

F Home H View V Events E тестирование и экспорт игры

Paste Cut Copy Undo Redo Delete Select All Select None

Clipboard Undo Selection Configurations Active configurations: All Displaying: HTML5

Scirra.com Forums Help Scirra Store Run layout Export project Start Page

Online Preview Go

1 2 3 4 Layout 1 Event sheet 1 Projects

редактор уровня редактор кода

**Properties**

настройки проекта

**Project settings**

Name	New project
Author	имя автора
Description	описание
Version	1.0 версия
First layout	уровень с которого стартует игра
Use loader...	No использовать или нет уровень с полосой загрузки
Pixel roun...	Off перемещение по целым или дробным пикселям
Window Si...	640, 480 размер экрана

**Configuration Settings** настройки конфигурации

Preview br...	(default) выбор браузера
Fullscreen ...	Off полноэкранный режим
Use iOS ret...	Yes Использовать ли разрешение дисплея с оглядкой на IOS
Enable We...	On включать ли поддержку шейдерных эффектов WebGL
Sampling	Linear качество отображения спрайтов
Loader style	Progress bar ...настройки отображения полосы загрузки
Clear back...	No очищать бэкграунд?

More informa... [Help](#)

папка с уровнями **New project\***

- папка с уровнями **Layouts**
  - уровень **Layout 1**
- папка с листами кода **Event sheets**
  - код (логика игры) **Event sheet 1**
- все объекты **Object types**
- семьи(объединение объектов) **Families**
- звуки **Sounds**
- музыка **Music**
- файлы **Files**

**Projects** **Layers** **СЛОИ**

**Objects**

All 'Layout 1' objects

## Insert New Object

Double-click a plugin to create a new object type from:



CONTROL FLOW



Function

функция - удобный объект для упорядочивания списка событий

Data & Storage



Array

Массив – для управления большим количеством переменных.



Dictionary

Словарь – хранение значений с именами.



WebStorage

Интернет хранилище – хранение удаленных или локальных значений.



XML

Загрузка xml файлов

Вставка нового объекта

## Form controls



Button

Кнопка – обычная веб кнопка.



Text box

Текстовый блок для работы с текстом.

## General



Particles

Частицы для создания разнообразных эффектов



Sprite

Основной элемент, графика.



