

Nawiedzony Las

Zadanie 2: Zdarzenia i akcje, czyli zachowanie potworków

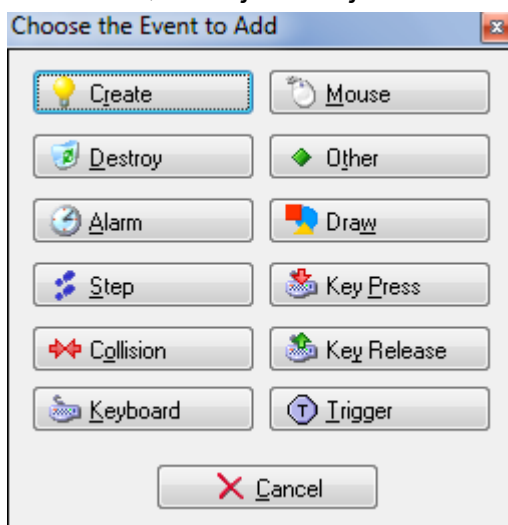
Wprawianie w ruch

Potworki chwilowo „nie działają”. W momencie ich pojawienia się w pokoju (zdarzenie **Create**) powinny zacząć się poruszać. Musimy zatem zdefiniować odpowiednie zdarzenie i akcję.


- Wejść do edycji obiektu „zombie” klikając dwukrotnie na niego w spisie zasobów:

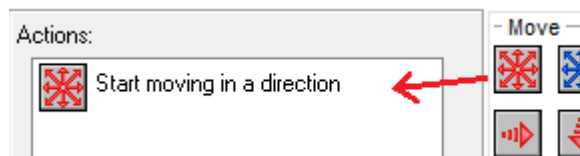


- Naciśnij na guzik **Add Event** (Dodaj zdarzenie). Pojawi się okno wyboru zdarzenia, takie jak niżej:



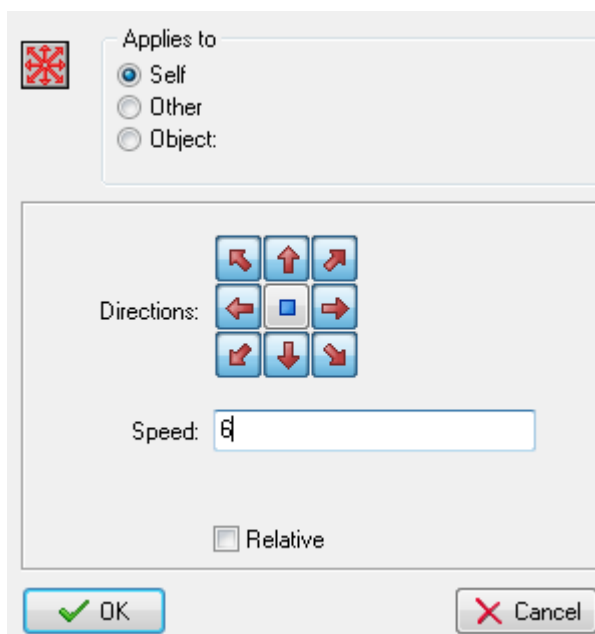
- Naciśnij na guzik **Create** (Tworzenie). Zdarzenie dotyczące tworzenia instancji obiektu zostało dodane.
- Mamy zdarzenie, teraz musimy dodać akcję. Wybierz akcję **Move Fixed** (Poruszaj się w wyznaczonym kierunku) i wrzuć ją do listy akcji. By to


zrobić przeciągnij ikonkę  do pola **Actions**, chwytając ją myszką. Pojawi się formularz proszący o dodatkowe informacje związane z akcją.



- W okienku akcji **Move Fixed** możesz wybrać kierunek, w którym zacznie poruszać się obiekt. Zaznacz wszystkie osiem strzałek (bez środkowego przycisku, który oznacza brak ruchu). Zaznaczone kierunki podświetlają się

na czerwono. Gdy zaznaczysz więcej niż jeden, wybierany jest jeden z nich losowo. Ustaw **Speed** (Szybkość) na 6. Okienko powinno wyglądać następująco:



- Zapisz grę i uruchom ją  by zobaczyć co się dzieje. Potworki rozjadą się we wszystkie strony. Musimy sprawić, by zderzając się z krzakami odbijają się.


Kolizja i odbicie

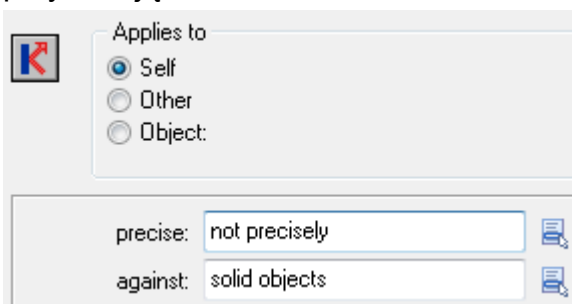
Dodamy kolejne zdarzenie dla potworka, **Collision** (Kolizja). Gdy zderzy on się z krzakiem to wówczas zostanie wywołana akcja odbicia się.


- Naciśnij na guzik **Add Event** (Dodaj zdarzenie) i dodaj zdarzenie



, wybierając następnie z menu „krzak”.


- Jak ma reagować zombie na zderzenie z krzakiem? Odbić się! Musimy więc dodać akcję odbicia się (Bounce) oznaczoną w spisie ikoną .
- Pojawi się okno ustawień odbijania, które jednak zostawiamy niezmiennie przyciskając OK.

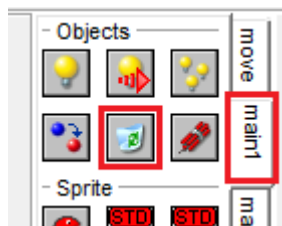


- Przetestuj grę naciskając  na pasku narzędzi. Nasze potworki powinny już latać po pokoju odbijając się od krzaków.

Usunięcie potworka

Potworki wiedzą co zrobić na początku (zacząć się poruszać) i co robić gdy zderzą się z krzakiem (odbić się). Muszą jeszcze wiedzieć, co się z nimi stanie gdy gracz naciśnie na nie myszką. Powinny wtedy zniknąć.

- Dodaj kolejne, trzecie, zdarzenie do naszego zombie – naciśnięcie lewego klawisz myszki na niego:  a następnie **Left Button**.
- Akcją dla tego zdarzenia będzie zniszczenie siebie (instancji obiektu). Należy kliknąć na zakładkę **main1** i wybrać zdarzenie zniszczenia oznaczone koszem na śmieci:



Następnie w okienku edycji kliknąć OK.

- Zapisz i przetestuj grę. Potworki powinny znikać gdy na nie naciśniesz.

W następnym zadaniu sprawimy, że nasza gra będzie wreszcie grywalna. Dodamy punktację i listę najlepszych graczy.