

Nawiedzony Las

Zadanie 1: Tworzenie pokoju i potworków

Projekt gry

Przedstawmy skrótowo projekt naszej gry.

- **Opis.** W grze po pokoju chodzą potworki. Zadaniem gracza jest kliknąć na nie myszką – wtedy potworki znikają. Trzeba to zrobić jak najszybciej by uzyskać jak najlepszy wynik. Nie jest to łatwe, gdyż potwory poruszają się szybko.
- **Obiekty.** W grze będą jedynie dwa obiekty: krzak i potworek. Krzaki będą działały jak ściany, wytyczając granice pokoju. Potworki będą losowo chodzić po pokoju odbijając się od krzaków, gdy się z nimi zderzą.
- **Kontrola gry.** Gracz używa lewego przycisku myszy by eliminować potwory. Naciśnięcie ESC powoduje wyjście z gry.
- **Przebieg gry.** Pokój z potworkami załadowany jest od razu po uruchomieniu gry. Po wyeliminowaniu wszystkich potworów wczytywana jest lista najlepszych wyników. Po tym, gra się kończy. Gra nie posiada dodatkowych poziomów.



Załadowanie materiałów

Musimy do naszej gry załadować materiały. Są to trzy obrazki:

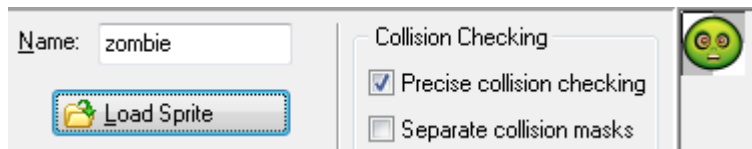


- Ściągnij obrazki [zombie.png](#), [krzak.png](#), [trawa.jpg](#) z linka wskazanego na stronie internetowej, najlepiej do jednego folderu.
- Uruchom program GameMaker.
- Dodawanie obrazka (sprajta) do gry, można zrobić na kilka sposobów.

Wybierz jeden z poniższych trzech:

1. Naciśnięcie guzika  na górnym pasku.
 2. Wejście do menu **Resources > Create Sprite**.
 3. Prawy przycisk myszy na  **Sprites** w pasku materiałów i **Create sprite**.
- W okienku tworzenia sprajta nadaj mu nazwę „zombie”, następnie korzystając z przycisku **Load Sprite**, załaduj obrazek [zombie.png](#) ściągnięty ze strony.

Powinno to wyglądać tak:




- Naciśnij OK, by zakończyć tworzenie. Zauważ, że obrazek pojawił się w spisie materiałów:



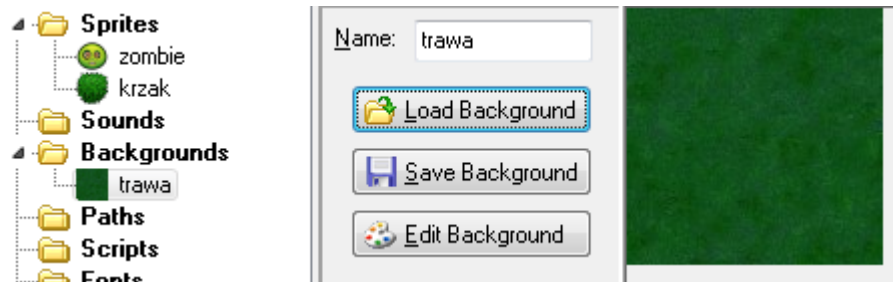
- W podobny sposób dodaj **krzak.jpg** jako sprajt „krzak”. Teraz na liście będą dwa obrazki:



- Został nam jeszcze jeden obrazek, **trawa.jpg**, który jednak nie jest sprajtem a tłem. Tworzenie tła również można przeprowadzić trojako, wybierz jeden ze sposobów:


- Naciśnięcie guzika  na górnym pasku.
- Wejście do menu **Resources > Create Background**.
- Prawy przycisk myszy na **Backgrounds** w pasku materiałów i **Create Background**

- Nadaj tłu nazwę „trawa”, załaduj obrazek za pomocą guzika **Load Background**. Trawa powinna pojawić się w spisie materiałów:






Naciśnij OK.

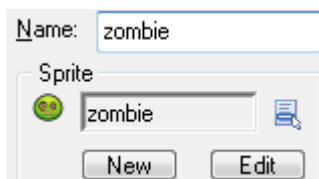
Wszystkie materiały zostały załadowane.

Uwaga. Gdyby nazwy lub inne parametry się nie zgadzały, można je łatwo edytować. Wystarczy w polu ze materiałami (po lewej stronie) kliknąć dwa razy na wybrany materiał np. na  zombie. Niepotrzebne materiały można usuwać prawym przyciskiem myszy i wyborem opcji **Delete**.

