



XNA Framework 4.0 für Windows Phone 7



Daniel Dietsch

Microsoft Expert Student Partner
Universität Freiburg



Microsoft Student Partners

Überblick

- Was ist XNA?
- Basics
- XNA auf WP7
 - Interrupts
 - Isolated Storage
 - Touchscreen und Accelerometer

Was ist XNA?

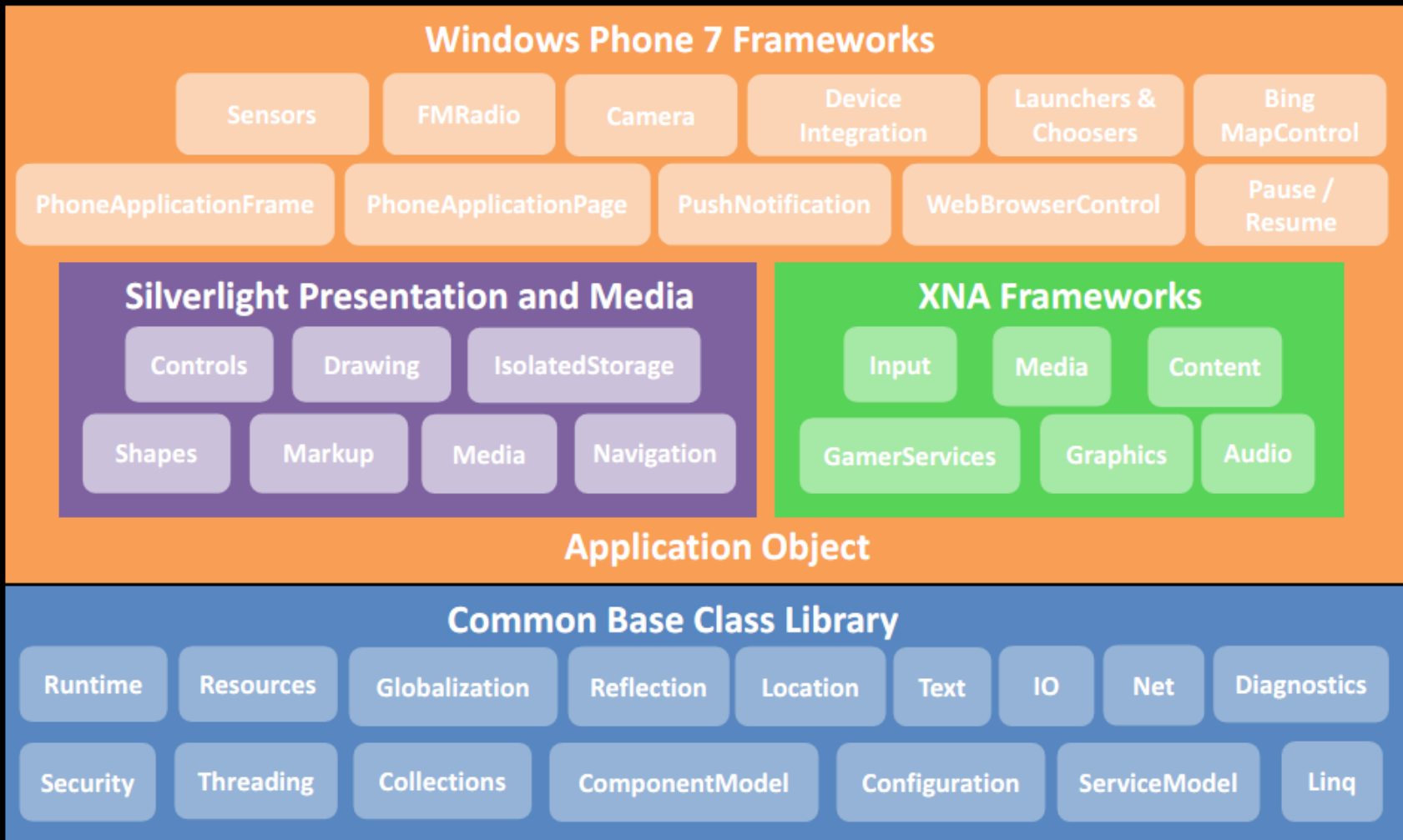
Was ist XNA?

