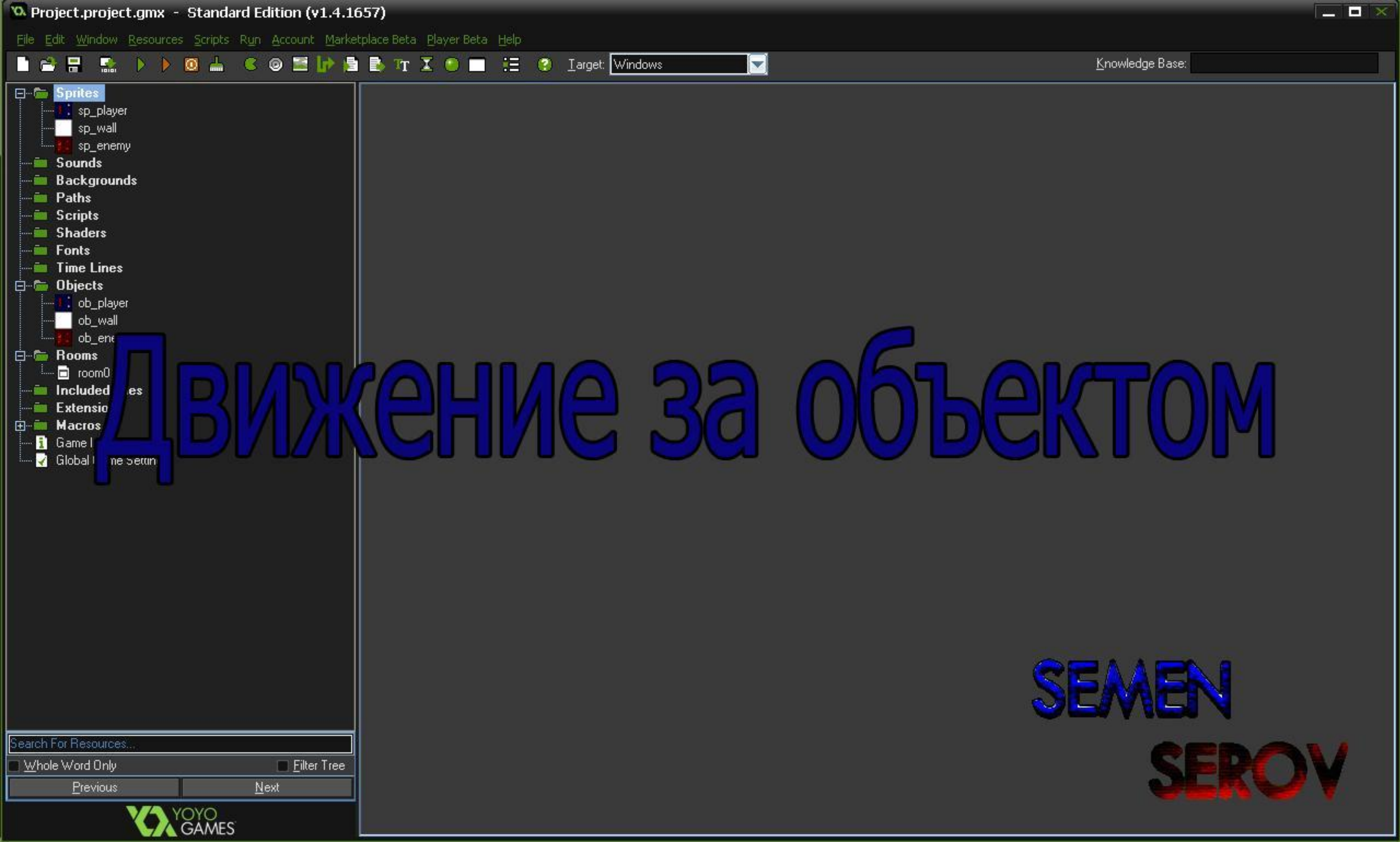
