Transformation – code

1. public void ExempleTransformation()

 2. {

 3. //////////////////////////////////

 4. //Accès/modifiation de base

 5. //////////////////////////////////

 6. this.Position = new Vector2(10.0f,10.0f);

 7. this.Rotation = MathF.PI / 2; //En radian, donc un tour complet est 2.0f \* MathF.PI

 8. this.Scale = new Vector2(2.0f, 1.0f);

 9. this.Skew = 90.0f; //En degré, donc un tour est 360 degrés

10.

11. //////////////////////////////////

12. //Utile

13. //////////////////////////////////

14. //Matrice de transformation

15. //Identity est une matrice nulle (position=origine, scale=unitaire, rotation=skew=0.0f)

16. this.Transform = Transform2D.Identity;

17. //Direction du vector rouge (axe X) et son opposee

18. Vector2 directionX = this.Transform.X;

19. Vector2 directionOpposeX = -this.Transform.X;

20.

21. //Direction du vector vert (axe Y) et son opposee

22. Vector2 directionY = this.Transform.Y;

23. Vector2 directionOpposeY = -this.Transform.Y;

24.

25. //Modifier la rotation pour que l'axe X soit aligné dans une direction au choix (ici directionOpposeX)

26. this.LookAt(directionOpposeX);

27.

28. Vector2 positionObjectCible = new Vector2(10.0f, 33.0f);

29. Vector2 positionObjectChasseur = new Vector2(17.0f, 52.0f);

30. //Le chasseur pointera vers la cible

31. Vector2 vecteurReliant = positionObjectCible - positionObjectChasseur;

32. this.LookAt(vecteurReliant);

33. }

34.