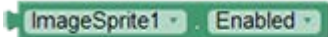



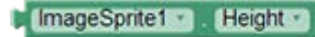

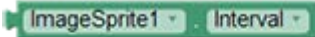



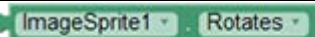

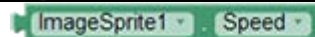



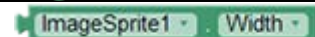
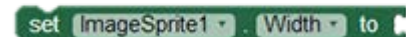








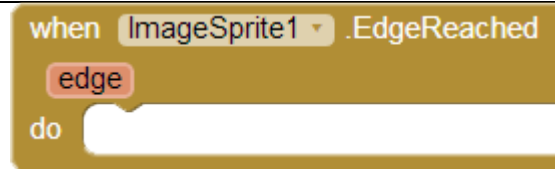
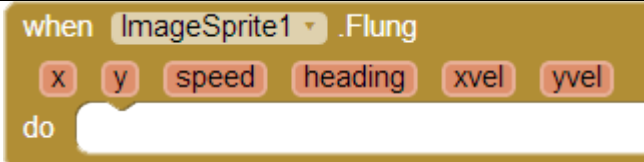
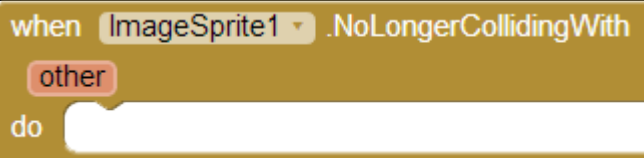

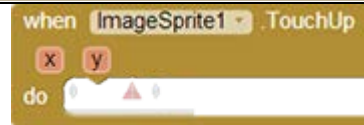

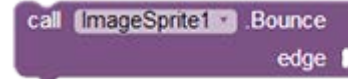
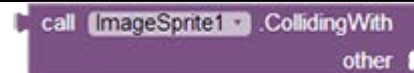






## - ImageSprite

Uno sprite è un componente animato, in grado di interagire con l'utente con gli altri sprite ed il bordo della Canvas, può essere trascinato e spostato. Il suo aspetto è determinato dall'immagine che contiene (specificata nella proprietà image) e può essere reso visibile/non visibile.

Da programmazione, le proprietà dello sprite possono essere modificate in qualsiasi momento.

Proprietà	
<b>Enabled</b> Se True(Vero), lo sprite è attivo.	 
<b>Heading</b> Senso di marcia dello sprite dell'immagine in gradi. Direzioni, 0 est, 90 nord, 180 ovest, e 270 sud	 
<b>Height</b> Altezza, se inferiore alla larghezza reale dell'immagine contenuta, essa viene compressa..	 
<b>Interval</b> Frequenza del movimento sprite, in millisecondi	 
<b>Picture</b> Immagine visualizzata nello sprite	 
<b>Rotates</b> Se true, l'immagine sprite ruota in modo che corrisponda all'heading.	 
<b>Speed</b> Velocità, movimento in pixel per ogni periodo.	 
<b>Visible</b> Se True(vero) lo sprite è visibile.	 
<b>Width</b> Larghezza, se inferiore alla larghezza reale dell'immagine contenuta, essa viene compressa.	 
<b>X</b> Coordinata della posizione x rispetto allo 0,0 della Canvas contenitore	 
<b>Y</b> Coordinata della posizione y rispetto allo 0,0 della Canvas contenitore	 
<b>Z</b> Asse z. Posizione di sovrapposizione rispetto agli altri sprite.	 
Eventi	
<b>CollidedWith</b> (altro componente) Chiamato quando due componenti animati (Ball o Sprite) si scontrano. L'argomento other rappresenta l'eventuale altro sprite nella collisione.	

<p><b>Dragged</b> (numero startX, startY, numero di Prevx, prevY, numero CurrentX, CurrentY numero)</p> <p>Lo Sprite è trascinato.</p> <p>Quando l'utente esegue un trascinamento da un punto (prevX, prevY) ad un'altro.</p> <p>La coppia (startX, startY) indica dove l'utente ha toccato lo schermo e currentX, currentY dove ha rilasciato</p>										
<p><b>EdgeReached</b> (bordo numero)</p> <p>[EdgeReached=Bordo raggiunto]</p> <p>Chiamato quando la Ball raggiunge il bordo dello schermo.</p> <p>L'argomento "bordo" specifica quale bordo (o angolo) è stato raggiunto, codificato come segue:</p> <table><tr><td>nord est = 2</td><td>nord = 1</td><td>nord ovest = -4</td></tr><tr><td>est = 3</td><td></td><td>ovest = -3</td></tr><tr><td>sud est = 4</td><td>sud = -1</td><td>sud ovest = -2</td></tr></table> <p>Si noti che le direzioni opposte hanno segno negativo l'uno dall'altro.</p>	nord est = 2	nord = 1	nord ovest = -4	est = 3		ovest = -3	sud est = 4	sud = -1	sud ovest = -2	
nord est = 2	nord = 1	nord ovest = -4								
est = 3		ovest = -3								
sud est = 4	sud = -1	sud ovest = -2								
<p><b>Flung</b>(number x, number y, number speed, number heading, number xvel, number yvel)</p> <p>Quando un gesto fling (movimento rapido) è in sprite: fornisce il posizionamento (x, y) all'inizio del fling, rispetto alla parte superiore sinistra della Canvas.</p> <p>Fornisce anche la velocità (pixel per millisecondo) e Heading (0-360 gradi), come pure la velocità x e y del fling .</p>										
<p><b>NoLongerCollidingWith</b> (altro componente)</p> <p>Chiamato quando due componenti animati hanno smesso di collidere.</p>										
<p><b>TouchDown</b>(number x, number y)</p> <p>Quando l'utente inizia a toccare lo sprite (appoggia il dito sullo sprite e lo lascia lì): fornisce (x, y) del tocco, rispetto alla parte superiore sinistra della Canvas.</p>										
<p><b>TouchUp</b>(number x, number y)</p> <p>Quando l'utente smette di toccare lo sprite (solleva il dito dopo un evento TouchDown): fornisce (x, y) rispetto alla parte superiore sinistra della Canvas.</p>										
<p><b>Touched</b> (x, y)</p> <p>Viene chiamato quando l'utente tocca lo sprite.</p>										
<p><b>Metodi</b></p>										
<p><b>Bounce</b> (fronte numero)</p> <p>Rende elasticamente il rimbalzo di una Ball, come se su una parete (o angolo).</p> <p>Il principio del ragionamento è lo stesso di EdgeReached . È possibile impostare l'evento per rendere Ball rimbalzante a seconda di quale limite è stato raggiunto.</p>										
<p>boolean <b>CollidingWith</b> (altro componente)</p> <p>Segnala se lo sprite è in conflitto con il componente specificato.</p>										
<p><b>MoveIntoBounds</b> ()</p> <p>Muove lo Sprite all'interno dei limiti.</p>										

<p><b>MoveTo</b> (numero x, y numero) Sposta lo Sprite al punto dato.</p>	 <pre>call ImageSprite1.MoveTo x y</pre>
<p><b>PointInDirection</b>(number x, number y) Trasforma lo sprite per puntare verso il punto con coordinate come (x, y).</p>	 <pre>call ImageSprite1.PointInDirection x y</pre>
<p><b>PointTowards</b>(component target) Attiva lo sprite per puntare verso uno sprite bersaglio designato. Il nuovo Heading sarà parallela alla linea che unisce i punti centrali dei due sprite.</p>	 <pre>call ImageSprite1.PointTowards target</pre>