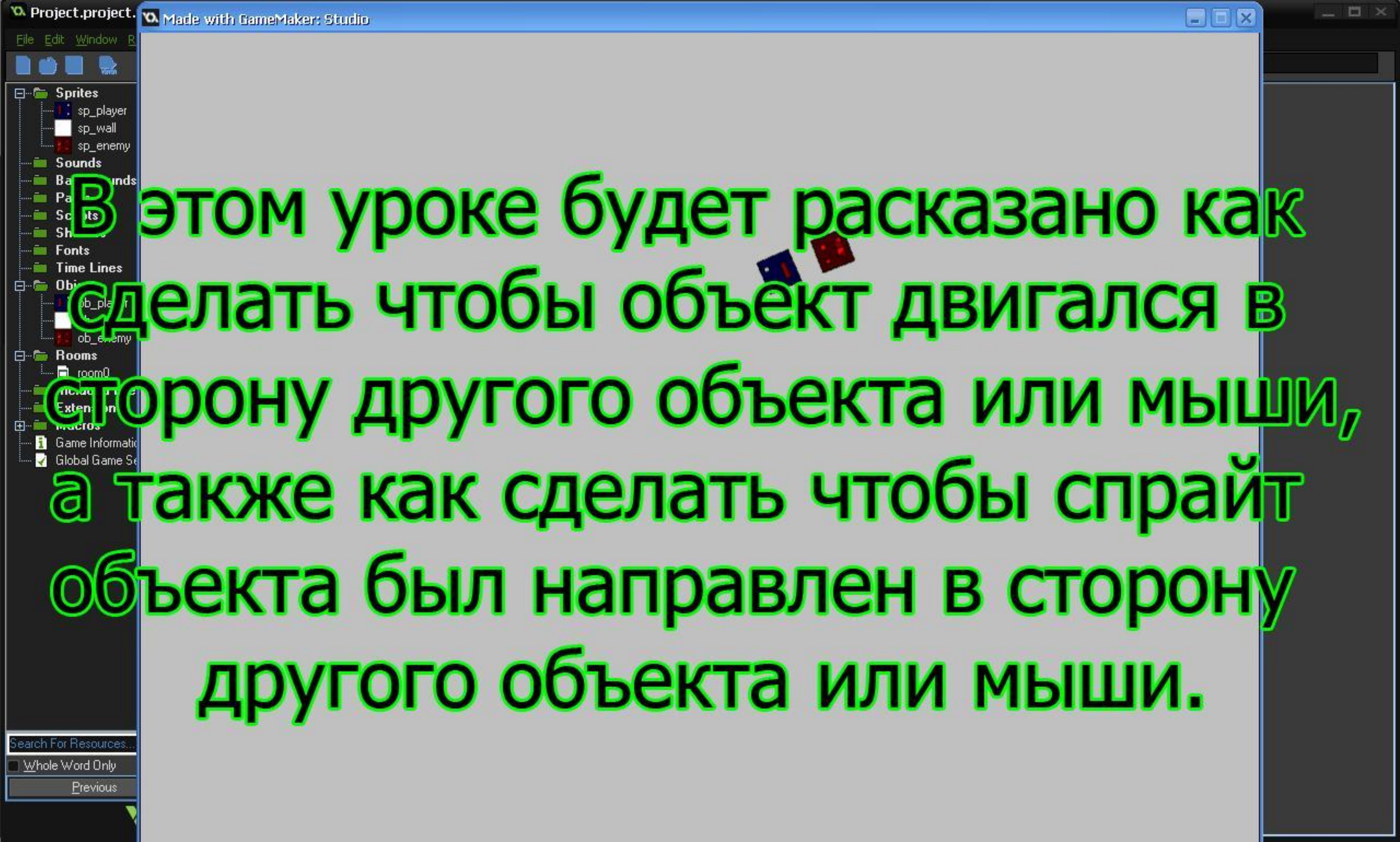
