



CONSTRUCT3

Construct 3

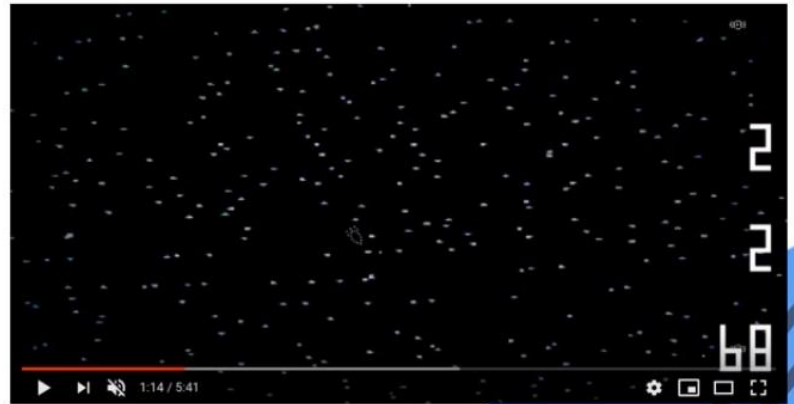
Знакомство с Construct 3
Создаем игру Computer Space
Урок 1

Задание на урок

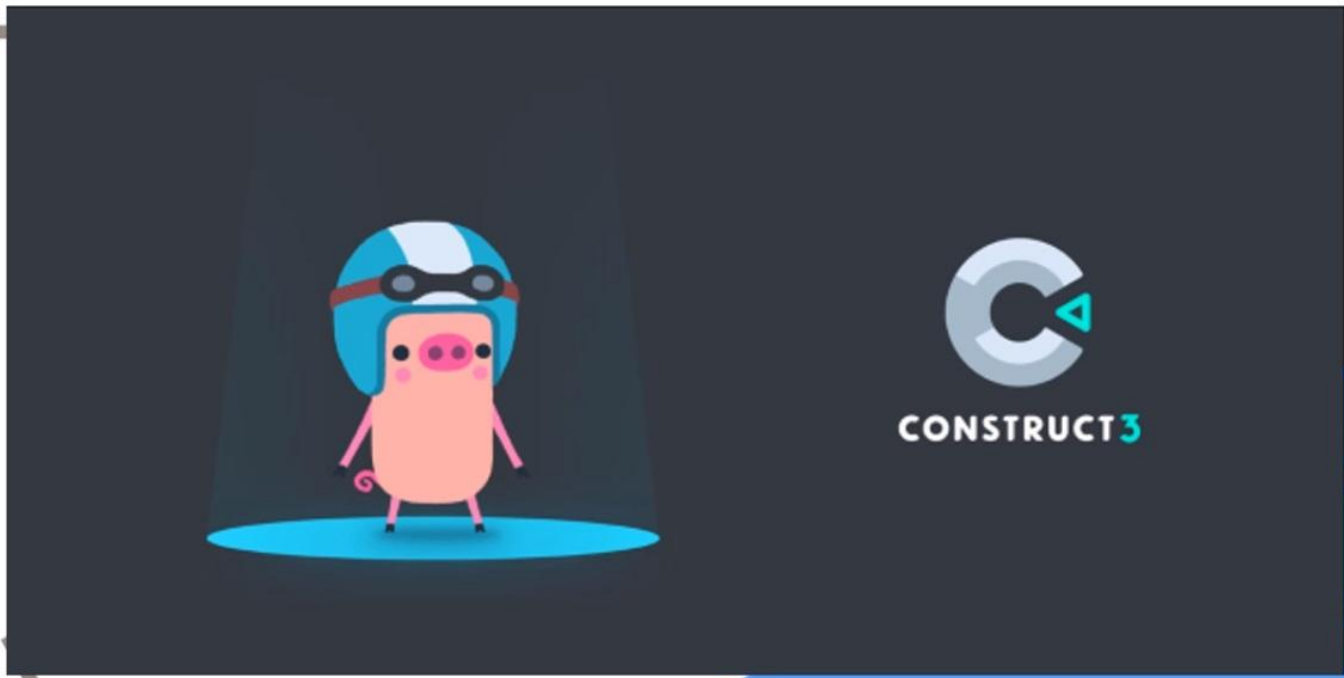
2



История игры



Construct 3



Знакомство с Construct 3

5

A search bar containing the text "Construct 3". To the right of the text are icons for keyboard search and voice search.

Поиск в Google

Мне повезёт!

Знакомство с Construct 3

6

Результатов: примерно 194 000 000 (0,27 сек.)

Construct 3 - Make Games

<https://editor.construct.net/> ▾ Перевести эту страницу

Launch Construct 3 r136. Make games with the world's easiest browser-based game creator. Try for free now and begin your game development journey.

[Beginner's guide to Construct 3](#) · [Construct 3 Manual](#) · [Tutorials](#)

CODLOGIA

Знакомство с Construct 3

7



Знакомство с Construct 3

8

Меню Начальная страница X Бесплатная версия Гость

CONSTRUCT 3

Поиск

- Игровые демонстрации
- Шаблоны
- Примеры для начинающих
- Примеры для среднего уровня
- Расширенные примеры
- Технические демонстрации
- Недавние Проекты
- Полезные ссылки**

НОВЫЙ ПРОЕКТ

ОБЛАКО

БРАУЗЕР

ФАЙЛ

Kiwi Story
Kiwi Clap послал маленького киро, чтобы забрать жуков-гумми, но он потерялся на этом пути! Помогите ему найти свой путь назад!

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Demonoire
Великое множество сокровищ таит подземелье демона. Вы готовы принять вызов?

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Glokar

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ИНСТРУКЦИИ

РУКОВОДСТВО

Создаем новый проект

9

НОВЫЙ ПРОЕКТ



Создаем новый проект

10

Новый проект

Имя

Выберите предустановку

Размер области просмотра X 16:9

Ориентации

Оптимизация для пиксельного искусства

[Помощь](#)

Интерфейс Construct 3

11

The screenshot displays the Construct 3 interface with the following components:

- Properties Panel (left):** Contains settings for the project and display. The "Свойства" (Properties) panel is highlighted with a red border. It includes sections for "Свойства проекта" (Project Properties), "Цвета" (Colors), "Запускать" (Launch), "Дисплей" (Display), and "Полноэкранный" (Fullscreen).
- Main Workspace (center):** A large empty area for creating and editing game objects.
- Project Panel (right):** Shows the project hierarchy for "Computer Space game", including "Макеты" (Layouts), "Список событий" (Event List), and "Типы объектов" (Object Types).
- Layers Panel (bottom right):** Shows the current layer "Макет 1" (Layout 1) at "Уровень 0" (Level 0).
- Status Bar (bottom):** Displays mouse coordinates (249, -36), active level (Уровень 0), and scale (Масштаб: 100 %).

Свойства	Значение
Имя	Computer Space game
Версия	1.0.0.0
Описания	
Идентификатор	com.company.AppName
Автор	
Емейл	author@example.com
Веб-сайт	http://www.example.com
Фоновый цвет	0, 0, 0
Цвет заставки	255, 255, 255
Использовать цвет темы	<input type="checkbox"/>
Цвет темы	255, 255, 255
Первый макет	(по умолчанию)
Использовать макет загрузчика	<input type="checkbox"/>
Стиль загрузчика	Construct 3 экран
Звуки предварительной загрузки	<input checked="" type="checkbox"/>
Размер области просмотра	854 x 480
Соотношение сторон	16:9
Вид отображения	Автоматический

Интерфейс Construct 3

12

The screenshot displays the Construct 3 interface with the following components:

- Properties Panel (Свойства):**
 - Свойства проекта:**

Имя	Computer Space gam
Версия	1.0.0.0
Описания	...
Идентификатор	com.company.AppNar
Автор	
Емейл	author@example.com
Веб-сайт	http://www.example.ci
 - Цвета:**
 - Фоновый цвет: 0, 0, 0
 - Цвет заставки: 255, 255, 255
 - Использовать цвет темы:
 - Цвет темы: 255, 255, 255
 - Запустить:**
 - Первый макет: (по умолчанию)
 - Использовать макет загрузчика:
 - Стиль загрузчика: Construct 3 экран
 - Звуки предварительн... загрузки:
 - Дисплей:**
 - Размер области просмотра: 854 x 480
 - Соотношение сторон: 16:9
 - Вид отображения: Автоматический
 - Полноэкранный:
- Project Panel (Проект):**
 - Computer Space game
 - Макеты
 - Макет 1
 - Список событий
 - Таблица событий 1
 - Типы объектов
 - Семьи
 - Звуки
 - Музыка
 - Видео
 - Шрифты
 - Иконки
 - Файлы

- Layers Panel (Слой - Макет 1):**
- Уровень 0: 0
- Status Bar:** Мышь: (502, -65) | Активный уровень: **Уровень 0** | Масштаб: 100 %

Интерфейс Construct 3

13

Свойства

Свойства проекта

Имя	Computer Space gam
Версия	1.0.0.0
Описания	...
Идентификатор	com.company.AppName
Автор	
Емейл	author@example.com
Веб-сайт	http://www.example.c

Цвета

Фоновый цвет

Цвет заставки

Использовать цвет темы

Цвет темы

Запускать

Первый макет (по умолчанию)

Использовать макет загрузчика

Стиль загрузчика Construct 3 экран

Звуки предварительн... загрузки

Дисплей

Размер области просмотра

Соотношение сторон 16:9

Вид отображения Автоматический

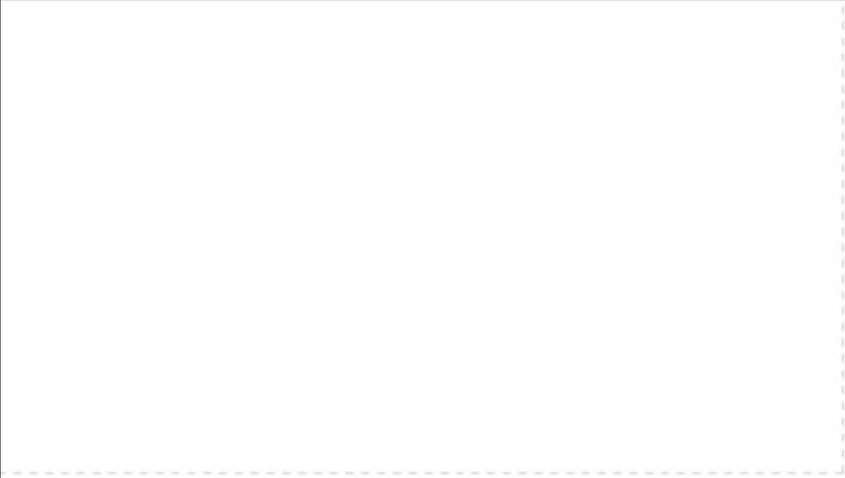
Полноэкранный режим Шкала почтовых

Полноэкранное качество Высокая

Меню

Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x

Бесплатная версия Гость



Мышь: (856, 461) Активный уровень: **Уровень 0** Масштаб: 100 %

Проект

- Computer Space game
 - Макеты
 - Макет 1
 - Список событий
 - Таблица событий 1
 - Типы объектов
 - Семьи
 - Звуки
 - Музыка
 - Видео
 - Шрифты
 - Иконки
 - Файлы

Слой - Макет 1

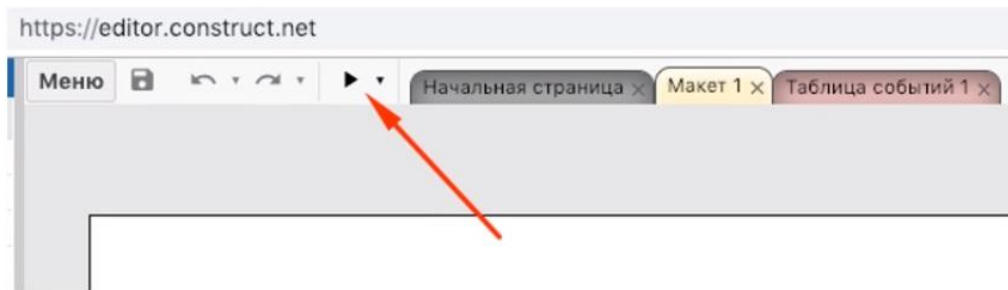
- Уровень 0 0

Слой - Макет 1 x

Карта тайлов x

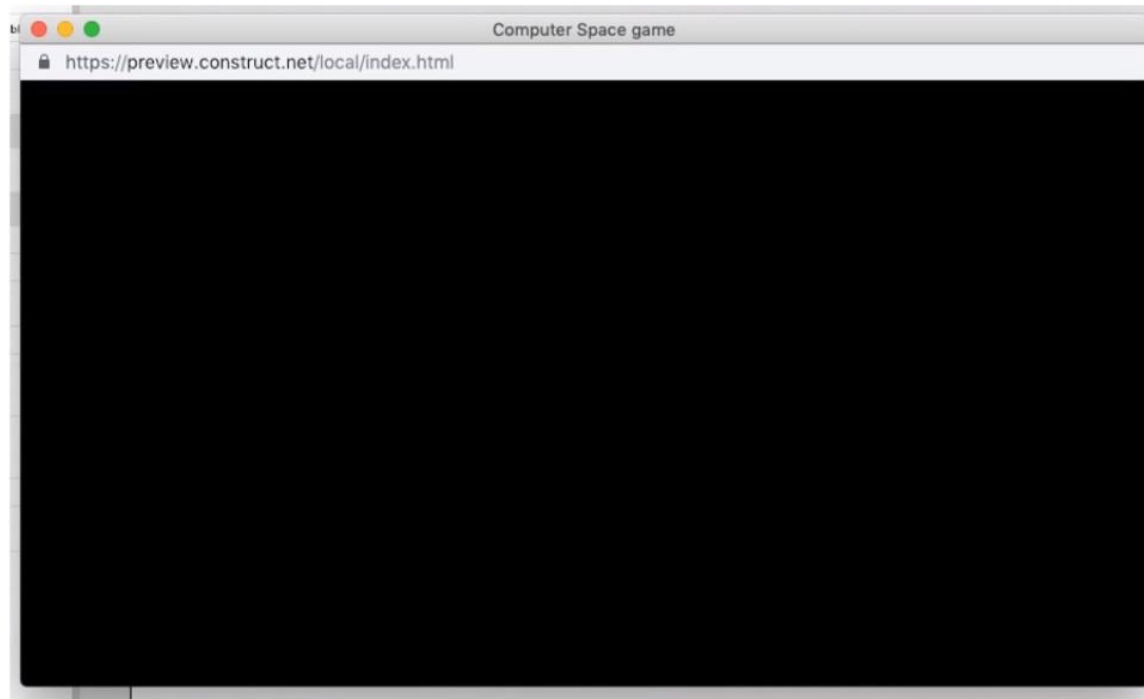
Запуск проекта

14

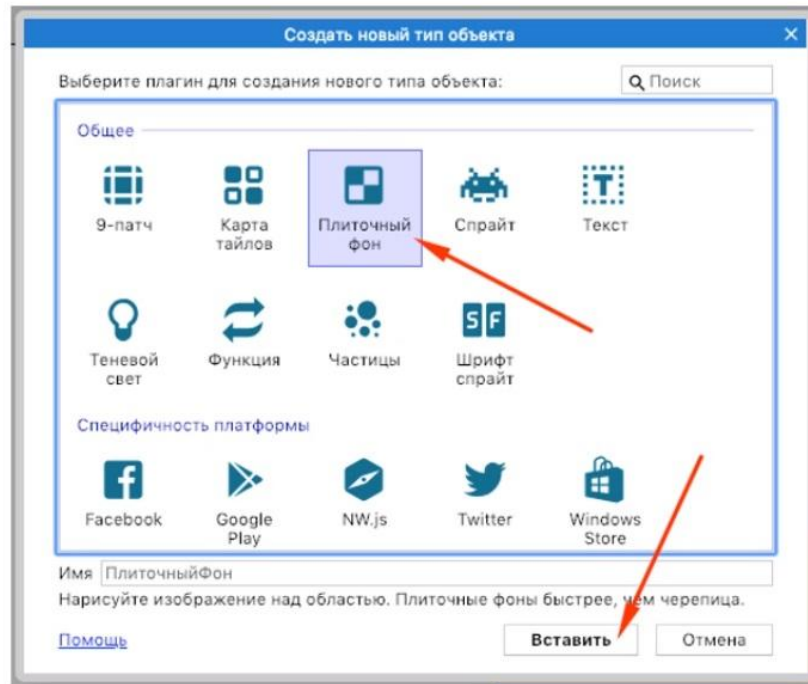


Запуск проекта

15

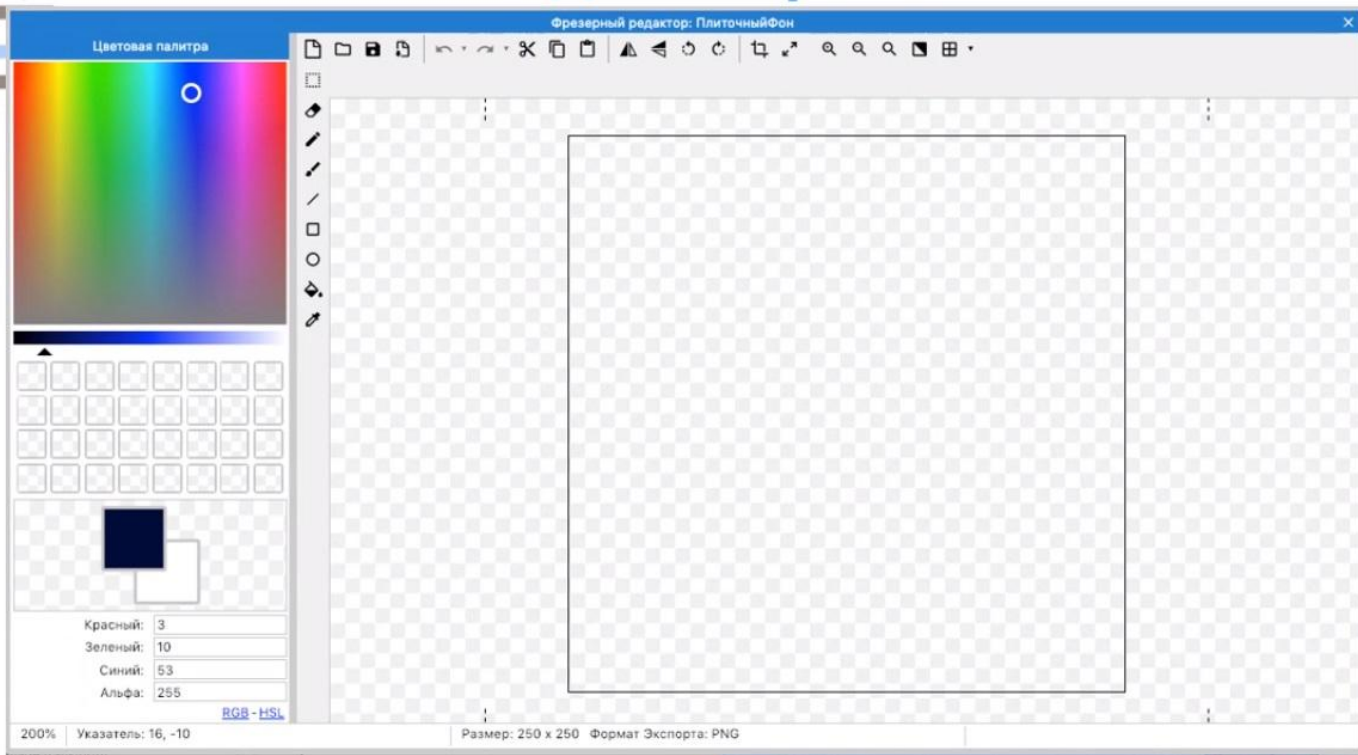


Создание фона

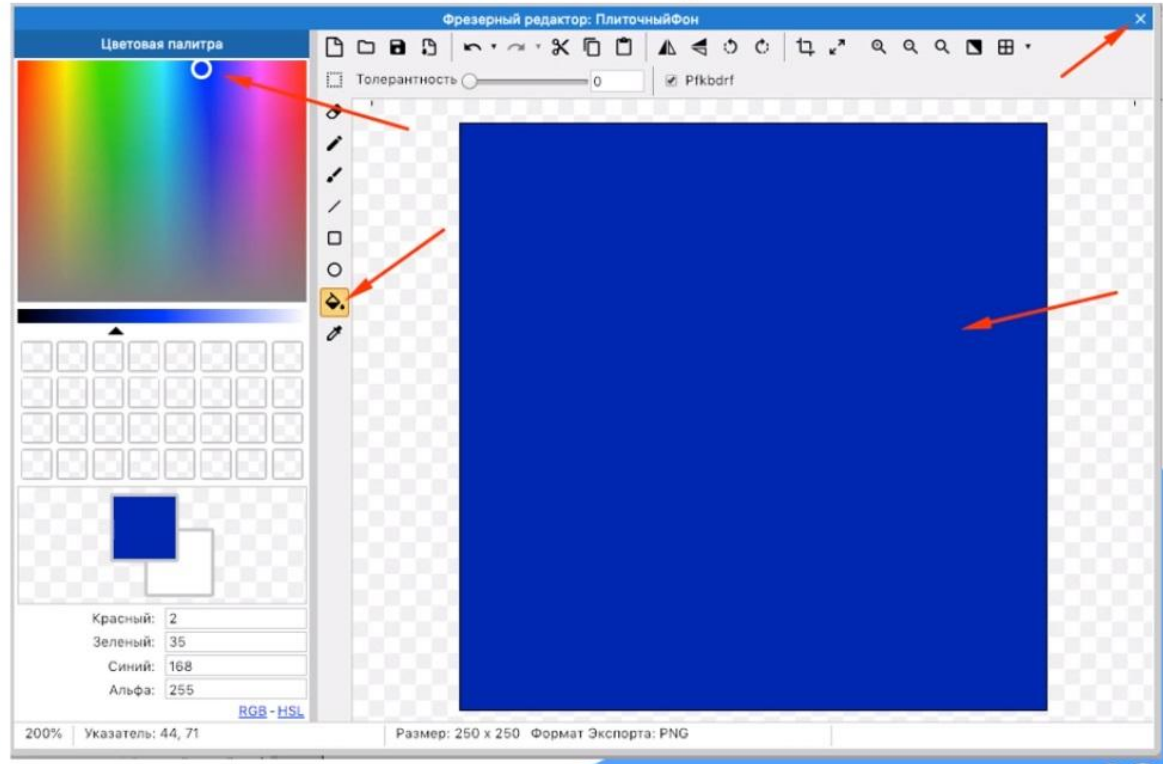


Создание фона

17

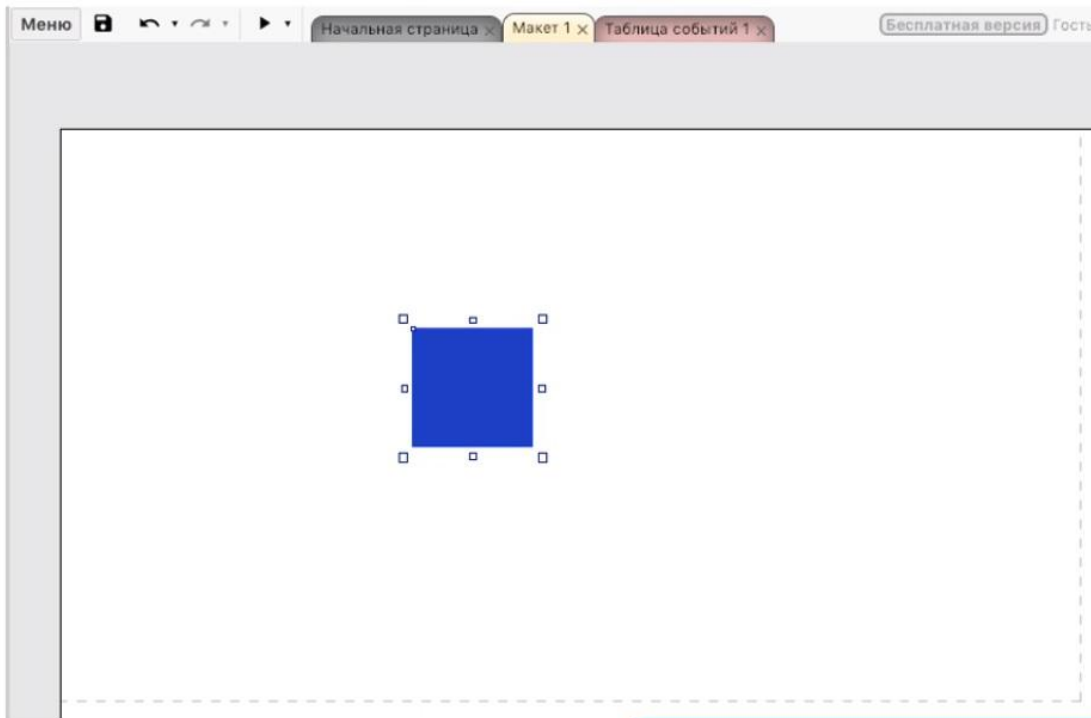


Создание фона



Создание фона

19



Свойства фона

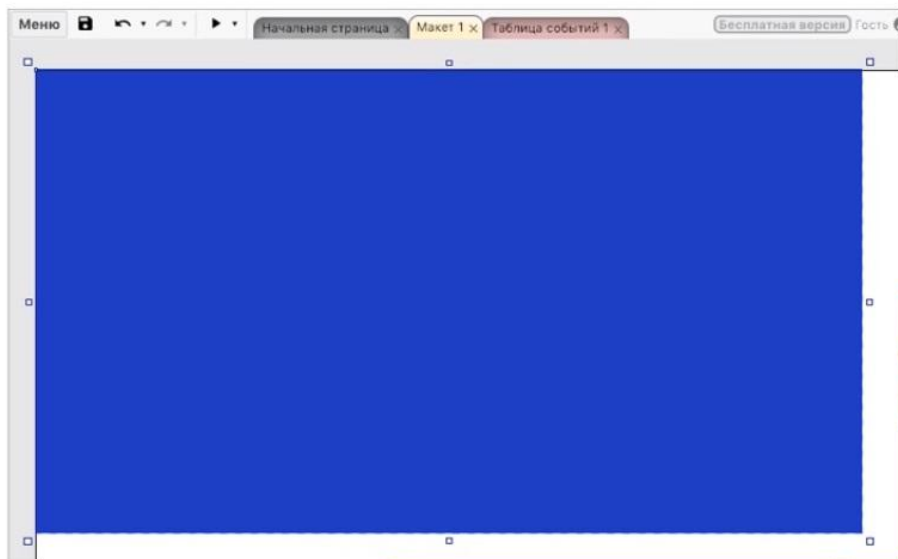
Свойства

Свойства типа объекта

Имя	ПлиточныйФон
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Плиточный фон

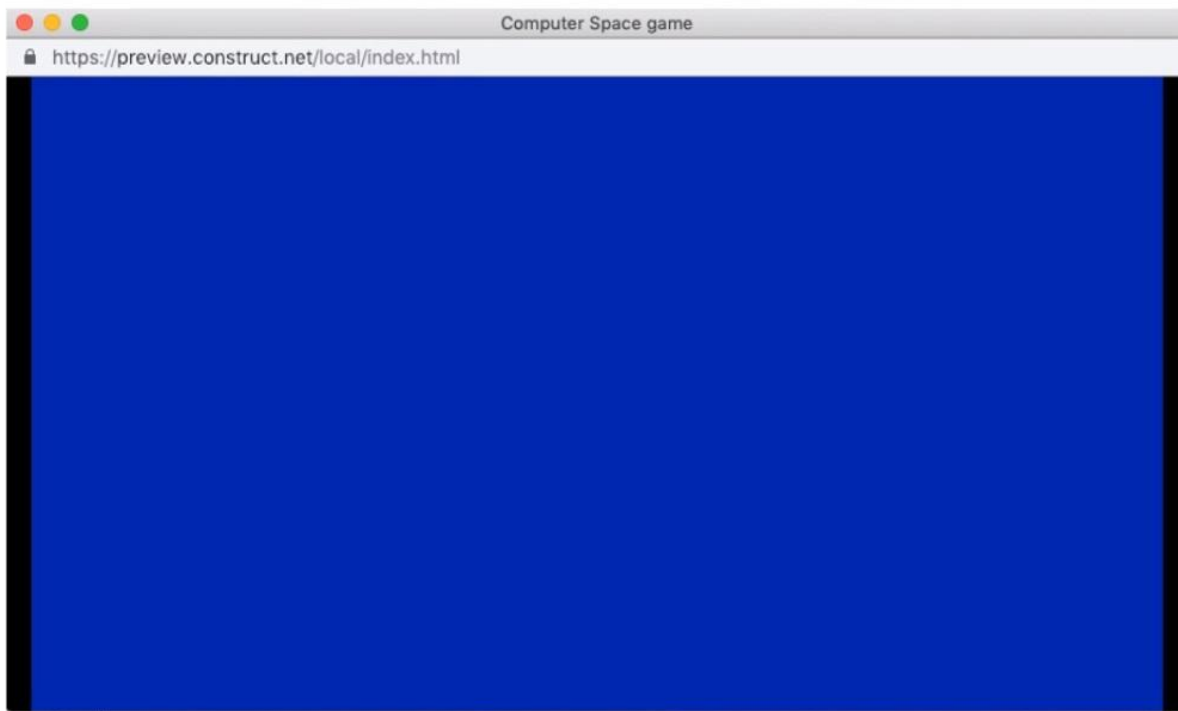
Общий

Позиция	▶ 0, 0
Размер	▶ 854 x 480
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Уровень 0
[Z elevation]	0
Z-Индекс	0 из 1
UID	1

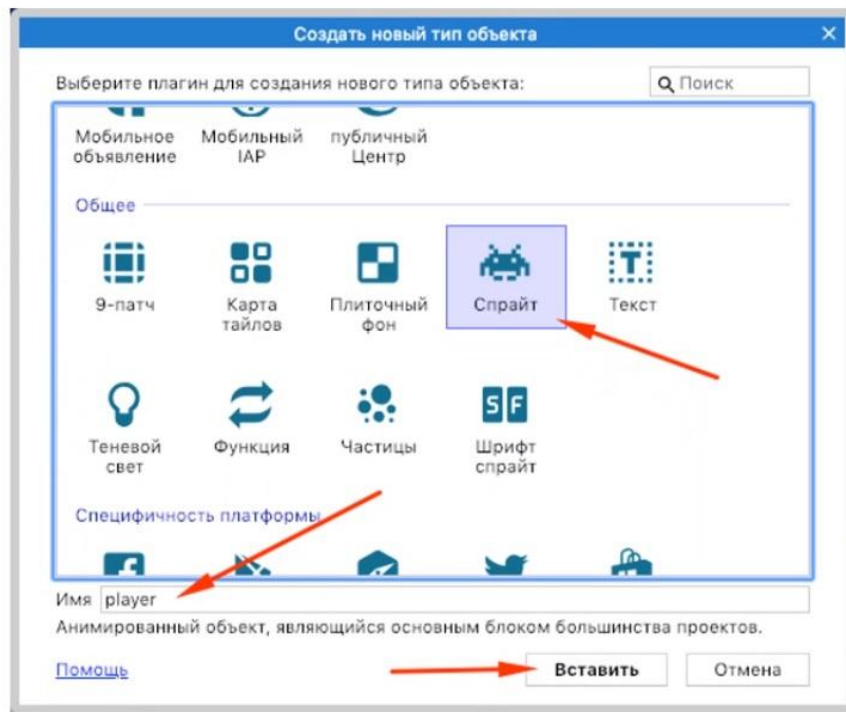


Тестируем проект

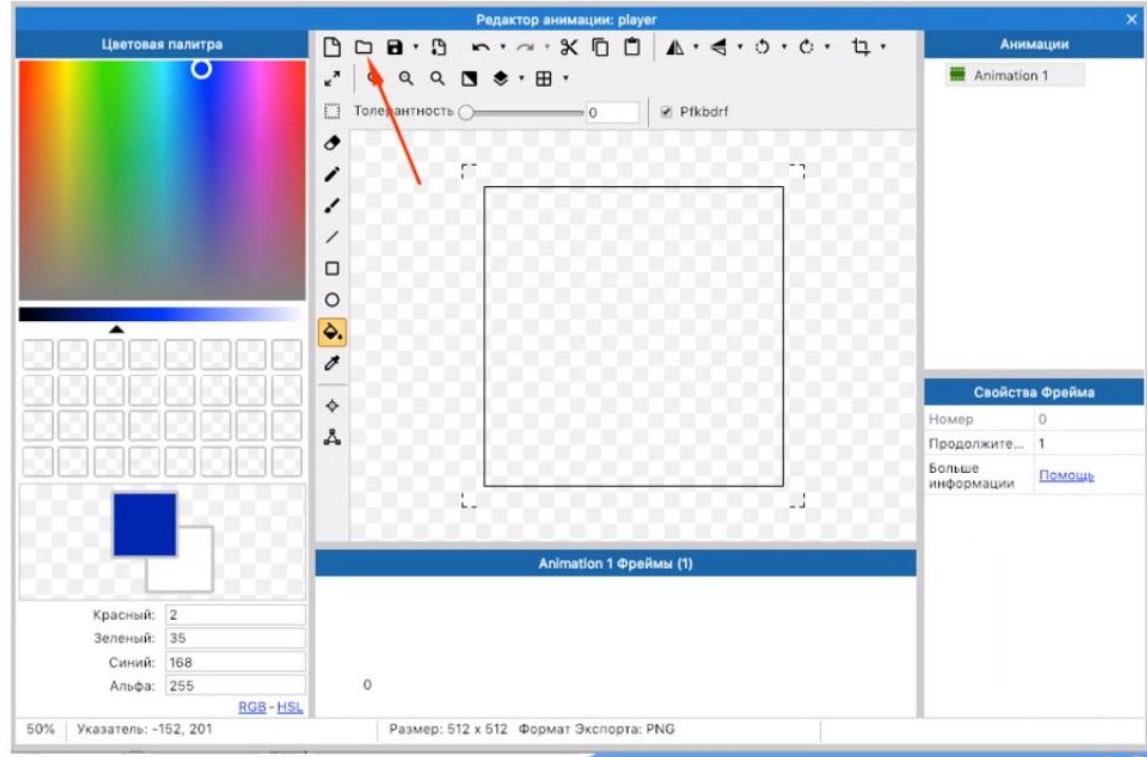
21



Создаем спрайт игрока



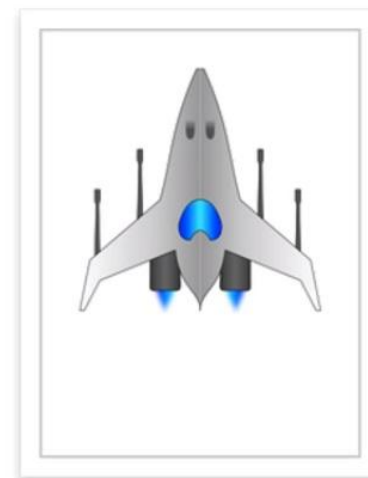
Создаем спрайт игрока



Создаем спрайт игрока

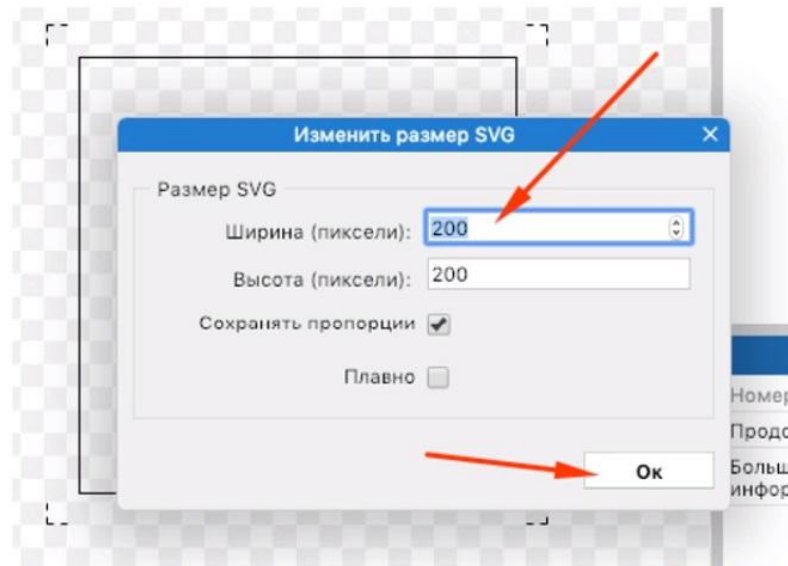
Изображения

- asteroid1_brown.svg
- asteroid1_grey.svg
- asteroid2_brown.svg
- asteroid2_grey.svg
- flag.svg
- flagdark.svg
- projectile1.svg
- projectile2.svg
- space.svg
- starship.svg**
- starshipdark.svg
- torpedo.svg
- torpedodark.svg
- ufo.svg
- ufodark.svg

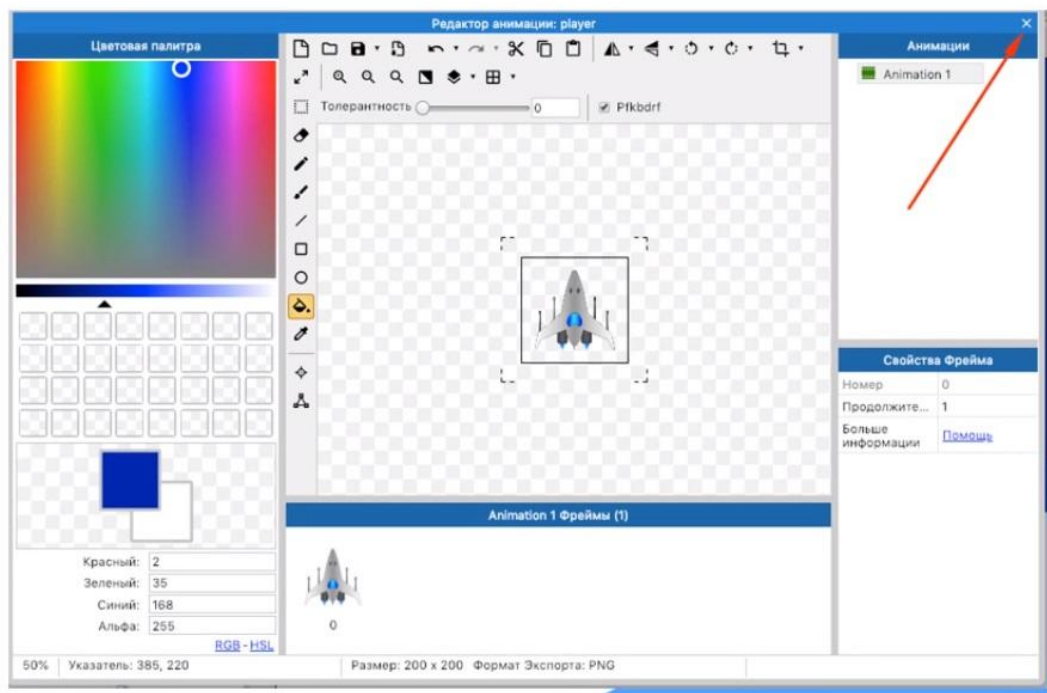


starship.svg
Изображение SVG — 15 КБ

Создаем спрайт игрока

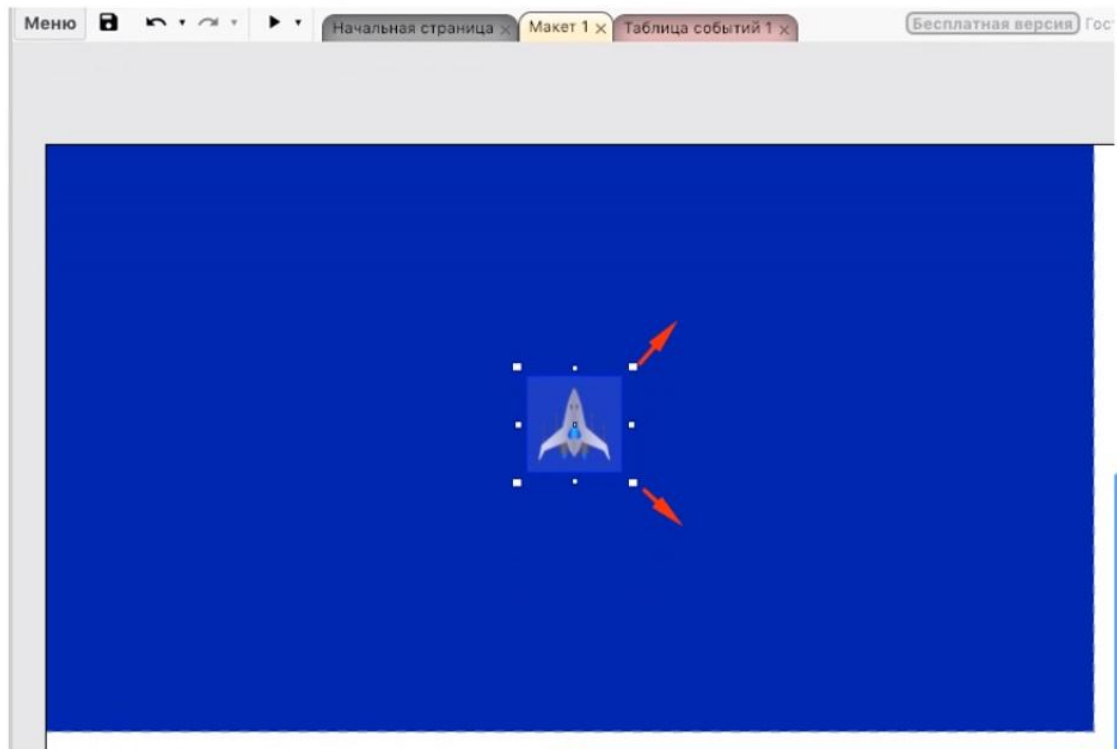


Создаем спрайт игрока



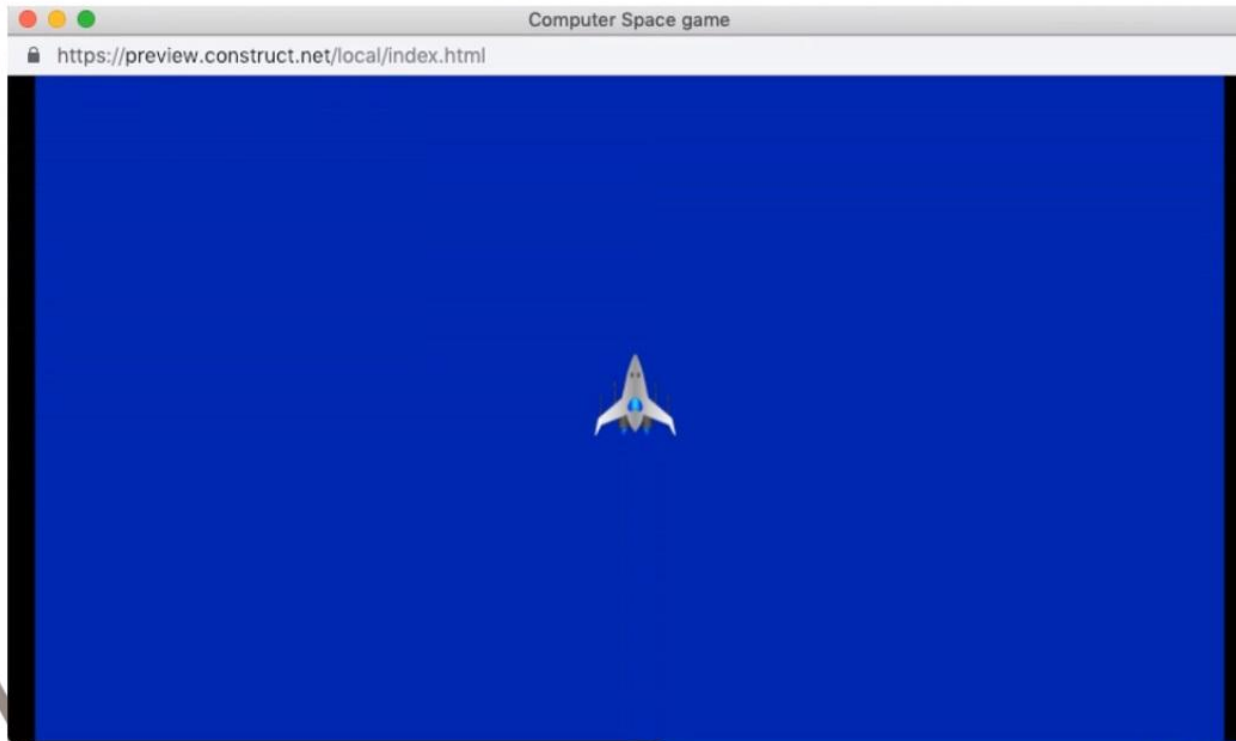
Создаем спрайт игрока

27



Тестируем проект

28



Добавляем поведение

Свойства

Свойства типа объекта

Имя	player
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт

Общий

Позиция	▶ 431, 230
Размер	▶ 77.57 x 77.57
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Уровень 0
[Z elevation]	0
Z-Индекс	1 из 2
UID	2

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать	Переменные экземпляра
--------------------------	---------------------------------------

Поведения

Добавить / редактировать	Поведения
--------------------------	---------------------------

Эффекты

Режим наложения	Нормальный
-----------------	------------

Добавить / редактировать

	Эффекты
--	-------------------------

Контейнер

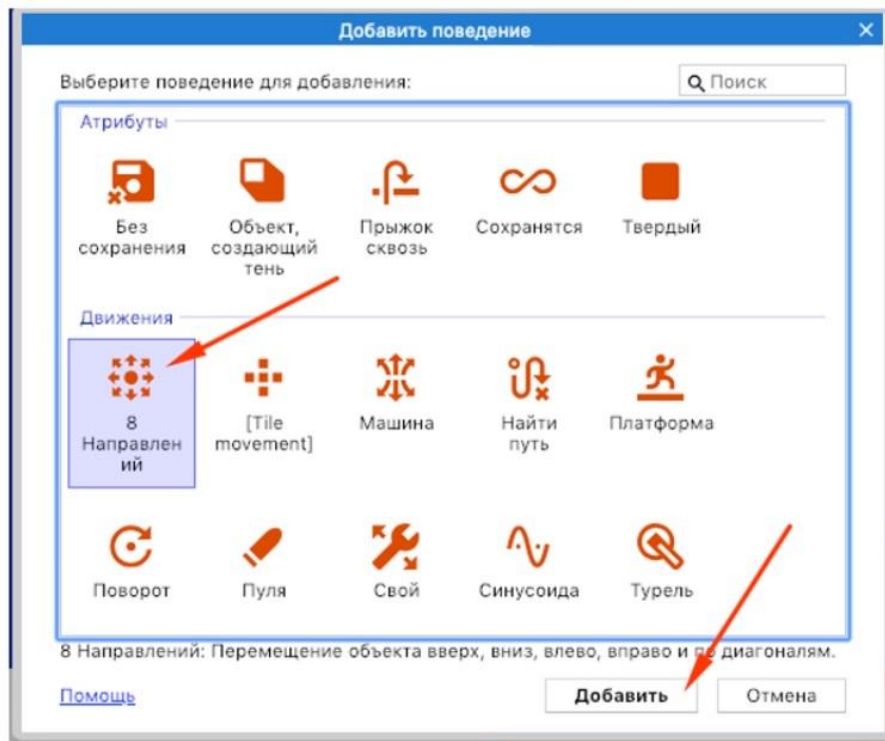
Нет контейнера	Создать
----------------	-------------------------

Свойства

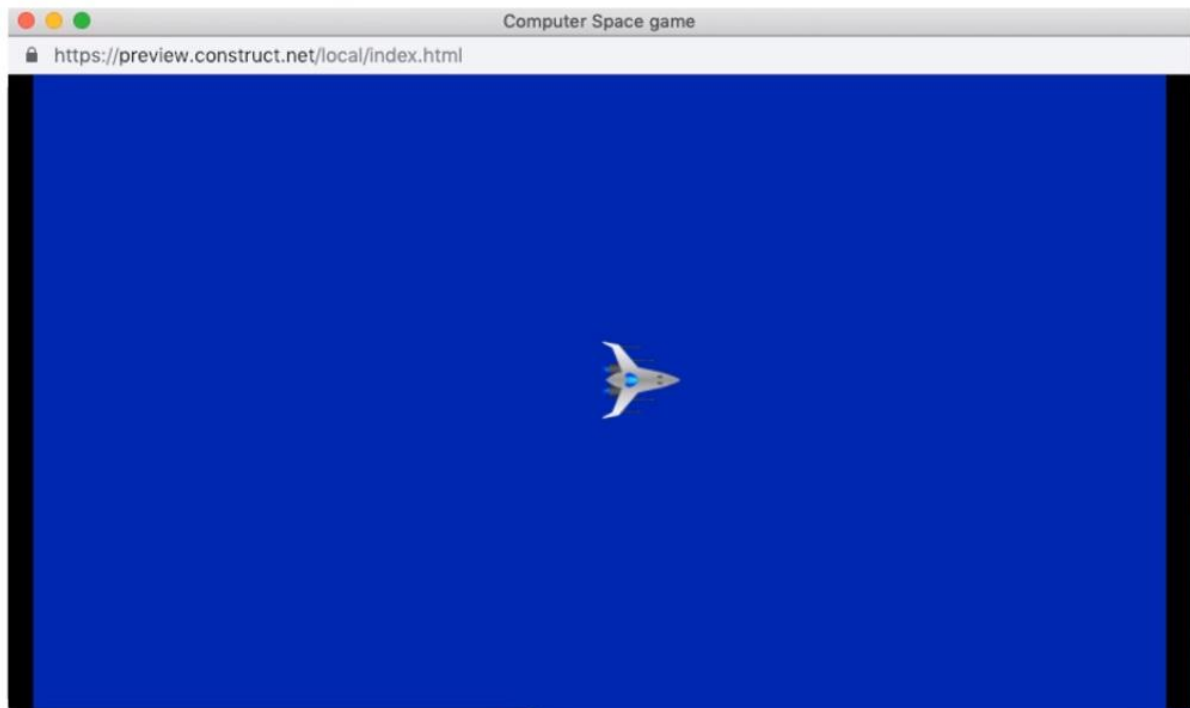
player поведение

Имя	Тип
Добавить новое поведение	

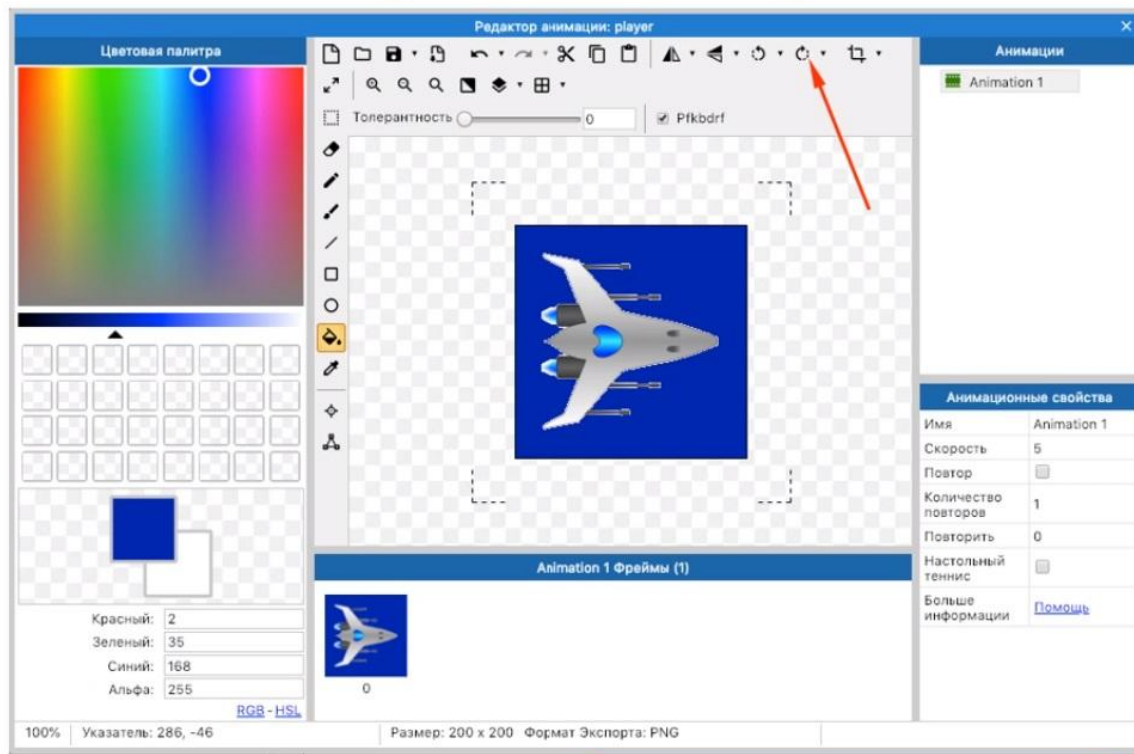
Добавляем поведение



Тестируем проект

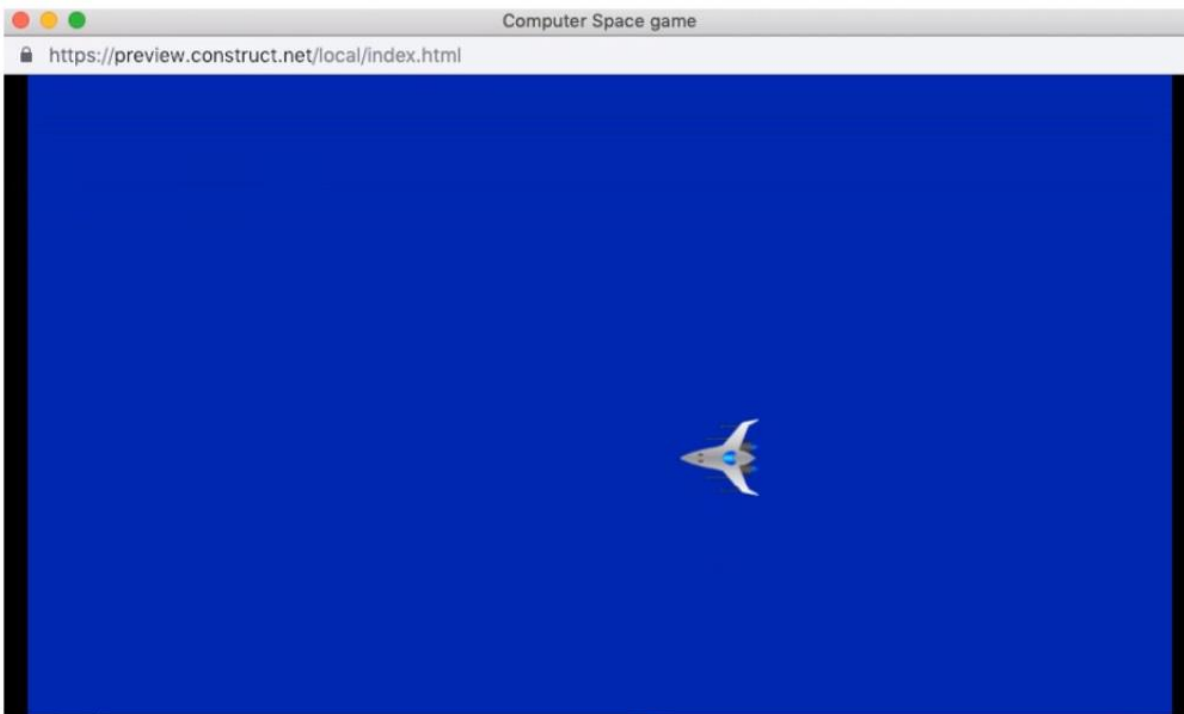


Поворачиваем спрайт

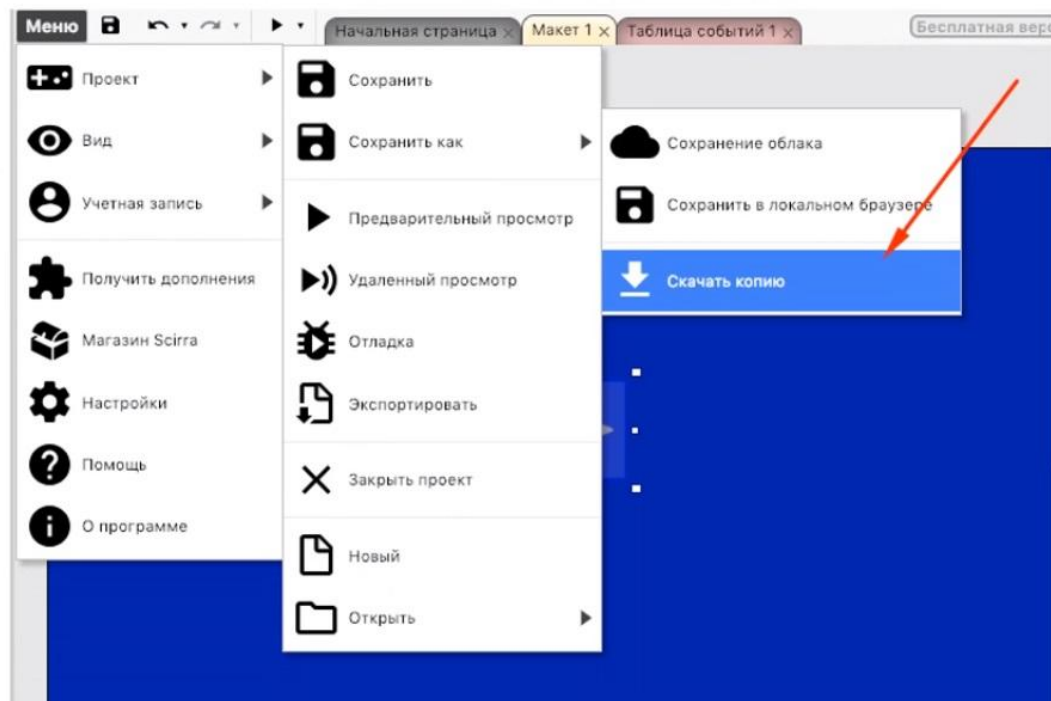


Тестируем проект

33



Сохраним проект




Сохраним проект

35

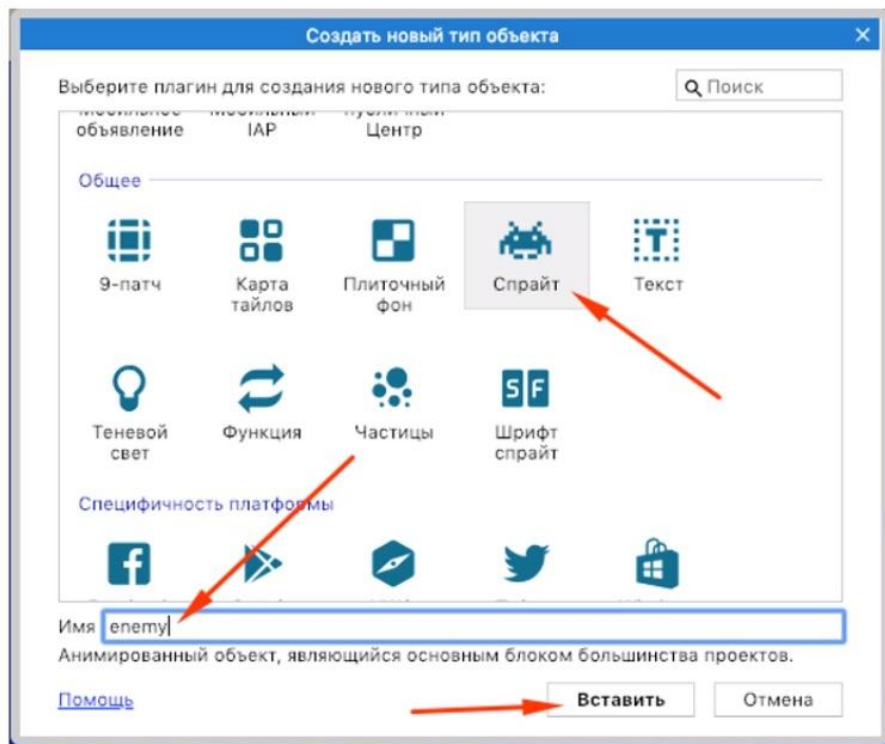
Скачать копию ×

Введите имя загружаемого файла. Оставьте пустым, чтобы использовать название проекта.

Имя файла



Добавляем спрайт противника



Добавляем спрайт противника

Изображения

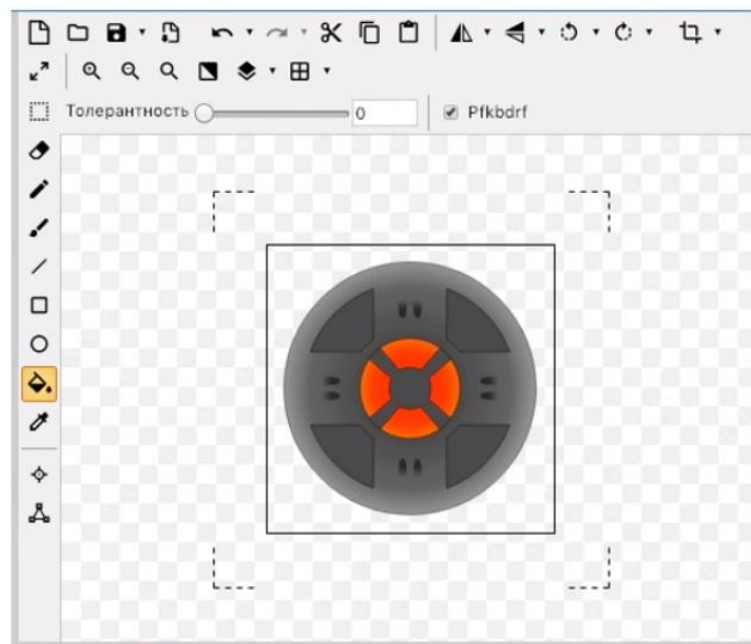
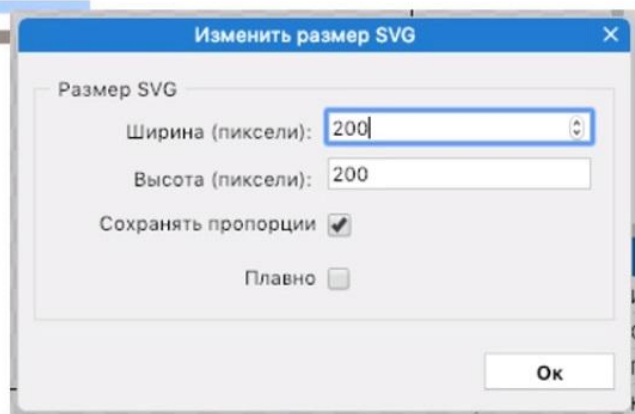
- asteroid1_brown.svg
- asteroid1_grey.svg
- asteroid2_brown.svg
- asteroid2_grey.svg
- flag.svg
- flagdark.svg
- projectile1.svg
- projectile2.svg
- space.svg
- starship.svg
- starshipdark.svg
- torpedo.svg
- torpedodark.svg
- ufo.svg
- ufodark.svg**



ufodark.svg

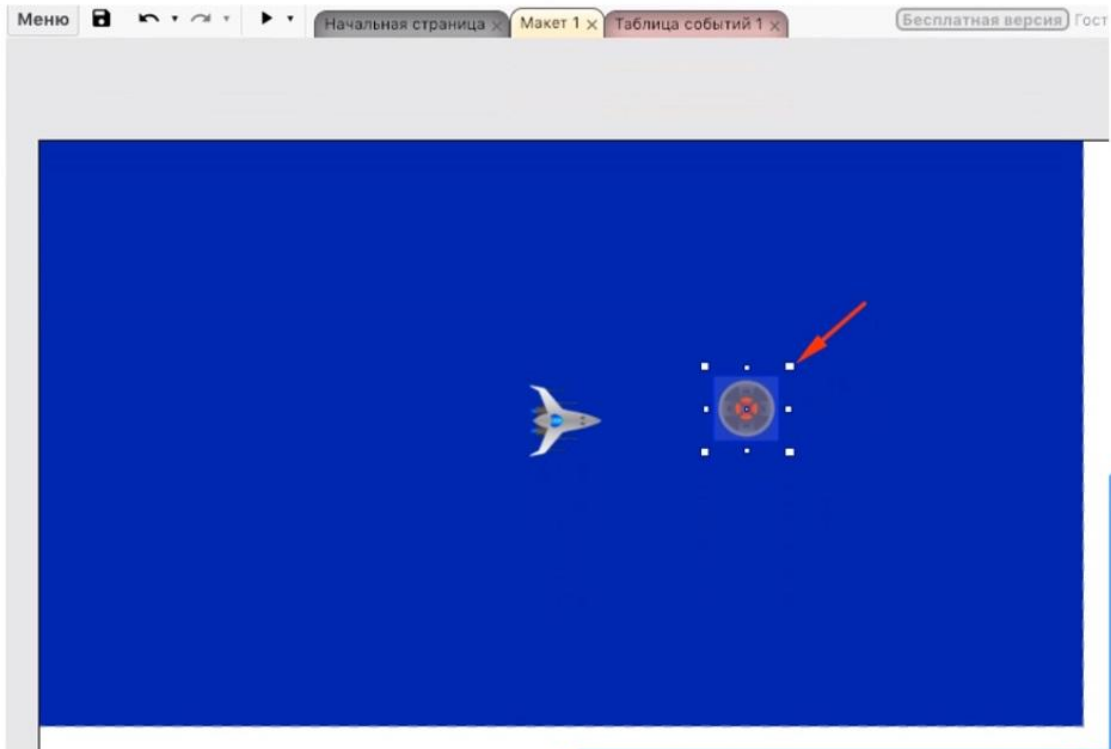
Изображение SVG — 9 КБ

Добавляем спрайт противника



Правим размеры

39



Тестируем проект

40



Программируем противника

Меню Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x Бесплатная версия Гость

Добавить событие Добавить...

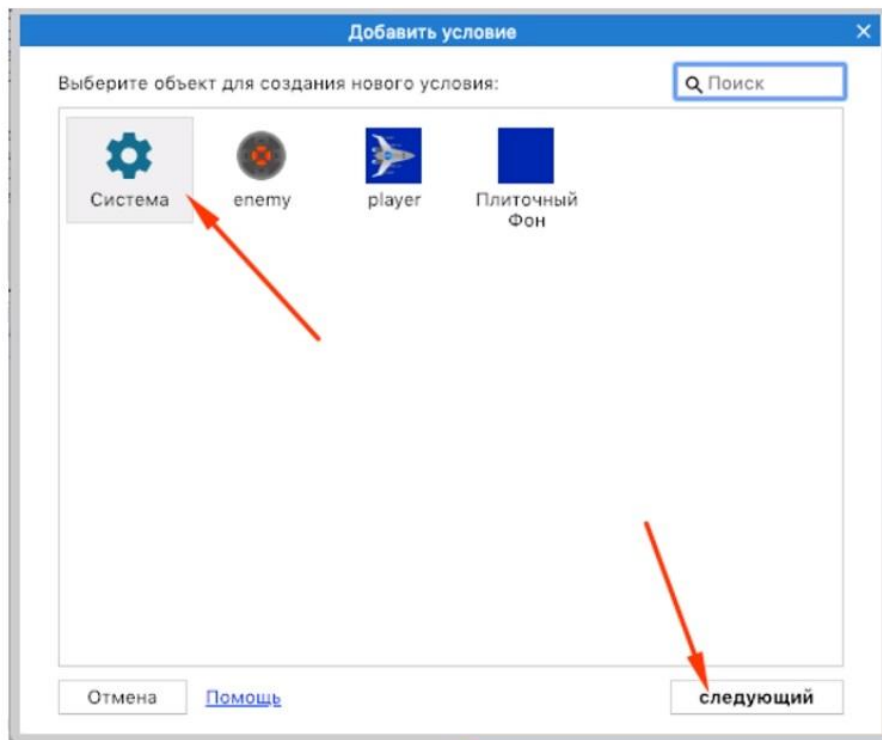
Это пустой список событий

Чтобы начать добавлять события, нажмите **Добавить событие** в верхнем левом углу этого окна. Вы также можете дважды щелкнуть или дважды коснуться пространства. В качестве альтернативы вы можете вызвать меню, щелкнув правой кнопкой мыши или коснитесь и удерживая нажатой кнопку или щелкнув ссылку **Добавить...** в правом верхнем углу.

