

# 11 – Botão

Para criar um botão usamos o Mouse em conjunto com qualquer uma das seguintes classes: GameObject, GameImage, Animation, Sprite ou Body.

## 11.1 – O processo de click

Para sabermos se o mouse clicou em algum objeto que estamos usando como botão, devemos saber se o mouse está sobre o objeto, para isso usamos o método

**boolean** mouse.isOverObject(Objeto)

Agora que sabemos como verificar se o mouse está sobre um objeto, devemos saber se algum botão foi pressionado, para isso podemos usar os seguintes métodos:

```
public boolean isLeftButtonPressed(),
public boolean isMiddleButtonPressed(),
public boolean isRightButtonPressed().
```

Esses dois métodos em conjunto podem fazer com que qualquer objeto tenha a função de um botão.

### Exemplo15: Criando um botão.

```
public class Exemplo15
{
    //Criando um botão
    public static void main(String[] args)
    {
        Window janela = new Window(800,600);
        Keyboard keyboard = janela.getKeyboard();
        Mouse mouse = janela.getMouse();

        GameImage backGround = new GameImage("fundo.png");

        //Animação a ser usada, ao clicar no botão a animação irá começar a rodar
        Animation botao = new Animation("botao.png",12);

        botao.setPosition(300,300);
        botao.setTimeChangeFrame(100);

        boolean executando = true;
        boolean clicouNoBotao = false;
        while(executando)
        {
            backGround.draw();
            botao.draw();
            janela.display();

            //Primeiro verifica se o mouse está sobre o objeto
            //Depois se o botão esquerdo do mouse clicou
            if (mouse.isOverObject(botao) && mouse.isLeftButtonPressed())
                clicouNoBotao = true;

            if (clicouNoBotao)
                botao.runAnimation();
        }
    }
}
```

```
if (botao.isAnimationFinished())
{
    clicouNoBotao = false;

    //Reseta a animação ao seu estado inicial
    botao.reset();
}

if ( keyboard.keyDown(Keyboard.ESCAPE_KEY) == true )
    executando = false;
}
janela.exit();
}
}
```