

Twyll-len Ecosystemau Greenfoot

Cymorth Greenfoot

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<pre>super(int x, int y, int z);</pre>	Dull java yw hwn sy'n caniatáu mynediad at ddulliau o'r uwch-ddosbarth gwrthrych penodol.	<pre>super(600, 400, 1);</pre> <p>wedi'i ysgrifennu mewn is-ddosbarth o'r dosbarth World i.e. MyFirstWorld.</p>	Mae hwn yn gosod byd gyda grid o 600 fesul 400 cell, lle mae pob cell yn cynnwys 1 fesul 1 o bicsels.
<pre>"NameOfClass" (name of Object) = new "NameOfClass" () ;</pre>	Creu gwrthrych newydd o fewn y dosbarth.	<pre>MainCharacter frog = new MainCharacter();</pre>	Mae hwn yn creu gwrthrych o'r enw frog yn y dosbarth MainCharacter.
<pre>addObject(Actor object, int x, int y);</pre>	Mae hwn yn alluogi i chi roi gwrthrych yn yr is-ddosbarth World penodol.	<pre>addObject(frog , 1, 1);</pre> <p>written in a World Object i.e. MyFirstWorld.</p>	Mae hwn yn rhoi gwrthrych o'r enw frog sydd wedi creu eisioes i mewn i gell (1,1).
<pre>setRotation(int rotation);</pre>	Gosod cylchdroad o wrthrych.	<pre>setRotation(90);</pre> <p>wedi'i ysgrifennu o fewn is-ddosbarth Actor.</p>	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.

Twyll-len Ecosystemau Greenfoot

Cymorth Greenfoot

Dull	Pwrpas	Enghraifft	Esboniad
<code>move (int distance);</code>	Mae hwn yn gwneud i wrthrych symud ymlaen pellter penodol (nifer y celloedd) yn y cyfeiriad mae'n gwynebu.	<code>move (1);</code> <code>wedi'i ysgrifennu o fewn is-ddosbarth Actor.</code>	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> <code>wedi'i ysgrifennu o fewn dosbarth Actor.</code>	Gwirio os yw'r Actor yn cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth Collectables.
<code>removeTouching (Class cls);</code>	Dileu unrhyw gwrthrych o fewn y dosbarth sydd wedi enwi os mae nhw'n cyffwrdd â gwrthrych o'r dosbarth mae'r dull wedi ei ygrifennu ynddo.	<code>removeTouching (Collectables.class);</code> <code>wedi'i ysgrifennu o fewn dosbarth MainCharacter.</code>	Dileu o'r byd unrhyw wrthrych o'r ddosbarth Collectables y mae'r gwrthrych MainCharacter yn cyffwrdd.
<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!

Twyll-len Ecosystemau Greenfoot

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 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.