

İÇİNDEKİLER

ECLIPSE UYGULAMA GELİŞTİRME ORTAMI HAZIRLANMASI	1
Android SDK ve Emülatör Kurulumu	2
Android SDK Kurulumu	2
Android Emülatör Kurulumu	5
OYUN MOTORU NEDİR? NEDEN OYUN MOTORU?	9
Android Projesi Oluşturma	10
Andengine Oyun Motoru ve Kurulumu	12
Kurulum	13
Fizik Motoru İşlevleri ve Kurulumu	14
Box2D Fizik Motoru	15
Kurulumu	15
MOBİL OYUN PROGRAMLAMA ÖN BİLGİLER	17
Temel Kavramlar	18
Camera Nesnesi	18
Scene ve CameraScene Nesnesi	18
OnLoadEngine	20
OnLoadResources	20
OnLoadScene	20
OnLoadComplete	20
Oluşturulan Android Projesine Andengine Metodlarının Eklenmesi	21
AndroidManifest.xml Dosyasında Yapılabilecek Değişiklikler	23
GEOMETRİK ŞEKİLLER OLUŞTURMA	27
OnLoadEngine Metodunda Yapılan İşlemler	31
onLoadResources Metodunda Yapılan İşlemler	32

onLoadScene Metodunda Yapılan İşlemler	32
onLoadComplete Metodunda Yapılan İşlemler	33
RESİM GÖRÜNTÜLEME VE ANİMASYON OLUŞTURMA	35
Resim Çizdirme	36
Texture Nesnesi	36
TextureRegion Nesnesi	36
Sprite Nesnesi	37
Animasyon Oluşturma	41
DOKUNMATİK EKCRAN KULLANIMI VE MULTI-TOUCH	47
Sprite Nesneleri Aracılığıyla Dokunmatik Ekran Kullanımı	48
Scene Nesneleri Aracılığıyla Dokunmatik Ekran Kullanımı	58
Deneyelim!	63
Sprite Nesneleri Arasındaki Etkileşimler	67
Multi-Touch Programlama	71
UPDATE SİSTEMİ	79
Scene Nesneleri Aracılığı ile Update Sistemi Kullanımı	86
FİZİK KULLANIMI (BOX2D)	95
FixtureDef	97
PhysicsWorld	98
Body Nesnesi	104
Şekillerine Göre Body Tipleri	106
Hareketlerine Göre Body Tipleri	107
Body Nesnelерinin Yerlerini Deęiştirme	108

Hız Kavramı ve Body Nesnelere Hız Verme	109
Çarpışmalar	116
Body Nesnelere Arasındaki Etkileşimler (ContactListener)	122
Body Nesnelere Ağırlık Verme ve Örnek Fizik Uygulamaları	130
Body Nesnelere Ağırlık Verme	130
Örnek Fizik Uygulaması	136
SENSÖR KULLANIMI	149
Sensör Nedir?	150
Sensör İçin Gerekli Arayüz Kullanımı	150
PARÇACIK SİSTEMLERİ OLUŞTURMA	159
Texture ve TextureRegion Nesnelere	160
CircleOutlineParticleEmitter Nesnesi	160
ParticleSystem Nesnelere	160
Parçacıkların Hareket Edecekleri Hız ve Yön Değerleri Ayarlanabilir	161
Parçacık Sisteminde Kullanılan Resim Döndürülebilir	161
Parçacık Sisteminde Kullanılan Resmin Boyutu Değiştirilebilir	161
METİN OLUŞTURMA	177
BuildableTexture	178
Font Nesnesi	178
ChangeableText Nesnesi	179
SES (SOUND VE MUSIC) NESNELERİ OLUŞTURMA VE OYNATMA	191
Sound Nesnelere Oluşturma ve Oynatma	192
Music Nesnelere Oluşturma ve Oynatma	206

FİZİKSEL TUŞ YÖNETİMİ, MENÜ OLUŞTURMA VE ÖRNEK UYGULAMA217

Menü Oluşturma ve Scene Nesneleri Arası Geçişler	218
Cihazların Fiziksel Tuşlarının Kullanımı	222
Fiziksel Tuş Kullanımı ve Menü Oluşturma Uygulaması	223

ÖRNEK OYUNLAR 235

Örnek Oyun 1: Blok Kırma Oyunu	236
Oyuna Genel Bakış	236
ClsNesne Sınıfı	239
ClsBodyNesne Sınıfı	240
BlokKırmaActivity Sınıfı	240
Örnek Oyun 2: Balon Patlatma Oyunu	262
Oyuna Genel Bakış	262
ClsNesne Sınıfı	265
OyunAraclari Sınıfı	266
BalonPatlatmaActivity Sınıfı	267