Text

Отображение текста



Tiled  
Background

Тайл – бесшовная картинка

## Input



Gamepad

Опции для поддержки джойстиков



Keyboard

управление клавиатурой



Mouse

управление мышью



Touch

Опции для поддержки устройств с сенсорным управлением

## Media



Audio

Опции для добавления музыки



User Media

для управления веб камерой

## Platform specific



appMobi



CocoonJS Ads



Kongregate



Windows 8



Facebook



playMobi

плагины для продвинутого экспорта

## Web



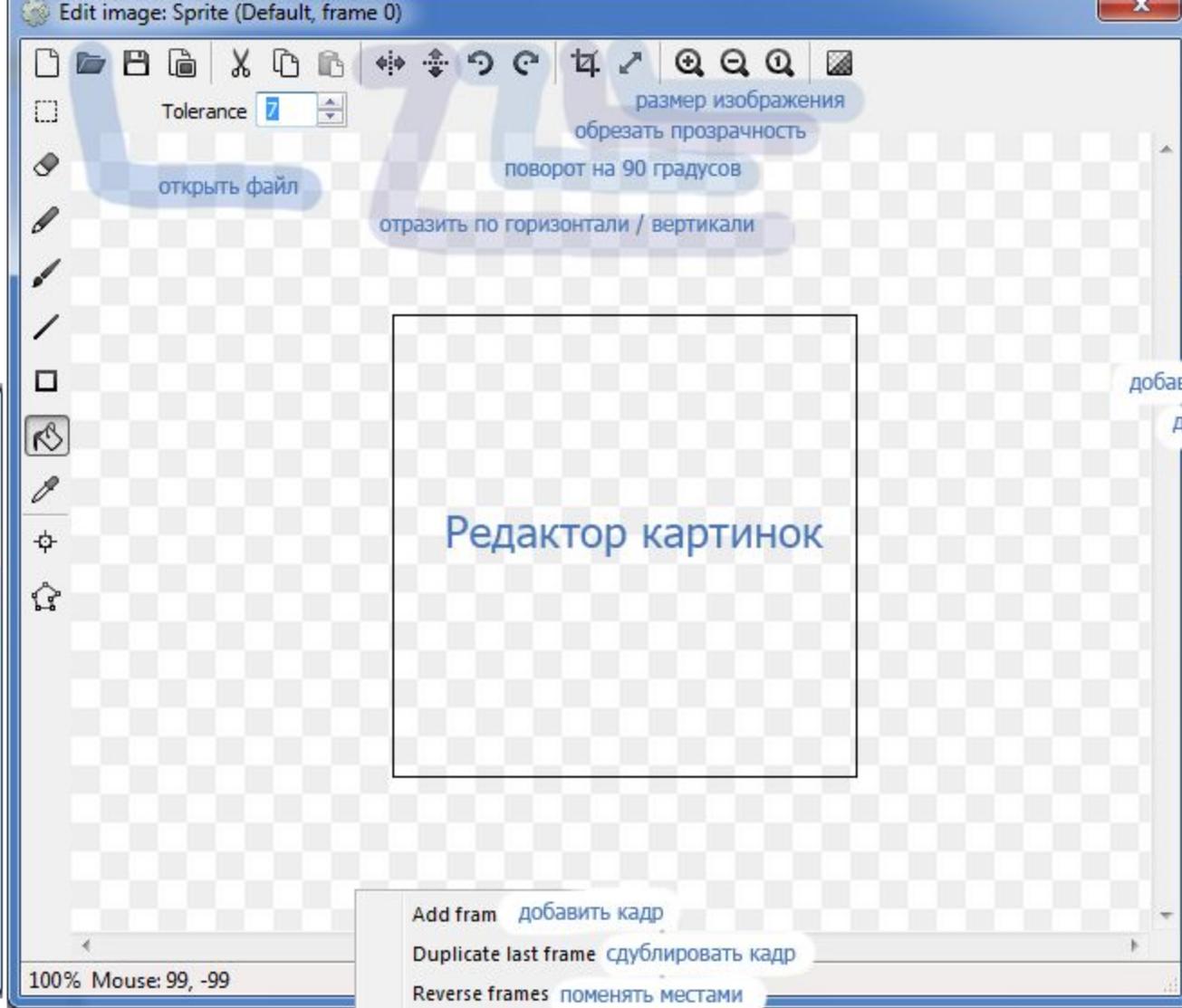
AJAX

Опции для управления обновлением элементов без перезагрузки страницы



Browser

Опции для доступа к браузеру



### Color Palette

RGB - HSL

Red: 45  
Green: 209  
Blue: 58  
Alpha: 255

### Animations

Default

- добавить анимацию Add animation
- добавить папку Add folder
- Expand all
- Collapse all
- Help

### Animation frames (1)

0 кадры анимации

Properties
Layout 1
Event sheet 1

**Object type properties**

Name	ball	название
Plugin	Sprite	тип объекта
Global	No	распространяется ли объект на все уровни

**Common**

Layer	Layer 0	слой на котором находится
Angle	0	текущий угол
Opacity	100	текущая прозрачность
Position	322, 130	позиция
Size	143, 143	размер

**Instance variables**

Add / edit [Instance variables](#)  
наличие собственных переменных

**Behaviors**

Add / edit [Behaviors](#) поведения

**Effects**

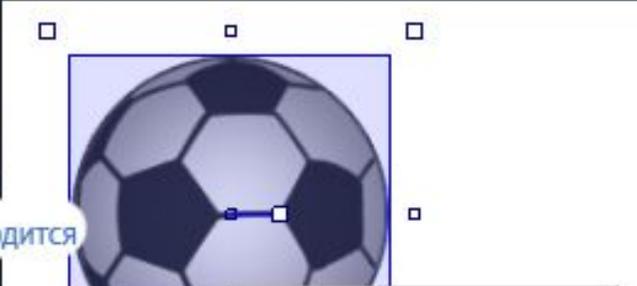
Blend mode	Normal	режим смешивания
------------	--------	------------------

Add / edit [Effects](#) добавление эффектов

**Properties**

Animations	<a href="#">Edit</a>	
Size	<a href="#">Make 1:1</a>	при клике размер вернется к исходному
Initial visibility	Visible	видимость при старте
Initial frame	0	с этого кадра старт

More information [Help](#)



вставить новый объект Insert new object

редактировать анимацию Edit animations

---

 Cut Shift+Delete

 Copy Ctrl+C

 Paste Ctrl+V

---

Clone object type  
создать клон (новый объект с параметрами и поведением источника клона)

---

 Delete

Z Order ▶

---

Move to layer ▶  
переместить на другой слой

---

 Edit event sheet

 Help

У простой копии спрайта для удобства созданы несколько параметров для управления каждой копией:

- 1) Приватная переменная 'instance variable' позволяет хранить свое значение для каждой копии спрайта (не все события и действия позволяют выбирать отдельную копию спрайта).
  - 2) У каждой копии есть **Uid** (уникальный идентификационный номер) который присваивается при старте игры.
  - 3) У спрайта есть **счетчик количества** копий '**count**'
- У каждого объекта есть направление 'angle' От 0 до 360 градусов. По умолчанию 0 направлен влево.

## Add behavior

Double-click a behavior to add:



### Attributes



Jump-thru

Атрибут для другого поведения «Platform» позволяет ходить по объектам с этим атрибутом в отличие от solid на спрайты с этим атрибутом можно запрыгивать.



Solid

Атрибут для другого поведения «Platform» позволяет ходить по объектам с этим атрибутом.

### General



Anchor

Позиционирование объекта относительно размеров окна



Bound to layout

Объекты с таким поведением останавливаются на границе уровня (стены уровня).



Destroy outside layout

Уничтожает объект, как только он покидает границы уровня.



Drag & Drop

Позволяет перетаскивать объекты.



Fade

Плавное уменьшение / увеличение прозрачности



Flash

Мигание спрайта.



Pin

Намертво прикрепляет. Объект больше не движется.



Scroll To

Экран – камера движется за объектом с этим поведением.



Wrap

Объект, с этим поведением двигаясь за границу экрана, выходит с другой стороны.



8 Direction

Движение объекта на 8 сторон.



Bullet

Имитация полета пули.



Car

Объект имитирует поведение машины (вид сверху). Газ, повороты, тормоз.



Custom Movement

Набор опций для создания уникальных передвижений.



Physics

Добавляет объекту физику (Используется box 2D).



Platform

Поведение платформера – прыгать, бегать.



Rotate

Вращение объекта.



Sine

Волнообразное изменение основных параметров объекта.

A solid the Platform behavior can also jump on to from underneath.