

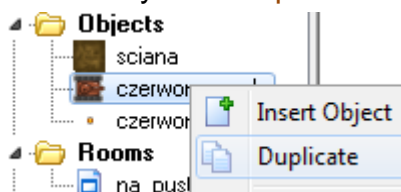
Strzelanka dla dwóch graczy

Zadanie 6: Dodanie drugiego gracza

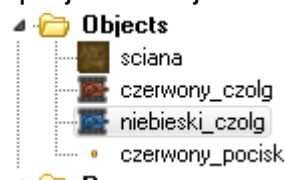
Dodanie drugiego gracza

Będziemy sprytni i skopiujemy cały **czerwony_czolg** i **czerwony_pocisk**, a następnie zamienimy kopie tych obiektów na **niebieski_czolg** i **niebieski_pocisk**.

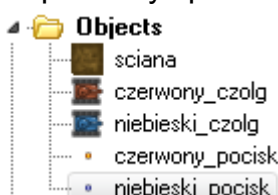
- Naciśnij prawym przyciskiem myszy na **czerwony_czolg** w spisie obiektów i z menu wybierz **Duplicate**.



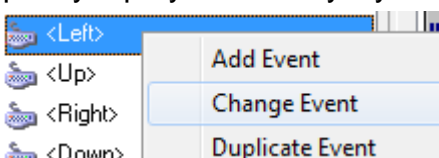
- Postawienie nowy obiekt, zmień jego nazwę na **niebieski_czolg**. Zmień jego sprajt. Kliknij OK.



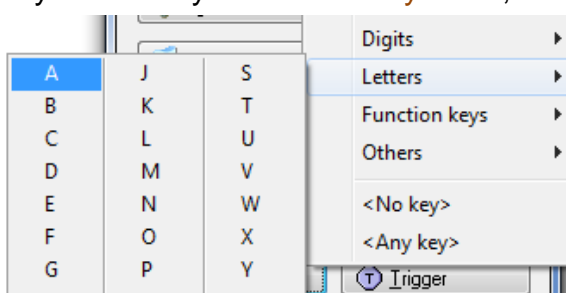
- W podobny sposób tworzymy **niebieski_pocisk**:



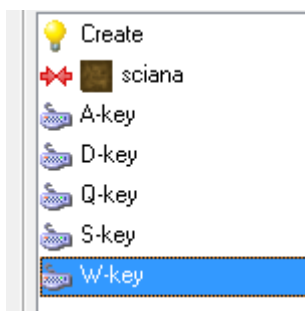
- Na tym jednak poprawki się nie kończą. Czolg niebieski musi być sterowany za pomocą innych klawiszy na klawiaturze. Otwórz okno jego edycji. Kliknij prawym przyciskiem myszy na zdarzenie **<Left>** i wybierz **Change Event**.





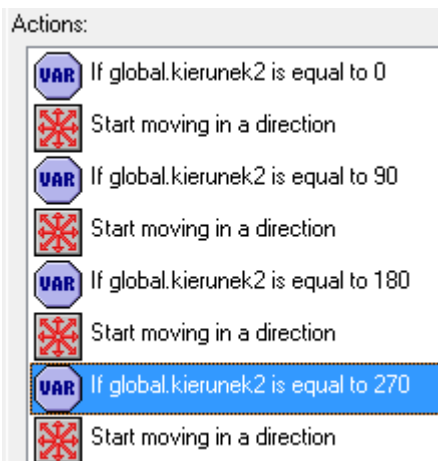
Wybierz z listy zdarzenie **Keyboard, Letters, A**.



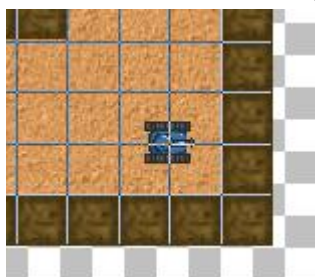
- W podobny sposób zamień <Right> na D, <Down> na S, <Up> na W i <Enter> na Q.



- Musimy jeszcze w niebieskim czołgu zamienić zmienną `global.kierunek1` na `global.kierunek2`, by je od siebie odróżnić. Trzeba poprawić akcje w zdarzeniach `Create` i `W-Key,S-Key,A-Key,D-Key`.
- Ostatnia poprawka dotyczy pocisków. Niebieski czołg musi strzelać niebieskimi pociskami. W zdarzeniu `Q-Key` należy poprawić wszystkie akcje zawierające `czerwony_pocisk`, tak aby zawierały teraz `niebieski_pocisk` (4 x  oraz )
- Następnie wejdź do środka obiektu `niebieski_pocisk` i w zdarzeniu `Create` również zamień `global.kierunek1` na `global.kierunek2` w czterech miejscach.



