

# Esqueleto dos exemplos

Como pelos exemplos a maior parte dos códigos se repetem, aqui está a parte que sempre será a mesma. Assim, nos exemplos adiante só serão mostradas as partes modificadas.

```
public class Constantes{
```

```
// número de chamada da classe Tela()
```

```
public final static int TELA = 0;
```

```
// dimensões do player
```

```
public final static int LARGURA_BOMBA = 41;
```

```
public final static int ALTURA_BOMBA = 37;
```

```
public Constantes(){}
```

```
}
```

```
public class Main {
```

```
    public static void main(String[] args)  
    {
```

```
        GameEngine.getInstance().  
            addGameStateController( Constantes.TELA, new Tela() );
```

```
        GameEngine.getInstance().  
            setStartingGameStateControlle( Constantes.TELA );
```

```
        GameEngine.getInstance().run();
```

```
    }
```

```
}
```

```
public class Player extends GameObject
{
    private Sprite sprite;

    public Player()
    {
        sprite = new Sprite(
            "bomba.png", 1,
            Constantes.LARGURA_BOMBA,
            Constantes.ALTURA_BOMBA
        );
    }
}
```

```
public class Player extends GameObject
```

```
...
```

```
@Override
```

```
public void step( long timeElapsed )
```

```
{  
    Keyboard k = GameEngine.getInstance().
```

```
        getKeyboard();
```

```
    //Movimentação no eixo cartesiano (x,y)
```

```
}
```

**public class Player extends GameObject**

**...**

**@Override**

**public void draw( Graphics g )**

**{**

**sprite.draw(g, x, y);**

**}**

**}**