- ◎ IDE: Game Studio
- ◎ API: Abstraktionsschicht für DirectX
- ◎ Eigene Runtime
 - Optimiert für Spiele
 - Verfügbar für XP, Vista, Win 7, Xbox360, Zune, Windows Phone 7
- ◎ Media Handling: Content Pipeline
 - Einfaches Arbeiten mit Bildern, Texturen, 3D-Modellen, Sounds, etc.
 - Erweiterbar

Was ist XNA nicht?

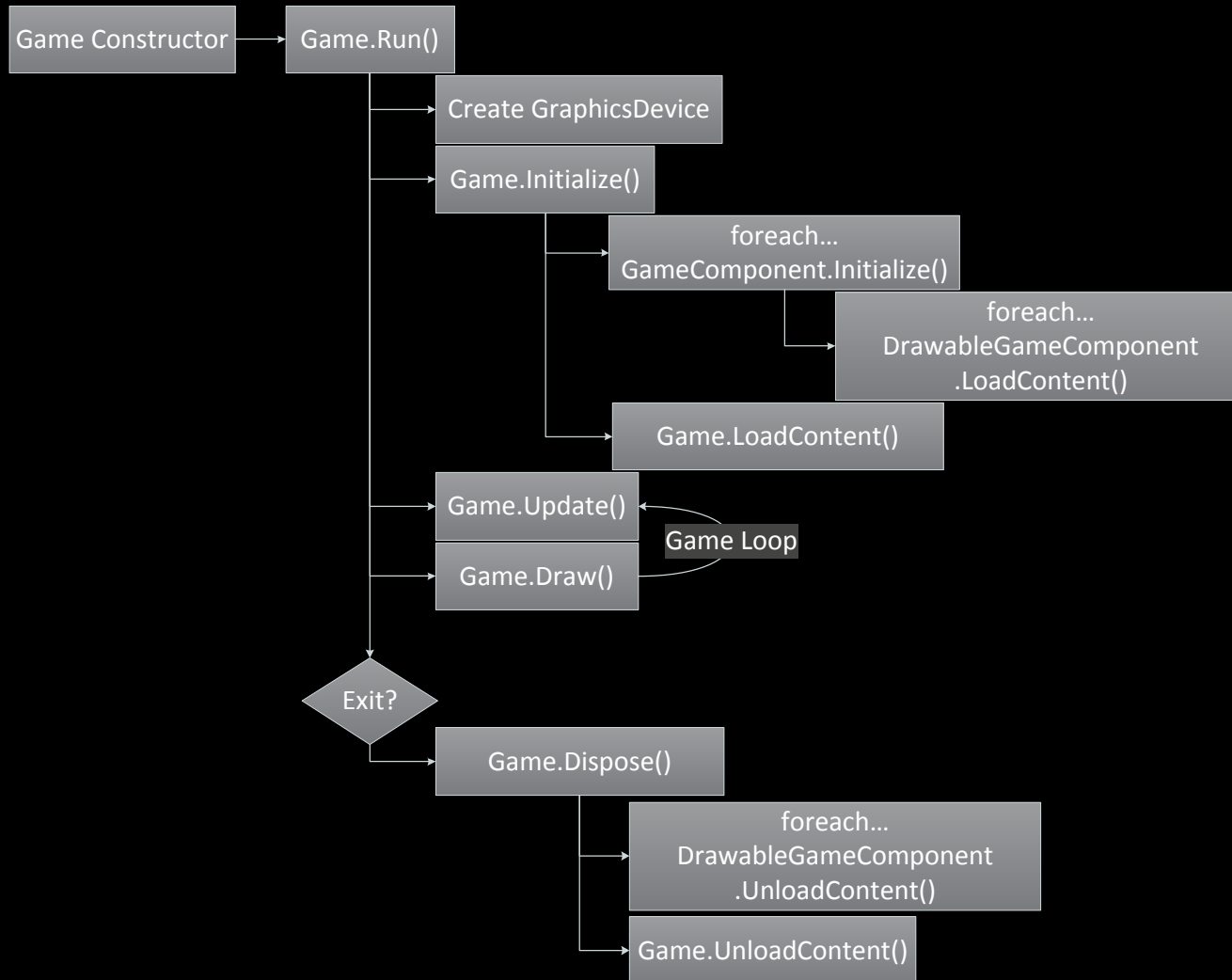
- ◎ XNA ist keine Engine
- ◎ Alles muss man selber machen...
 - Menüs, Kamera, Physik, Kollision, KI, Inputs, etc.

