

6 – Classe GameObject

6.1 – A classe

Esta classe é responsável por armazenar as coordenadas (x,y) da imagem e sua dimensão (largura, altura).

Obs.: Toda as classes GameImage, Animation, Sprite e Body são filhas da classe GameObject e possuem as mesmas variáveis e métodos apresentados abaixo:

6.2 – Acessando membros da classe

As variáveis x, y, largura, altura, são publicas e podem ser acessadas diretamente do seguinte modo:

```
GameObject objeto = new GameObject();
```

```
objeto.x = 100; //Seta a coordenada X do objeto para 100  
objeto.y = 385; //Seta a coordenada Y do objeto para 385
```

```
objeto.width = 20; //Seta a largura do objeto para 20  
objeto.height = 29; //Seta a largura do objeto para 29
```

6.3 – Métodos existentes na classe GameObject

Os métodos existentes nessa classe possuem nomes auto-explicáveis e são os seguintes:

public Point getPosition() - retorna a posição do GameObject, um ponto no espaço da tela, coordenadas (x,y).

public Dimension getDimension() - retorna a dimensão da imagem (largura, altura).

public void setPosition(int x, int y) - seta a posição da imagem.

public void setPosition(Point point) - seta a posição da imagem.

public void setDimension(int width, int height) - seta a dimensão da imagem (largura, altura).

public void setDimension(Dimension dimension) - seta a dimensão da imagem.