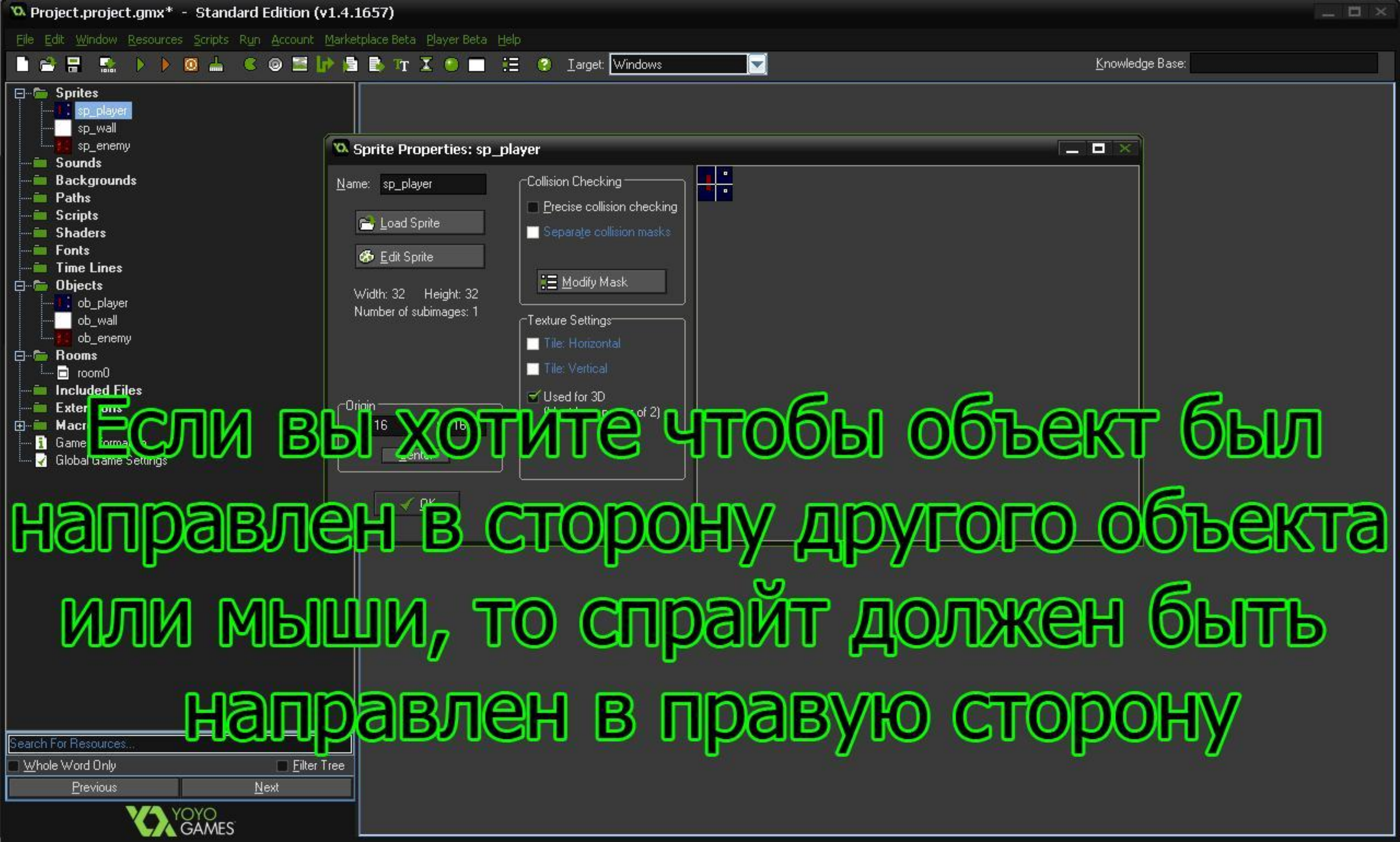