Class Library

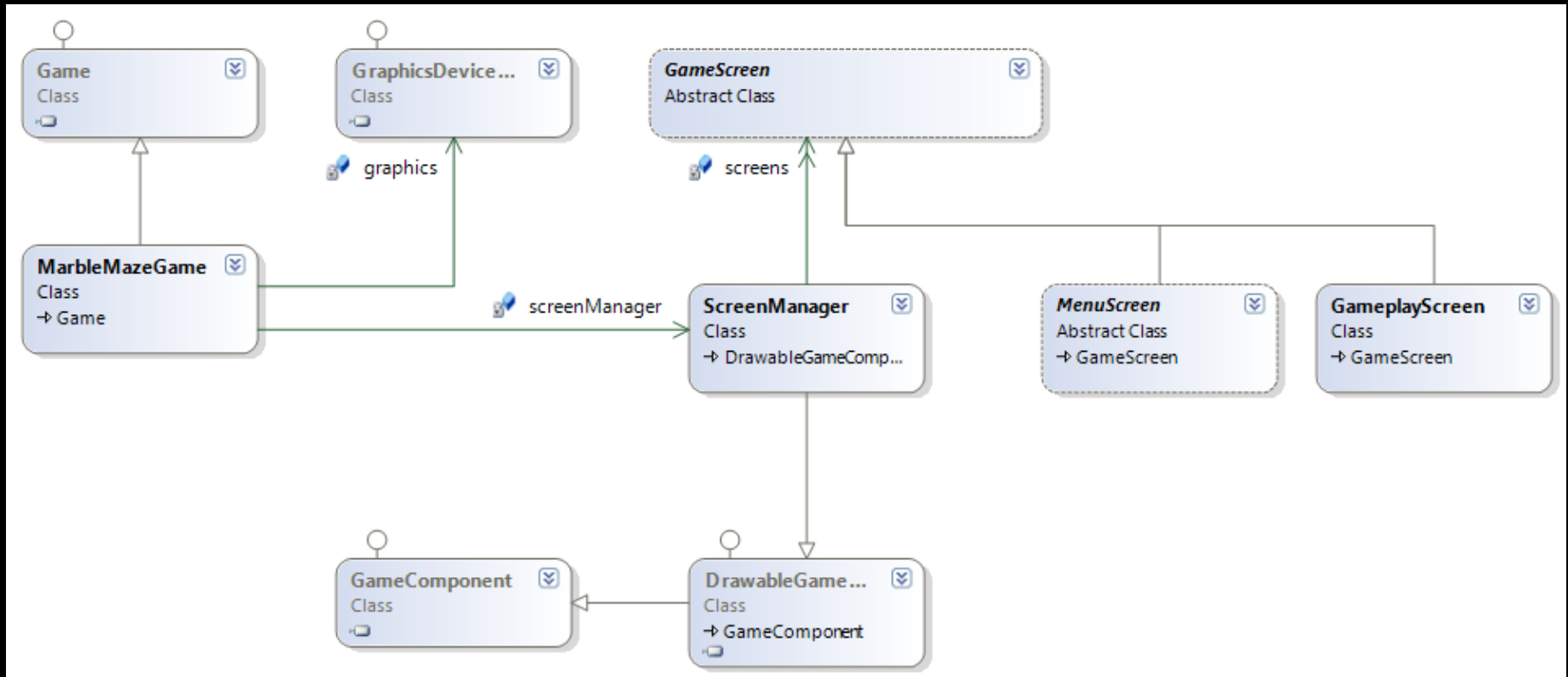


Basics

Struktur eines XNA-Spiels



Ein guter Anfang...



XNA auf WP7

Interrupts

- ◎ Auf WP7 kann jede Anwendung schnell unterbrochen werden
 - `Game.OnExiting()` überschreiben
 - Alle Daten sichern (Autosave)
 - Nichts zerstören
 - `Game.Initialize()`
 - Nach Autosaves suchen und darstellen
 - `PhoneApplicationService.Activated` Event behandeln
 - Menüs überspringen, direkt letzten State laden

Isolated Storage

- Es gibt nur einen persistenten Speicher

```
IsolatedStorageFile storage =  
    IsolatedStorageFile.GetUserStoreForApplication();  
  
IsolatedStorageFileStream fs =  
    storage.OpenFile("Filename", System.IO.FileMode.Create);  
  
if (fs != null)  
{  
    //...  
}  
fs.Close();
```

Touchscreen und Accelerometer

Fragen &
Antworten

