
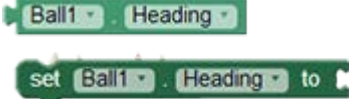
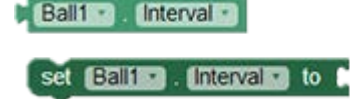




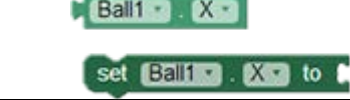
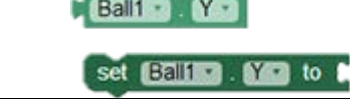
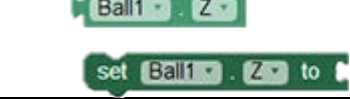

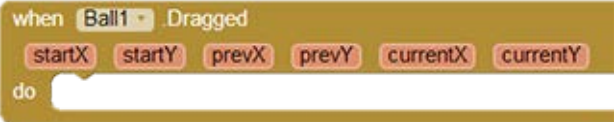




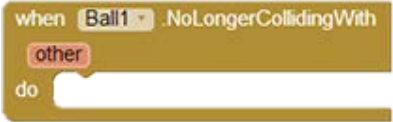
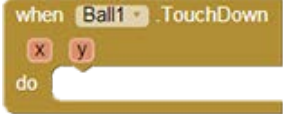

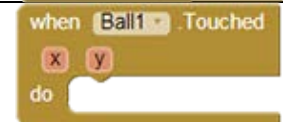
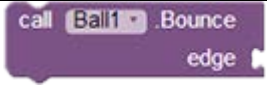




## - 🏐 Ball

Un componente Ball è un particolare tipo di sprite (componente animato) di forma rotonda assomigliante a una palla. La differenza tra Ball e uno sprite “classico” è che quest'ultimo può ottenere il suo aspetto da un'immagine, mentre l'aspetto di Ball può essere modificato solo variando le proprietà PaintColor (colore) e Radius (raggio). Come tutti gli sprite deve essere contenuto in una Canvas (tela).

Ball è in grado di reagire ai tocchi, può essere spostato, trascinato ed interagire con gli altri sprite (anche di tipo classico) e il bordo del Canvas.

Ad esempio, per muovere Ball di 4 pixel verso la parte superiore di una Canvas ogni 500 millisecondi (1/2 secondo), impostare le proprietà Speed= 4 (velocità), Interval = 500, Headind = 90 (gradi), Enabled = true.

Proprietà	
<b>Enabled</b> Se true(vero), la Ball è attiva.	
<b>Heading</b> Senso di marcia della Ball in gradi. Direzioni, 0 est, 90 nord, 180 ovest, e 270 sud.	
<b>Interval</b> Frequenza di movimento della Ball in millisecondi.	
<b>PaintColor</b> Colore della Ball.	
<b>Radius</b> Raggio della sfera (Ball)	
<b>Speed</b> Velocità, movimento in pixel per ogni periodo.	
<b>Visible</b> Se true(Vero) la Ball è visibile.	
<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) Quando due componenti animate (immagini sprite o Ball) si scontrano. L'argomento “other” rappresenta l'altro componente nella collisione.	
<b>Dragged</b> (numero startx, starty, numero di Prevx, prevY, numero CurrentX, CurrentY numero) La Ball è trascinata. Quando l'utente esegue un trascinamento da un	

<p>punto (prevX, prevY) ad un'altro.          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)  <i>[EdgeReached=Bordo raggiunto]</i>          Chiamato quando la Ball raggiunge il bordo dello schermo.          L'argomento "bordo" specifica quale bordo (o angolo) è stato raggiunto, codificato come segue:</p>											
<table border="1"> <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> (numero startX, startY, numero xspeed, numero yspeed)          Quando l'utente spinge (colpo rapido) sulla Ball. Fornisce la posizione (x,y) di Ball all'inizio della spinta rispetto al punto (0,0) in alto a sinistra della Canvas. Fornisce anche velocità di spinta.</p>											
<p><b>NoLongerCollidingWith</b> (altro componente)          Chiamato quando due componenti animati hanno smesso di collidere.</p>											
<p><b>TouchDown</b> (x, numero y)          Quando l'utente inizia a toccare Ball (mettere il dito per la prima volta). Fornisce la posizione (x, y) del tocco rispetto all'angolo superiore sinistro della Canvas</p>											
<p><b>TouchUp</b> (numero x, y numero)          Quando l'utente smette di toccare la Canvas (sollevando il dito). Fornisce la (x, y) la posizione del tocco relative all'angolo in alto a sinistra della Canvas.</p>											
<p><b>Touched</b> (numero x, y numero)          Viene chiamato quando l'utente tocca la Ball.</p>											
<h2>Metodi</h2>											
<p><b>Bounce</b> (fronte numero)          Rende il rimbalzo di una Ball, come su una parete (o angolo).          Il principio del ragionamento è lo stesso di EdgeReached . È possibile impostare l'evento EdgeReached per rendere la Ball rimbalzante elasticamente da tutti i bordi e gli angoli.</p>											
<p>boolean <b>CollidingWith</b> (altro componente)          Segnala se la Ball è in collisione con il componente specificato.</p>											
<p><b>MoveIntoBounds</b> ()          Se la Ball è fuori limite, questo metodo si muove indietro nei limiti.</p>											
<p><b>MoveTo</b> (numero x, numero y)          Sposta la Ball direttamente al punto dato.</p>											
<p><b>PointInDirection</b> (numero x, numero y) Trasforma lo sprite per puntare verso il punto con coordinate come (x, y).</p>											
<p><b>PointToward</b> (target)          Gira lo sprite per puntare verso sprite bersaglio designato. La nuova linea sarà parallela alla linea che congiunge i centri dei due sprite.</p>		