

2 – Usando uma imagem como imagem de fundo (background)

Para mostrar uma imagem nós precisamos de uma *Window*, de uma *Imagem* e de um *loop*.

A *Window* é necessária para mostrar cada atualização feita pelo usuário ou pelo programador na tela em relação as imagens.

O *loop* é o coração do jogo, é nele que serão colocadas todas as condições de interações e as atualizações das imagens na tela.

Para mostrar as atualizações feitas usamos o método *display* da classe *Windows*, que é chamado da seguinte forma: **janela.display()**.

Obs.: O método *void display()*, sempre deve ser chamado por último quando temos uma lista de objetos a serem desenhados na tela, como apresentando no exemplo abaixo:

Exemplo 2: Mostra uma imagem como backGround

```
import JPlay.Window;
public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Window janela = new Window(800,600);
        GameImage backGround = new GameImage("fundo.png");

        while(true)
        {
            backGround.draw();
            janela.display();//Sempre deve ser chamado por último.
        }
    }
}
```

Para criar uma imagem de fundo usamos a classe *GameImage*.

O seu construtor é da seguinte forma: *GameImage*(Nome da Imagem);

No exemplo usamos a seguinte imagem "fundo.png" - a imagem usada está na mesma pasta do projeto.

Obs.: É obrigatório colocar a extensão da imagem.

Java só aceita os seguintes formatos de imagem: png, jpeg e gif. Em todos os exemplos são usadas imagens do tipo png.

O método **void draw()** é usado por todas as classes que necessitem desenhar alguma imagem na janela.