- Umieść niebieski czołg w prawym dolnym rogu pokoju:

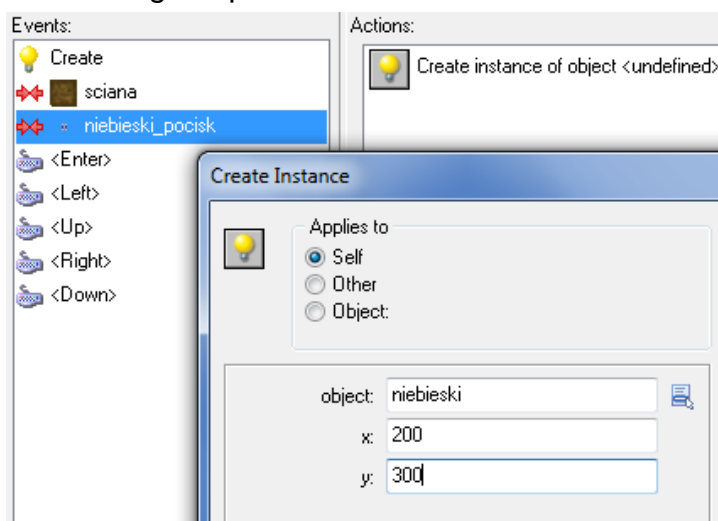


Zapisz i przetestuj grę. Sterowanie oboma czołgami powinno działać. Oba powinny poprawnie strzelać.

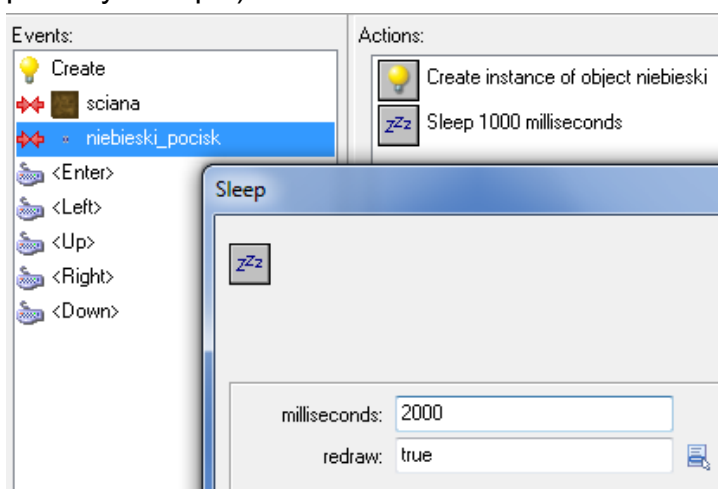
Zakończenie gry

Musimy jeszcze sprawdzać czy czołg obrywa od obcego pocisku. Wówczas gra się kończy.

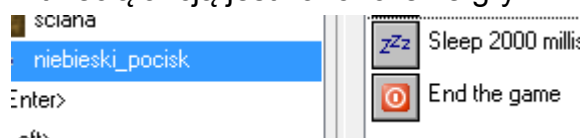
- Najpierw dodamy dwa obrazki. Znajdują się one w materiałach na stronie „niebieski.png” i „czerwony.png”, zawierające kolejno napisy „Wygrywa niebieski” i „Wygrywa czerwony”. Dodaj te obrazki jako sprajty.
- Stwórz obiekty na podstawie dodanych sprajtów. Możesz je nazwać po prostu **niebieski** i **czerwony**.
- Wejdź do edycji obiektu **czerwony_czołg** i dodaj zdarzenie kolizji z niebieskim pociskiem. W zdarzeniu kolizji stwórz akcję stworzenia niebieskiego napisu:



- Pod nią dodaj akcję pauzy na 2000 milisekund (żeby gracz spokojnie przeczytał napis).



- A trzecią akcją jest zakończenie gry:





- Podobne kroki należy wykonać w niebieskim czołgu. Po zderzeniu z czerwonym pociskiem, wyświetli się czerwony napis, zrobi pauza i zakończy gra. Zapisz i uruchom grę.

Gratulacje! Gra została ukończona. Można w nią grać, testować i ewentualnie ulepszać.