Tworzenie obiektów

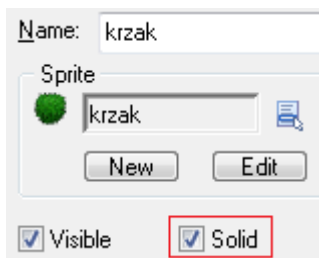
Możemy teraz przystąpić do tworzenia obiektów.

- Stworzymy obiekt o nazwie „zombie” na podstawie sprajta „zombie”. I znowu, są trzy sposoby na tworzenie obiektu.
 1. Naciśnięcie guzika  na górnym pasku.
 2. Wejście do menu **Resources > Create Object**.
 3. Prawy przycisk myszy na  **Objects** w pasku materiałów i **Create Object**
- Niezależnie od wyboru sposobu, dostajemy okno edycji obiektu. Nazywamy go „zombie”.
- Następnie musimy nadać obiektowi wygląd (załadować mu obrazek). Naciskamy na pole **Sprite** (lub guzik  koło niego), w którym jest napis **<no sprite>**. Powinna wyskoczyć lista z dostępnymi obrazkami. Wybieramy naszego potworka:

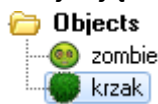



Przyciskamy OK. by zakończyć.

- Krzak tworzymy podobnie, przy czym musimy dodatkowo zaznaczyć opcję **Solid** (po polsku: trwały, stały), dzięki czemu nasze potworki przy zderzaniu z krzakami nie będą na nie nachodziły.



- Sprawdź czy w liście materiałów po lewej stronie, w spisie obiektów, znajdują się oba stworzone obiekty:





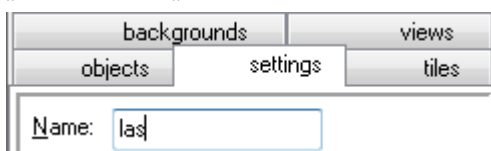
Ponieważ dużo pracy za nami, zapiszmy grę klawiszem:  w naszym folderze, np. pod nazwą:

File name:

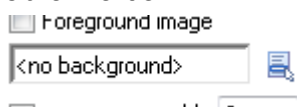
Tworzenie pokoju

Mając obiekty możemy stworzyć pokój, czyli naszą planszę na której będzie rozgrywała się gra.

- Pokój również można stworzyć na trzy sposoby:
 1. Naciśnięcie guzika  na górnym pasku.
 2. Wejście do menu **Resources > Create Room**.
 3. Prawy przycisk myszy na  **Rooms** w pasku materiałów i **Create Room**
- Niezależnie od sposobu, otworzy nam się okno edycji pokoju. Okno ma pięć zakładek. Jedną z nich jest **Settings**. Kliknij na nią i zmień nazwę pokoju z „room0” na „las”.



- Chcemy, aby nasz pokój był wyłożony trawą, którą wcześniej zaimportowaliśmy jako tło. Kliknij zakładkę **backgrounds** i w okienku wyboru obrazka tła:



wybierz trawę naciskając na nią:



Nasz pokój powinien stać się zielony.

- Przechodzimy do zakładki **objects**. Wybieramy krzak:

Object to add with left mouse:



- Następnie klikamy w pokoju w kratki, w które chcemy wstawić krzaki (w przypadku pomyłki klikamy prawym przyciskiem myszy na krzak i wybieramy **Delete**). Krzaki trzeba wstawić na brzegach pokoju, by utworzyły ścianę. Można też dodać parę w środku pokoju.

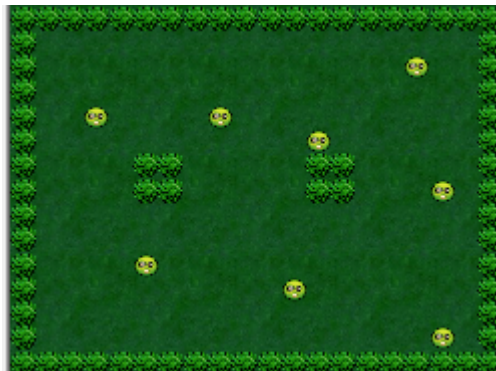
W celu ułatwienia można przytrzymać klawisz Shift, następnie dzięki wciśniętemu klawiszowi myszy można „malować” krzakami po pokoju. Rolki na myszce można użyć do powiększania i pomniejszania widoku pokoju.



- Musimy dodać parę potworków do naszego pokoju. Zmieniamy wstawiany obiekt na potworka:

Object to add with left mouse:

- I wstawiamy kilka zombie do pokoju w różnych miejscach:



Zapisz zmiany w pokoju naciskając .

Zapisz grę. Następnie uruchom ją za pomocą guzika na pasku narzędzi. Gra powinna działać, pojawi się pokój z naszymi potworami. Niestety zombie nie ruszają się, bo na razie nie wydaliśmy im tego polecenia. W następnym zadaniu zajmiemy się tworzeniem zachowania potworków.

Zamknij grę [x] w prawym górnym rogu lub klawiszem Esc.