

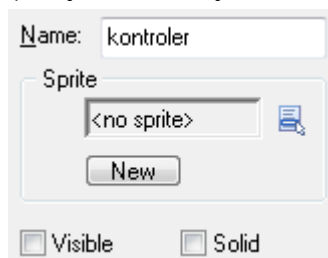
Nawiedzony Las

Zadanie 3: Punkty i lista najlepszych

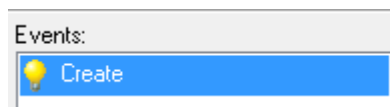
Kontroler punktów

Gracz będzie startował z liczbą 100 punktów. Co pół sekundy graczowi będzie odejmowany jeden punkt z puli. Im szybciej gracz rozprawi się z potworkami tym więcej punktów mu zostanie. Ktoś musi ustawić liczbę punktów na 100, a potem je zmniejszać. Stworzymy specjalny niewidoczny obiekt zwany „kontrolerem”, który będzie to robić.

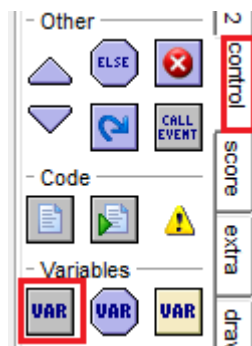
- Stwórz (jednym z trzech znanych Ci sposobów) obiekt o nazwie **kontroler**. Obiektowi temu nie damy żadnego obrazka i odznaczamy pole **Visible** (dzięki temu będzie niewidoczny).



- W momencie stworzenia kontroler ustawia punkty na 100. Dodajemy zdarzenie **Create** w środku kontrolera,

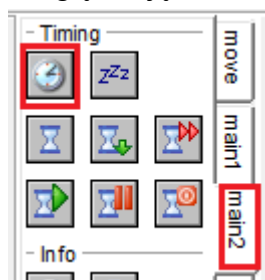


a w środku zdarzenia wrzucamy akcję , która znajduje się w zakładce **Control**:



- Chcemy aby punkty (w programie GameMaker przechowywane pod zmienną **score**) były równe 100. Uzupełniamy więc okno następująco:

- Do odejmowania punktów użyjemy alarmów. W zdarzeniu **Create** dodajmy drugą akcję „Ustaw alarm” z zakładki **main2** oznaczoną ikonką budzika



- Ponieważ, każda sekunda to 30 klatek (inaczej zwanych krokami – **steps**), to ustawimy alarm na 15 kroków (będzie to pół sekundy).

Mamy więc teraz:

- Ustawiliśmy alarm nr 0 na pół sekundy. Co się stanie gdy po pół sekundy budzik zadzwoni? Punkty muszą się zmniejszyć. Dodajemy nowe zdarzenie „Dzwonienie alarmu”: i wybieramy z listy **Alarm 0**.
- W akcjach odpowiadających zdarzeniu Alarm, musimy ponownie ustawić punkty akcją , ustawioną następująco:

Zauważ, że zaznaczyliśmy okienko **Relative** (względnie) co oznacza, że punkty nie zamienią się na -1 tylko do obecnej puli punktów zostanie dodane -1.

Będziemy więc mieć $100 + (-1) = 100 - 1 = 99$

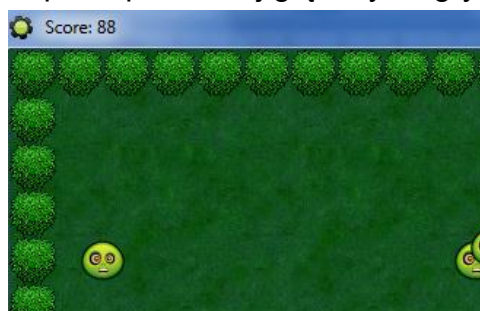
- Tak zdefiniowany alarm zadziała tylko raz, a chcemy by działał w kółko, co pół sekundy. Dlatego w tym zdarzeniu dodamy akcję ponownego uruchomienia alarmu 0 na 15 kroków.

W ten sposób alarm w chwili zadzwonienia ponownie się zresetuje i zadzwoni znowu za pół sekundy.

- Wejdź teraz do edycji pokoju i umieść obiekt kontroler gdziekolwiek w pokoju (będzie on niewidoczny). W miejscu umieszczenia powinien być mały znak zapytania.



