

Twyll-Len Greenfoot

Dulliau Defnyddiol

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>super(int x, int y, int z);</code>	Mae hwn yn dull Java sy'n rhoi mynediad i ddulliau o'r uwch-ddosbarth y gwrthrych benodol.	<code>super(600, 400, 1);</code> wedi'i ysgrifennu mewn is-ddosbarth World i.e. MyFirstWorld.	Mae hwn yn gosod byd gyda grid o 600 fesul 400 cell, lle mae pob cell yn cynnwys 1 fesul 1 o bicsels.
<code>"NameOfClass" (name of Object) = new "NameOfClass"();</code>	Creu gwrthrych newydd o fewn y dosbarth.	<code>MainCharacter frog = new MainCharacter();</code>	Mae hwn yn creu gwrthrych o'r enw frog yn y dosbarth MainCharacter.
<code>addObject(Actor object, int x, int y);</code>	Mae hwn yn alluogi i chi roi gwrthrych mewn World penodol.	<code>addObject(frog, 1, 1);</code> wedi'i ysgrifennu mewn is-ddosbarth World i.e. MyFirstWorld.	Mae hwn yn rhoi gwrthrych o'r enw frog sydd wedi creu eisioes i mewn i gell (1,1).
<code>Greenfoot.isKeyDown(String keyname);</code>	Mae hwn yn gwirio os mae allwedd penodol wedi ei gwasgu, os mae fe, mae'n rhoi gwerth True, os na, mae'n rhoi False.	<code>Greenfoot.isKeyDown("up")</code>	Mae hwn yn gwirio os mae'r allwedd saeth i fyny wedi ei gwasgu.

Twyll-Len Greenfoot

Dulliau Defnyddiol

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>setRotation(int rotation);</code>	Gosod cylchdroad o wrthrych.	<code>setRotation(90);</code> wedi'i ysgrifennu o fewn is-ddosbarth Actor.	Mae hwn yn gosod cylchdroad y gwrthrych i 90 gradd e.e. yn wynebu i lawr. 0 = i'r dde, 90 = i lawr, 180 = chwith, 270 = i fyny.
<code>move(int distance);</code>	Mae hwn yn gwneud i wrthrych symud ymlaen pellter penodol.	<code>move(1);</code> wedi'i ysgrifennu o fewn is-ddosbarth Actor.	Mae hwn yn gwneud i wrthrych Actor symud pellter o 1 cell yn y cyfeiriad mae'n gwynebu.
<code>isTouching(Class cls);</code>	Gwirio os mae gwrthrych o'r dosbarth hwn yn cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth sydd wedi ei enwi.	<code>isTouching(Collectables.class);</code> wedi'i ysgrifennu o fewn dosbarth MainCharacter.	Gwirio os yw'r MainCharacter yn cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth Collectables.
<code>removeTouching(Class cls);</code>	Dileu unrhyw wrthrych o fewn y dosbarth sydd wedi enwi os mae nhw'n cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth lle ysgrifennir.	<code>removeTouching(Collectables.class);</code> wedi'i ysgrifennu o fewn dosbarth MainCharacter.	Dileu o'r byd unrhyw wrthrych o'r dosbarth Collectables y mae'r gwrthrych MainCharacter yn cyffwrdd.

Twyll-Len Greenfoot

Dulliau Defnyddiol

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>removeTouching(Class cls);</code>	Dileu unrhyw wrthrych o fewn y dosbarth sydd wedi enwi os mae nhw'n cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth lle ysgrifennir.	<code>removeTouching(Collectables.class);</code> written in <code>MainCharacter</code> object.	Dileu o'r byd unrhyw wrthrych o'r ddosbarth <code>Collectables</code> y mae'r gwrthrych <code>MainCharacter</code> yn cyffwrdd.
<code>Greenfoot.playSound(String soundFile);</code>	Mae'n chwarae'r ffeil sain sydd wedi'i enwi.	<code>Greenfoot.playSound("pop.wav");</code> Ffeiliau sain sydd wedi'u cefnogi: <code>AIFF</code> , <code>AU</code> and <code>WAV</code> .	Chwarae'r ffeil sain o'r enw "pop.wav" os mae wedi lleoli o fewn y ffolder "sounds" sydd wedi ei greu ar gyfer y senario.
<code>Greenfoot.getRandomNumber(int limit)</code>	Dychwelyd rhif ar hap rhwng 0 (gan gynnwys 0) a'r limit (heb ei gynnwys).	<code>Greenfoot.getRandomNumber(4);</code>	Dychwelyd rhif rhwng 0 a 3. Nid yw'n cynnwys y rhif ar gyfer y terfyn e.e. 4
<code>setImage(GreenfootImage image);</code>	Mae hwn yn gosod y ddelwedd ar gyfer yr Actor penodol i'r ddelwedd penodol.	<code>setImage(new GreenfootImage("0", 20, Color.WHITE, Color.BLACK));</code> Nodyn: rhaid mewnforio <code>java.awt.Color</code> ;	Mae hwn yn osod delwedd y cownter i arddangos "0" â maint 20, lliw gwyn a chefnidir du.