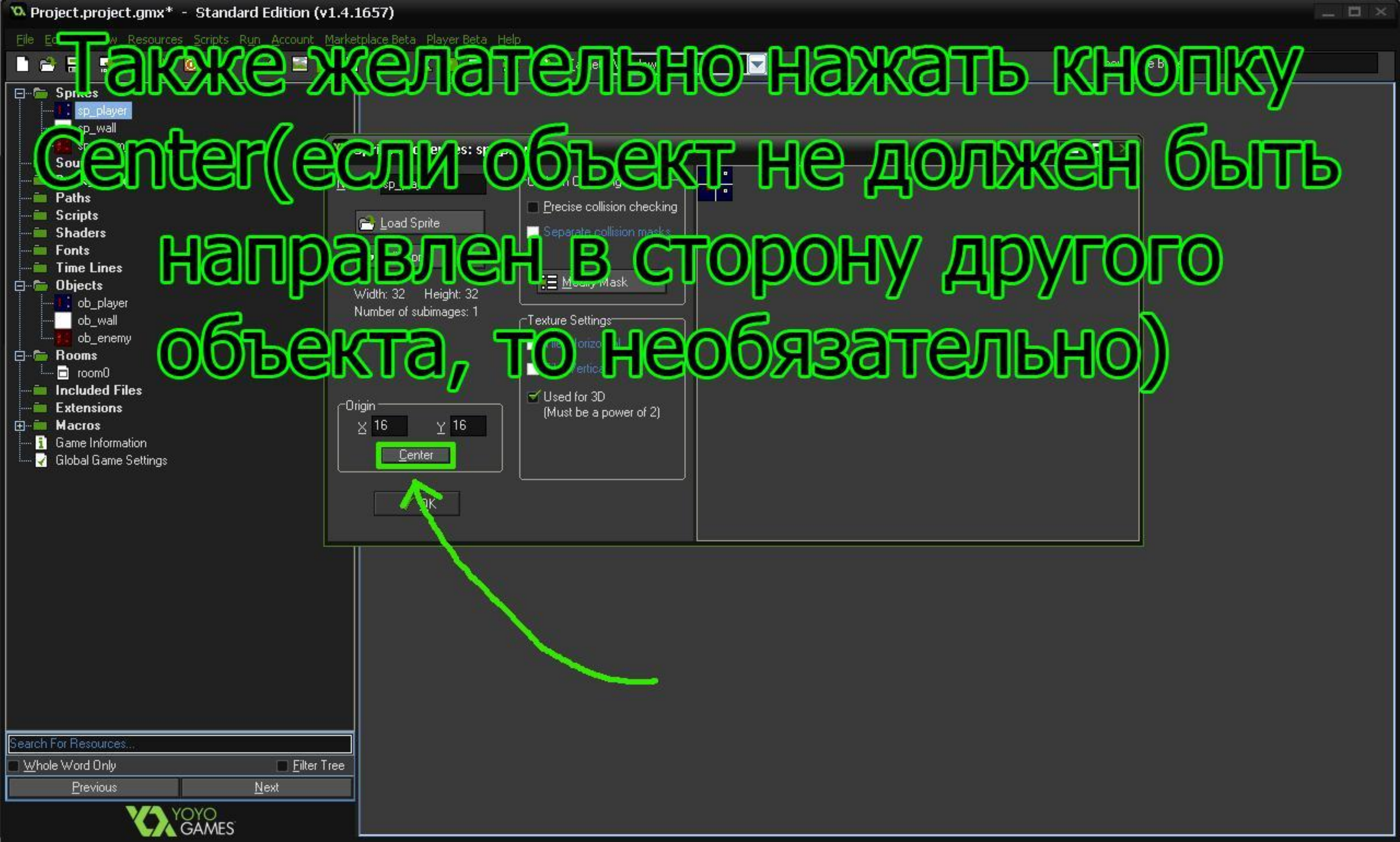