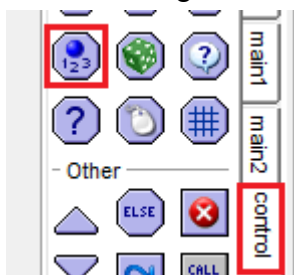
- Zapisz i przetestuj grę. Wynik gry powinien być wyświetlany na pasku okna:



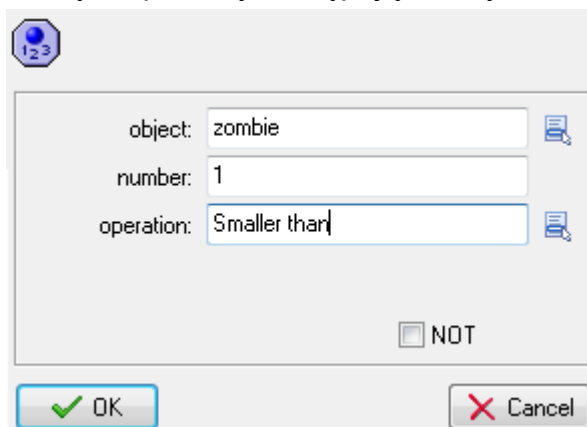
Zakończenie gry

Kontroler musi pilnować kiedy graczy usunie wszystkie potwory. Wtedy powinien zakończyć grę z aktualnym wynikiem i umożliwić wpisanie do listy najlepszych wyników (jeśli uzyskaliśmy odpowiednio dużo punktów).

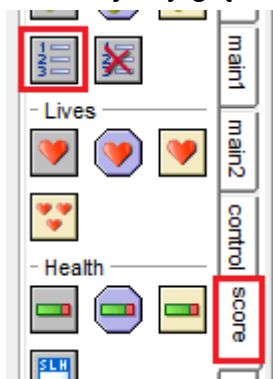
- W przypadku gdy musimy ciągle nad czymś czuwać (a nie jest to ujęte przez żadne zdarzenie) zastosujemy zdarzenie **Step** („Sprawdzaj co krok”), które zachodzi co klatkę (1/30 sekundy). Z listy rozwijanej również wybierz **Step**.
- W środku tego zdarzenia dodamy akcję na testowanie ilości obiektów:



Którą uzupełnimy następująco „czy ilość zombie jest mniejsza niż 1?”



- Ponieważ jest to akcja testująca, to pod nią trzeba zamieścić kolejną akcję. Co jeśli nie ma już zombie? Wyświetlamy listę najlepszych wyników i restartujemy grę. Listę wyświetlamy tak:

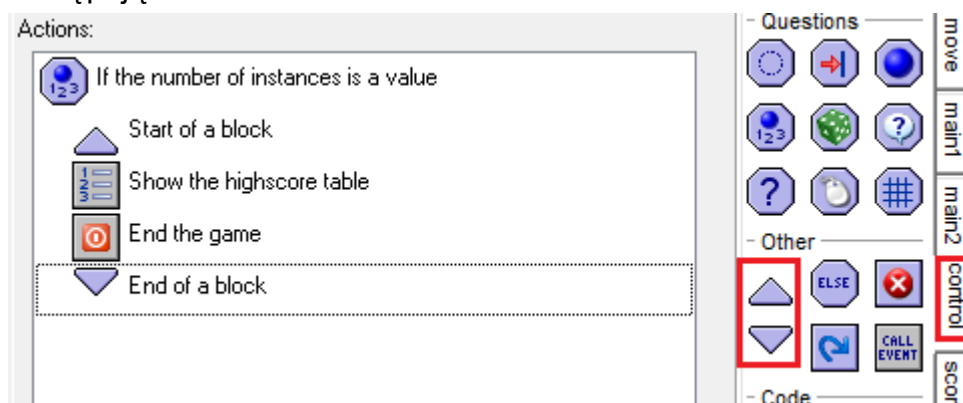


W okienku, które się pojawi możemy ustawić kolorystykę listy, ale by nie tracić czasu można nacisnąć OK.

- Pod nią dodajemy akcję zakończenia gry oznaczoną czerwonym guzikiem:



- Chcemy, aby w przypadku braku zombie na planszy, została wyświetlona lista **oraz** zakończona gra. Konieczne jest zatem dodanie bloków spinających te dwie akcje (gdyby ich nie było to druga akcja zostałaby pominięta w teście i wykonywała się cały czas). Całość musi wyglądać następująco:



- Zapisz i przetestuj grę. Teraz po zakończeniu gry możesz wpisać swoje imię na listę najlepszych wyników:

