

14 – A Classe Window

Até agora usamos a classe *Window* sem conhecer todos os seus métodos, só utilizamos aqueles que são suficientes para a maioria dos jogos.

O construtor da classe *Window* é o seguinte:

public Window(int width, int height) – construtor da classe.

Abaixo há a lista de todos os métodos dessa classe:

public Keyboard getKeyboard() – retorna uma instância do teclado.

public Mouse getMouse() – retorna uma instância do mouse.

public Graphics getGameGraphics() – retorna o *Graphics* onde as imagens são desenhadas.

public void display() – mostra a janela atualizada com os desenhos na tela do monitor.

public void delay(long time) – aciona uma *Thread* que faz o jogo ficar em modo *sleep* pelo tempo passado por parâmetro, usado principalmente, para atrasar a execução do jogo.

public long timeElapsed() – retorna o tempo em milissegundos passado entre a atualização do frame anterior e o atual.

public void drawText(String message, int x, int y, Color color) – desenha um texto na tela.

public void drawText(String message, int x, int y, Color color, Font font) – desenha um texto na tela.

public void exit() – fecha a janela e sai do jogo.

public Cursor createCustomCursor(String imageName) – cria um novo cursor do mouse.

public void clear() – limpa a tela e a pinta totalmente de preto.