

Refactoring do metod

Bod na obrázku

Alena Buchalcevová

katedra informačních technologií
Vysoká škola ekonomická v Praze

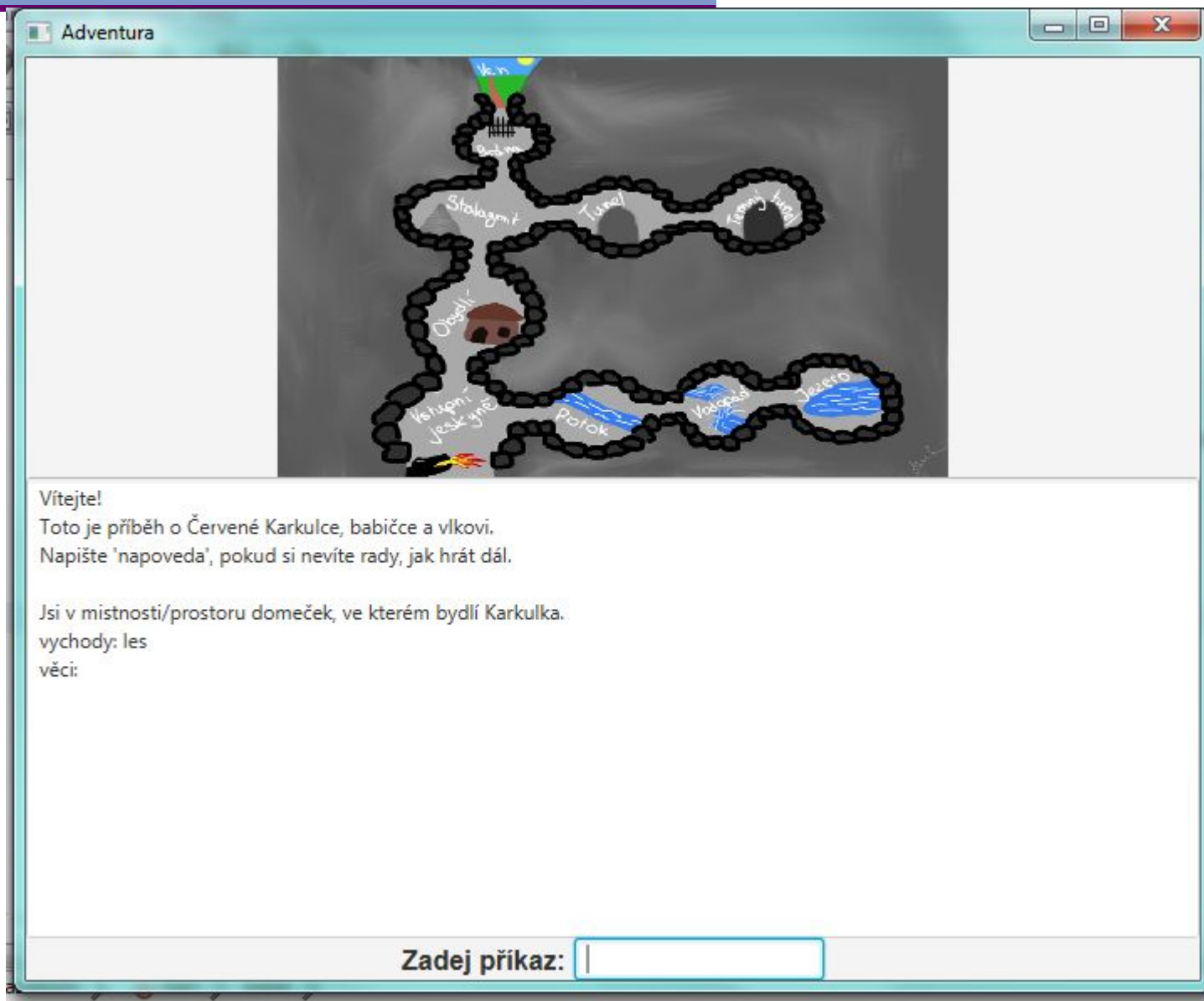
buchalc@vse.cz



Refactoring metody start

```
public void start(Stage primaryStage) {  
    hra = new Hra();  
  
    border = new BorderPane();  
  
    nastavTextArea();  
    border.setCenter(centerTextArea);  
  
    border.setBottom(nastavDolniPanel());  
  
    border.setTop(nastavHorniPanel());  
  
    Scene scene = new Scene(border, 700, 550);  
  
    primaryStage.setTitle("Adventura");  
