
    if (finXogo){
        meuXogoGame.setScreen(new PantallaMarcadores(meuXogoGame));
        // Facemos o return xa que continua a execución ata que remate o render.
        return;
    }

}

@Override
public boolean touchDown(int screenX, int screenY, int pointer, int button) {

    vecTemporal.set(screenX,screenY,0);
    rendererXogo.getCamara2d().unproject(vecTemporal);

    dedo.set(vecTemporal.x,vecTemporal.y,2);
    .....

    recTemporal.set(Controis.CONTROL_SAIR.x,Controis.CONTROL_SAIR.y,Controis.CONTROL_SAIR.width,Controis.CONTROL_SAIR.height);
    if (Intersector.overlaps(dedo, recTemporal)){
        sair=true;
        meuXogoGame.setScreen(new PantallaPresentacion(meuXogoGame));
    }

    return false;
}

```

```
@Override
public void hide() {
    // TODO Auto-generated method stub
    if ((finXogo) || (sair)) dispose();
}
```

-- Ángel D. Fernández González -- (2014).