Project.project.gmx - Standard Edition (v1.4.1657)
File Edit Window Resources Scripts Run Account Marketplace Beta Player Beta Help
Target: Windows
Knowledge Base:
Sprites
sp_player
sp_wall
sp_enemy
Sounds
Backgrounds
Paths
Scripts
Shaders
Fonts
Time Lines
Objects
ob_player
ob_wall
Rooms
room0
Macros
Search For Resources...
Whole Word Only
Filter Tree
Previous
Next
YOYO GAMES
Движение за объектом
SEMEN
SEROV



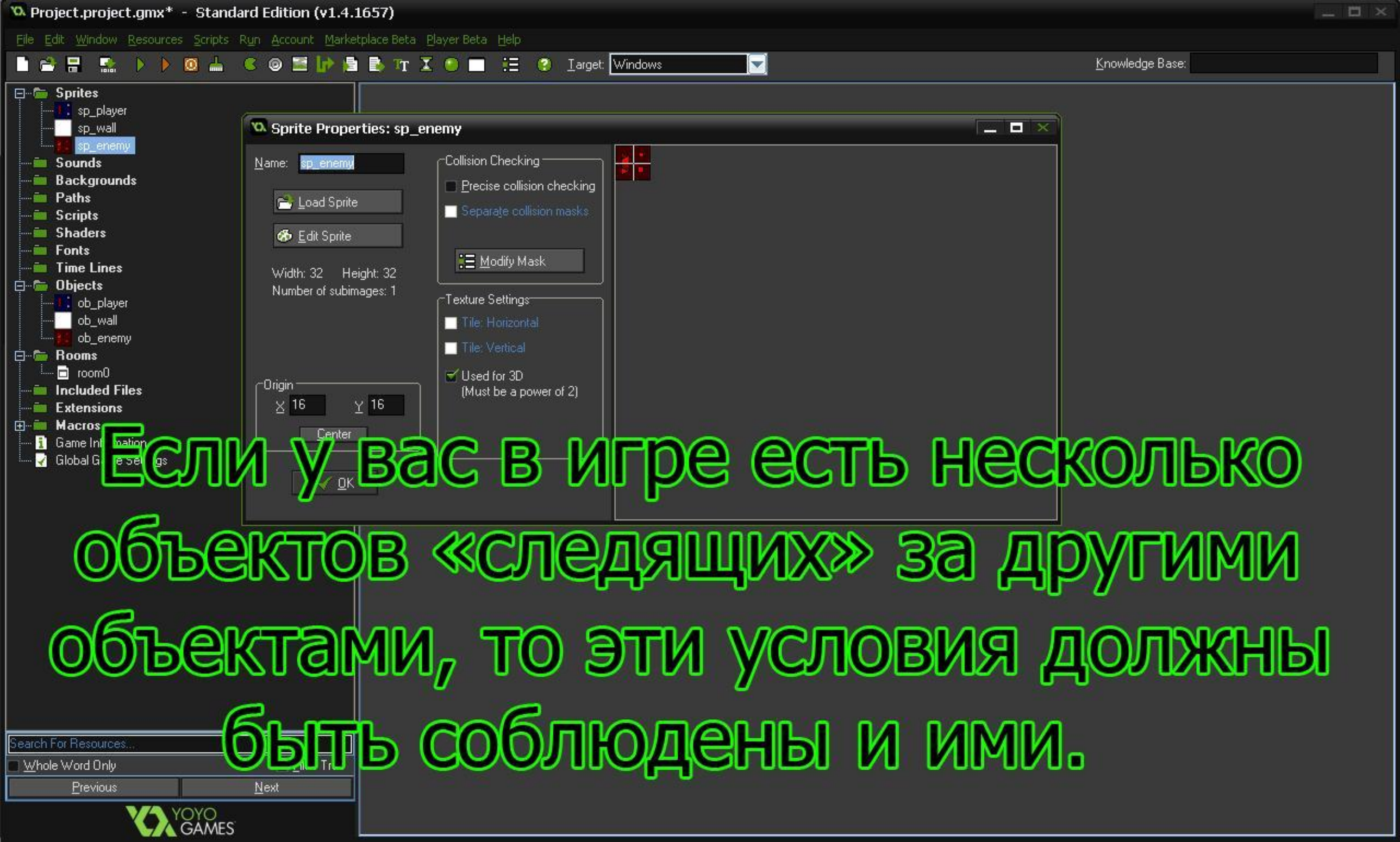
В этом уроке будет расказано как сделать чтобы объект двигался в сторону другого объекта или мыши, а также как сделать чтобы спрайт объекта был направлен в сторону другого объекта или мыши.



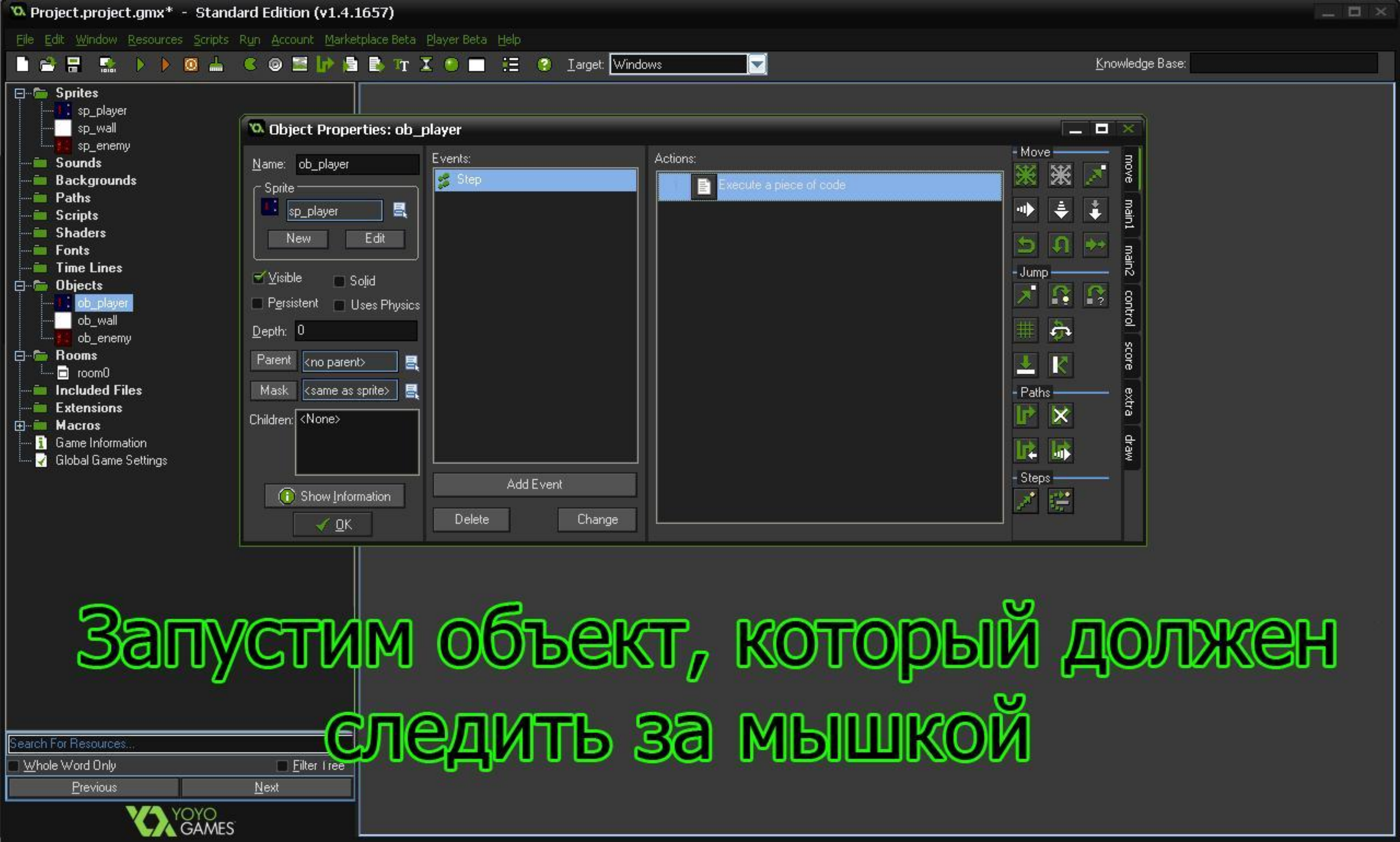
Если вы хотите чтобы объект был направлен в сторону другого объекта или мыши, то спрайт должен быть направлен в правую сторону