    primaryStage.setScene(scene);  
  
    prikazTextField.requestFocus();  
  
    primaryStage.show();  
}
```

Plánek hry – už máme



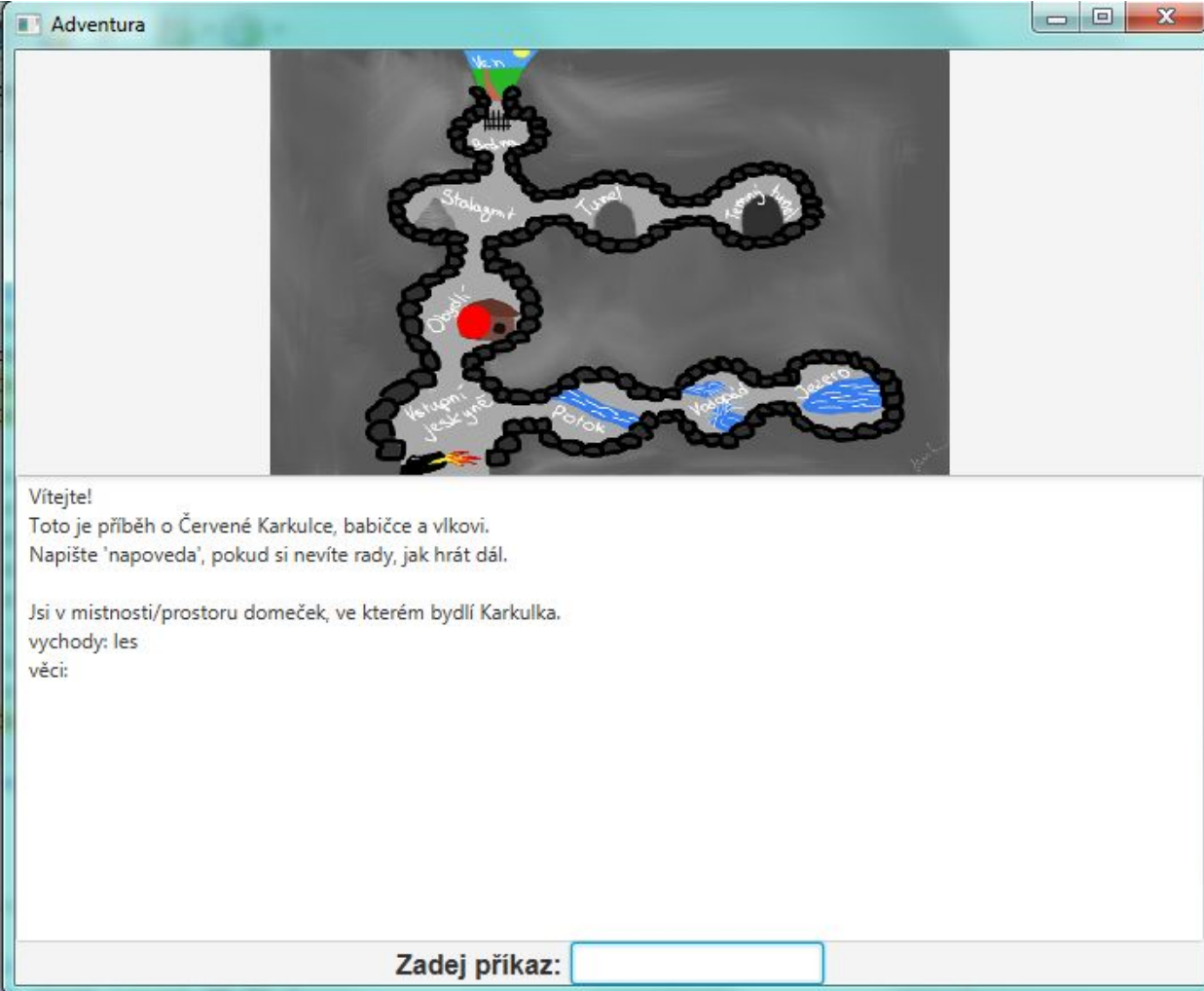
The screenshot shows a game window titled "Adventura" with a hand-drawn map of a cave system. The map features several rooms and features: "Vlny" (Waves) at the top, "Stolagmit" (Stalagmite), "Tunel" (Tunnel), "Dobytí" (Prey), "Jaskyně" (Cave), "Potok" (Stream), "Vodopád" (Waterfall), and "Jezero" (Lake). A small character is visible in the "Dobytí" room. The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons.

