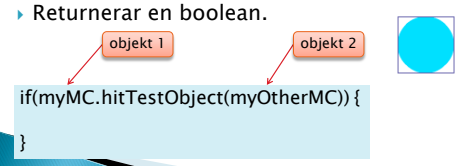
Övning 5

hitTestObject(), OOP, Game Over

Design av interaktiv multimedia

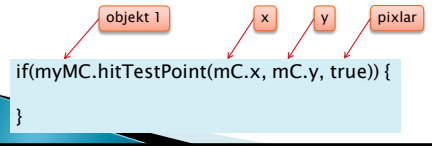
hitTestObject()

- Används för att upptäcka kollisioner mellan objekt.
- Använder bouding box för jämförelse.
- Returnerar en boolean.



hitTestPoint()

- Används för att upptäcka kollisioner mellan ett objekt och en punkt.
- Kan använda bounding box, eller objektets pixlar.
- Returnerar en boolean.



Game over

- Ta bort event listeners:

```
myClip.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);
stage.removeEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, onKeyDownPress);
```

- Lägg till knapp eller dylikt som kör init() eller liknande ”omstarts”-metod.
  - Återställ poäng, hälsa, position m.m.

OOP (inledning)

- Vokabulär:
  - Class
  - Properties
  - Methods
  - Encapsulation
  - Getters/setters

Encapsulation

- Anger vem/vad som har tillgång till properties och metoder.
  - Public (överallt)
  - Private (inom klassen)
  - Protected (inom samma klass och ärvande klasser)
  - Internal (inom samma package)
  - Static (hör till klassen istället för instanser)

Getters/setters

- Getters lämnar ut värdet för privata variabler.

```
var width:int = myVariable.width;
```

- Setters sätter värdet på privata variabler.

```
myVariable.width = 50;
```

”Tänket”

- Fundera ut vilka delar du behöver.
  - Spelare
  - Game engine
  - Symboler etc.
- Fundera ut vad koden behöver göra.
- Ta reda på hur du kodar det.
- **Ta en sak i taget.**