Также желательно нажать кнопку Center(если объект не должен быть направлен в сторону другого объекта, то необязательно)



Если у вас в игре есть несколько объектов «следящих» за другими объектами, то эти условия должны быть соблюдены и ими.



Запустим объект, который должен следить за мышкой

Project.project.gmx* - Standard Edition (v1.4.1657)

File Edit Window Resources Scripts Run Account Marketplace Beta Player Beta Help

Target: Windows

Knowledge Base:

- Sprites
  - sp_player
  - sp_wall
  - sp_enemy
- Sounds
- Backgrounds
- Paths
- Scripts
- Shaders
- Fonts
- Time Lines
- Objects
  - ob_player
  - ob_wall
  - ob_enemy
- Rooms
  - room0
- Included Files
- Extensions
- Macros
- Game Information
- Global Game Settings

Object Properties: ob_player

Name: ob_player

Sprite: sp_player

New Edit

Visible Solid

Persistent Uses Physics

Depth: 0

Parent <no parent>

Mask <same as sprite>

Children: <None>

Show Information

OK

Events:

Step

Add Event

Delete Change

Actions:

Execute a piece of code

Move

Jump

Paths

Steps

move main1 main2 control score extra draw

Search For Resources...

Whole Word Only Filter Tree

Previous Next

YOYO GAMES

Создадим событие step

Event: ob_player_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
direction=point_direction(x,y,mouse_x,mouse_y)
image_angle=direction
```


```
direction=point_direction(x,y,mouse_x,mouse_y)
image_angle=direction
```


Чтобы спрайт объекта был направлен в сторону мышки:

direction=point_direction(x,y,mouse_x,mouse_y)
image_angle=direction

Что значит:

направление=точке направления от x и y игрока, до x и y мышки;

угол изображения= направлению

3/3: 1 INS Modified 10 pt

Event: ob_player_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
1 if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
2 {
3 move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
4 }
5 else {speed=0}
6
```


```
if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
{
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
}
else {speed=0}
```


Чтобы объект следовал за мышкой:

```
if point_distance (x,y,mouse_x,mouse_y)>скорость
{
move_towards_point (mouse_x,mouse_y,скорость)
}
else {speed=0}
```

6/6: 1 INS Modified 10 pt

Event: ob_player_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
{
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
}
else {speed=0}
```


```
if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
{
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
}
else {speed=0}
```


Что значит:

если дистанция между координатами объекта и мышки больше скорости, то объект движеться к точке с координатами мышки с заданной скоростью, иначе скорость равна нулю

5/5: 1 INS Modified 10 pt

Event: ob_player_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
{
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
direction=point_direction(x,y,mouse_x,mouse_y)
image_angle=direction
}
else {speed=0}
```


```
if point_distance(x,y,mouse_x,mouse_y)>4
{
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,4)
direction=point_direction(x,y,mouse_x,mouse_y)
image_angle=direction
}
else {speed=0}
```


Чтобы объект одновременно следовал за мышкой и был направлен в её сторону, достаточно объеденить оба скрипта в один

8/8: 1 INS Modified 10 pt

Project.project.gmx - Standard Edition (v1.4.1657)

File Edit Window Resources Scripts Run Account Marketplace Beta Player Beta Help

Target: Windows

Knowledge Base:

- Sprites
- Sounds
- Backgrounds
- Paths
- Scripts
- Shaders
- Fonts
- Time Lines
- Objects
  - ob_player
  - ob_wall
  - ob_enemy
- Rooms
- Included Files
- Extensions
- Macros
- Game Information
- Global Game Settings

Object Properties: ob_enemy

Name: ob_enemy

Sprite: sp_enemy

New Edit

Visible Solid

Persistent Uses Physics

Depth: 0

Parent <no parent>

Mask <same as sprite>

Children: <None>

Show Information

OK

Events:

Step

Add Event

Delete Change

Actions:

Execute a piece of code

Move

Jump

Paths

Steps

move main1 main2 control score extra draw

Search For Resources...

Whole Word Only

Previous Next

YOYO GAMES

Запустим объект, который должен следить за другим объектом

Project.project.gmx* - Standard Edition (v1.4.1657)

File Edit Window Resources Scripts Run Account Marketplace Beta Player Beta Help

Target: Windows

Knowledge Base:

- Sprites
- Sounds
- Backgrounds
- Paths
- Scripts
- Shaders
- Fonts
- Time Lines
- Objects
  - ob_player
  - ob_wall
  - ob_enemy
- Rooms
- Included Files
- Extensions
- Macros
- Game Information
- Global Game Settings

Object Properties: ob_enemy

Name: ob_enemy

Sprite: sp_enemy

New Edit

Visible Solid

Persistent Uses Physics

Depth: 0

Parent <no parent>

Mask <same as sprite>

Children: <None>

Show Information

OK

Events:

Step

Add Event

Delete Change

Actions:

Execute a piece of code

Move

Jump

Paths

Steps

move main1 main2 control score extra draw

Создадим событие step

Search For Resources...

Whole Word Only Filter Tree

Previous Next

YOYO GAMES

Event: ob_enemy_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
1 direction=point_direction(x,y,ob_player.x,ob_player.y)
2 image_angle=direction
3
```

direction=point_direction(x,y,ob_player.x,ob_player.y)
image_angle=direction

Чтобы спрайт объекта был направлен в сторону другого объекта:

direction=point_direction(x,y,объект.x,объект.y)
image_angle=direction

Что значит:

направление равно точке направления от текущего объекта, до указанного;
угол спрайта равен направлению

3/3: 1 INS Modified 10 pt

Event: ob_enemy_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
1 if distance_to_object(ob_player)>40
2 {
3 move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
4 }
5 else {speed=0}
6
```


```
if distance_to_object(ob_player)>40
{
move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
}
else {speed=0}
```


Чтобы объект следовал за другим объектом:

```
if distance_to_object (объект)>
{
move_towards_point(объект.x,объект.y,скорость)
}
else {speed=0}
```

расстояние на которое должен приближаться объект

6/6: 1 INS Modified 10 pt

Event: ob_enemy_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
if distance_to_object(ob_player)>40
{
move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
}
else {speed=0}
```


```
if distance_to_object(ob_player)>40
{
move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
}
else {speed=0}
```


Что значит:

Если дистанция между объектами больше расстояния на которое должен приближаться объект, то объект движется к другому объекту с заданной скоростью; иначе скорость равна 0

6/6: 1 INS 10 pt

Event: ob_enemy_Step_1

Applies To: Self Other Object:

action

```
1 if distance_to_object(ob_player)>40
2 {
3 move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
4 direction=point_direction(x,y,ob_player.x,ob_player.y)
5 image_angle=direction
6 }
7 else {speed=0}
8
```


```
if distance_to_object(ob_player)>40
{
move_towards_point(ob_player.x,ob_player.y,4)
direction=point_direction(x,y,ob_player.x,ob_player.y)
image_angle=direction
}
else {speed=0}
```


Чтобы объект одновременно следовал за другим объектом и был направлен в его сторону, достаточно объединить оба скрипта в один

8/8: 1 INS 10 pt