Twyll-Len Greenfoot

Dulliau Defnyddiol

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>setImage(GreenfootImage image);</code>	Mae hwn yn gosod y ddelwedd ar gyfer yr Actor penodol i'r ddelwedd penodol.	<code>setImage(new GreenfootImage("0", 20, Color.WHITE, Color.BLACK));</code> Note: must have imported <code>java.awt.Color;</code> at the top of the class I ddiweddarau cownter yn lle "0" rhowch: <code>" + total</code> lle total yw'r newidyn ar gyfer y Counter.	Mae hwn yn osod delwedd y cownter i arddangos "0" â maint 20, lliw gwyn a chefnidir du.
<code>getX(); and setX();</code> <code>getY(); and setY();</code>	<code>getX();</code> dychwelyd gwerth cyfesuryn-x gwrthrych. <code>setX()</code> newid cyfesuryn-x i'r gwerth sydd weid ei rhoi. Yn debyg am Y.	<code>getX();</code> Dychwelyd gwerth cyfesuryn-x gwrthrych. <code>setX(20);</code> Gosod gwerth cyfesuryn-x gwrthrych i 20. <code>getY();</code> Dychwelyd gwerth cyfesuryn-y gwrthrych. <code>setY(7);</code> Gosod gwerth cyfesuryn-y gwrthrych i 7.	

Twyll-Len Greenfoot

Dulliau Defnyddiol

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>setLocation(int x, int y);</code>	Gosod lleoliad newydd ar gyfer yr actor hon. Mae'n symud yr actor i'r lleoliad sydd wedi ei rhoi.	<code>setLocation(4, 8);</code> os ydych am newid cyfesuryn x neu y yn annibynnol gan rhywfaint benodol, gellir defnyddio <code>getX()</code> a <code>getY()</code> : <code>setLocation(getX(), getY() + 2);</code>	Gosod lleoliad actor i'r gell (4, 8). Symud actor i lawr y sgrîn gan 2 gell. (oherwydd mae cyfesuryn-y yn cynyddu wrth fynd i lawr y sgrîn.)

I Greu Cownter yn Greenfoot:

1. Cliciwch 'Edit' ar frig y sgrin / ffenestr a dewiswch yr opsiwn 'Import Class'.
2. Dewiswch Cownter a gwasgwch 'Import'.
3. Ychwanegwch y cod canlynol yn ein MainCharacter:

```
Counter sgor = (Counter) getWorld().getObjects(Counter.class).get(0);  
sgor.add(1);
```

Geiriau Allweddol

Dosbarth
Etifeddiaeth
Dull (Method)

Gwrthrych
Crynhoi (Compile)
Dogfennaeth

Dosbarth - Mae Dosbarth yn debyg i adeiladwr (constructor) gwrthrychau, neu "glasbrint" ar gyfer creu gwrthrychau.

Gwrthrych - Mae gwrthrych yn achos (instance) o ddosbarth.

Etifeddiaeth (Inheritance) - Mae gwrthrychau yn aml yn debyg iawn. Maent yn rhannu rhesymeg gyffredin. Ond nid ydynt yn hollol yr un fath. Mae etifeddu yn galluogi gwrthrychau newydd i fynd ar eiddo gwrthrychau sy'n bodoli eisoes. Gelwir dosbarth sy'n cael ei ddefnyddio fel sail ar gyfer etifeddiaeth yn uwch-ddosbarth, dosbarth sylfaenol neu ddosbarth rhiant. Gelwir dosbarth sy'n etifeddu o uwch-ddosbarth yn is-ddosbarth, dosbarth deilliedig neu ddosbarth plentyn.

Crynhoi (compile) - trosi (rhaglen) i mewn i god peiriant neu ffurf lefel is y gellir gweithredu'r rhaglen ynddo.

Dull (Method) - Mae dull yn debyg i gyfarwyddyd y gellir ei alw ar y dosbarth neu'r gwrthrych.

Dogfennaeth - gwybodaeth sy'n disgrifio'r cynnyrch i'w ddefnyddwyr. Mae'n cynnwys llawlyfrau technegol y cynnyrch a gwybodaeth ar-lein.