Vítejte!
Toto je příběh o Červené Karkulce, babičce a vlkovi.
Napište 'napoveda', pokud si nevíte rady, jak hrát dál.

Jsi v místnosti/prostoru domeček, ve kterém bydlí Karkulka.
vychody: les
věci:

Zadej příkaz:

Chceme vyznačit aktuální prostor



The screenshot shows a game window titled "Adventura". The main area displays a hand-drawn map of a cave system with various rooms and features. The rooms are labeled: "Dům" (top), "Stolagmit", "Tuna", "Touhy tuny", "Obal", "Kruhový les", "Jeskyně", "Potok", "Vodopád", and "Jezero". A red circle is placed in the "Obal" room, and a yellow arrow points to the "Kruhový les" area. A small character is visible at the top of the map. Below the map, there is a text-based interface with the following text:

Vítejte!
Toto je příběh o Červené Karkulce, babičce a vlkovi.
Napište 'napoveda', pokud si nevíte rady, jak hrát dál.

Jsi v místnosti/prostoru domeček, ve kterém bydlí Karkulka.
vychody: les
věci:

At the bottom of the window, there is a label "Zadej příkaz:" followed by an empty text input field.

Přidáme do třídy Prostor

Odsazení tečky od levé hrany

```
private double posLeft;
```

Odsazení tečky od horní hrany

```
private double posTop;
```

Konstruktor

```
public Prostor(String nazev, String popis, double posLeft, double  
posTop) {  
    this.nazev = nazev;  
    this.popis = popis;  
    vychody = new HashSet<>();  
    seznamVeci = new HashMap<String, Vec>();  
    this.posLeft = posLeft;  
    this.posTop = posTop;  
}
```

Přidáme do třídy Prostor

```
public int getPosLeft() {  
    return posLeft ;  
}
```

```
public int getPosTop() {  
    return posTop;  
}
```

HerniPlan

- Úprava volání konstruktoru třídy Prostor

```
private void zalozProstoryHry() {  
    Prostor domecek = new Prostor("domeček", "domeček, ve kterém bydlí  
    Karkulka",200.0, 50.0);
```

```
.....
```

Chceme vyznačit aktuální prostor

- Využijeme AnchorPane

Chceme vyznačit aktuální prostor

```
private AnchorPane nastavHorniPanel() {  
    AnchorPane obrazekPane = new AnchorPane();  
    ImageView obrazek = new ImageView(new  
    Image(AdventuraZakladni.class.getResourceAsStream("../zdroje/planek.png"), 400, 250,  
    false, false));  
    Circle tecka = new Circle(10, Paint.valueOf("red"));  
  
    AnchorPane.setTopAnchor(tecka, 25.0);  
    AnchorPane.setLeftAnchor(tecka, 100.0);  
  
    obrazekPane.getChildren().addAll(obrazek, tecka);  
  
    return obrazekPane;  
}
```