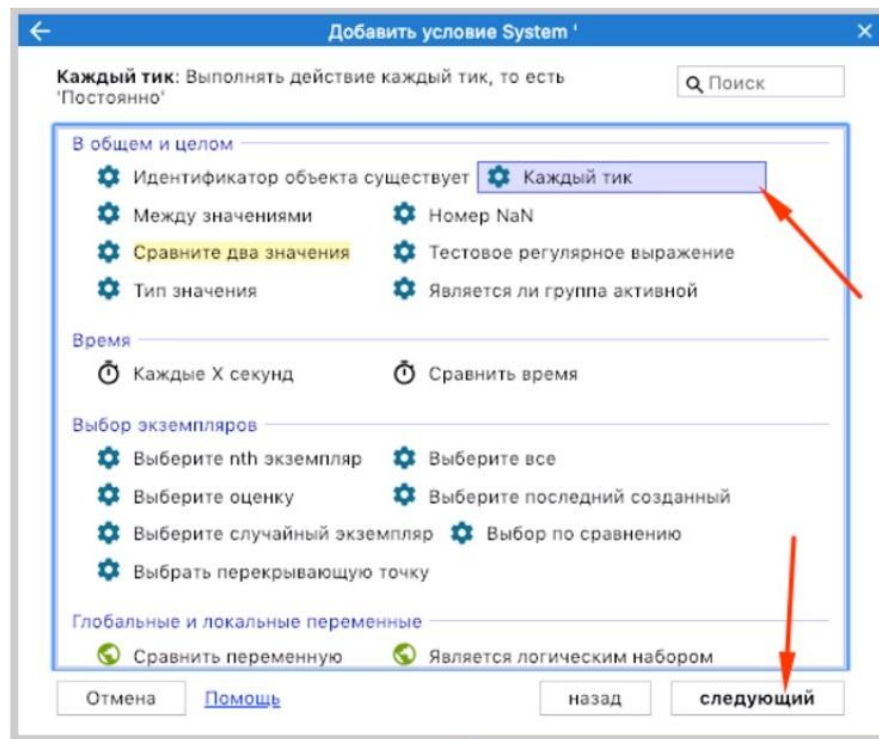
События выполняются сверху вниз один раз за тик (т.е. При частоте кадров), как правило, 60 раз в секунду. Пример событие показано ниже. *условия* находятся слева, а *действия* находятся справа. Действия выполняются только при выполнении условий. Поле может использоваться для выбора или изменения всего события. Для получения дополнительной информации см. [Как работают события](#).

Поле	Условия	Действия
Пуля	При столкновении с Монстр	Монстр Пуля Уничтожить Уничтожить

Программируем противника



Программируем противника



Программируем противника

44

Меню Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x Бесплатная версия Гость €

1 Система Каждый тик **Добавить действие** Добавить.

Добавить событие Добавить.

Осталось 24 событий

В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

Программируем противника

Добавить действие

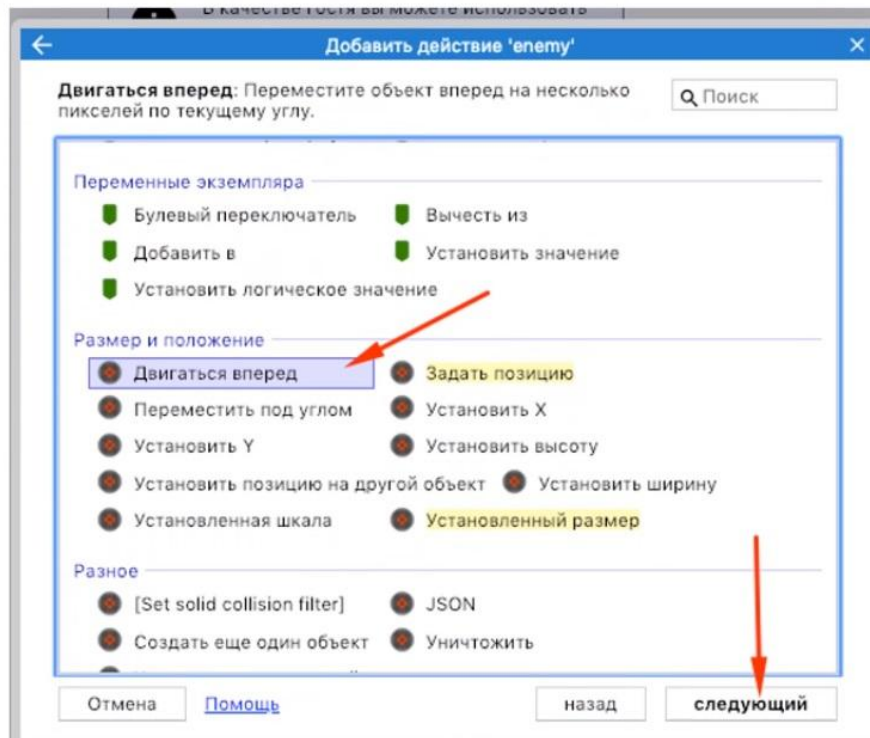
Выберите объект для создания нового действия:

Поиск

- Система
- enemy**
- player
- Плиточный Фон

Отмена [Помощь](#) **следующий**

Программируем противника



Программируем противника

← Параметры для епеты: Двигаться вперед ×

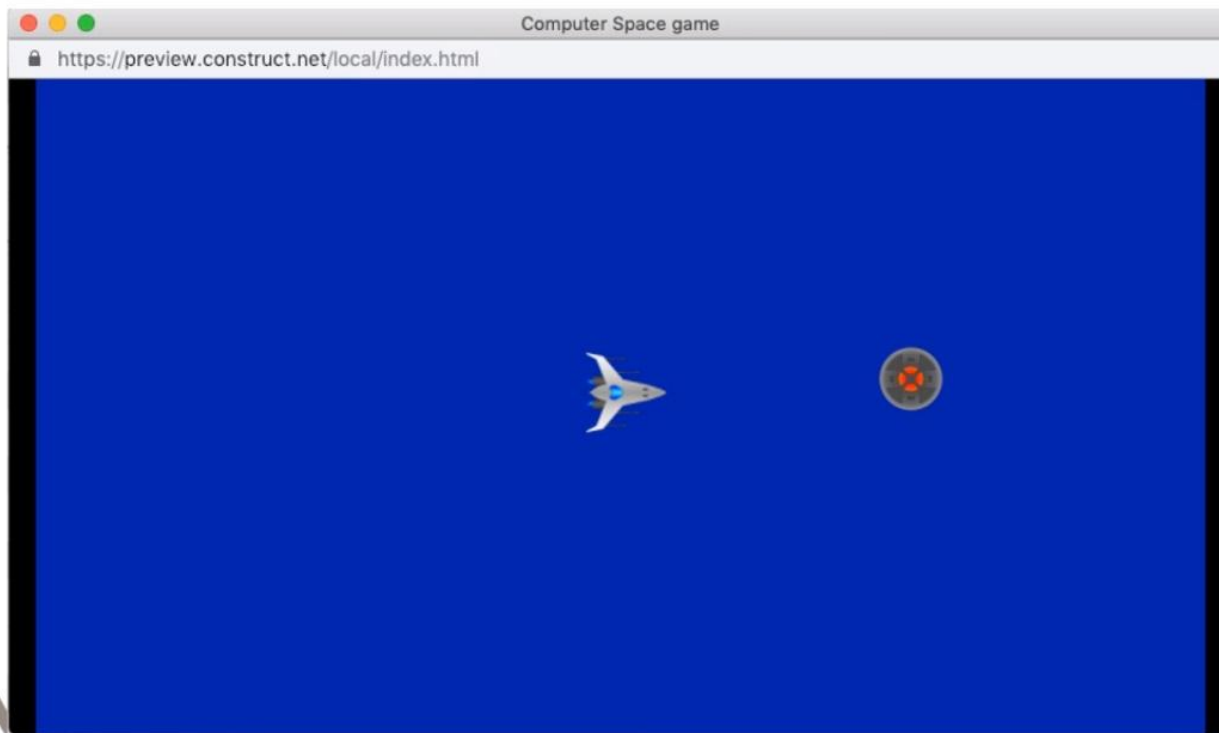
Расстояние: Расстояние, в пикселях, для перемещения объекта вперед с его текущим углом.

Расстояние

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Тестируем проект

48



Поворачиваем противника

49

Меню

Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x

Бесплатная версия Гость

1 Система Каждый тик enemy Переместить вперед 1 пикселей

Добавить действие Добавить...

Добавить событие Добавить...

Осталось 24 событий

В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

Поворачиваем противника

Добавить действие

Выберите объект для создания нового действия:

Поиск

- Система
- enemy**
- player
- Плиточный Фон

Отмена [Помощь](#) **следующий**

Поворачиваем противника

Добавить действие 'enemy'

Повернуть в направлении: Поверните объект в положение.

Размер и положение

- Двигаться вперед
- Задать позицию
- Переместить под углом
- Установить X
- Установить Y
- Установить высоту
- Установить позицию на другой объект
- Установить ширину
- Установленная шкала
- Установленный размер

Разное

- [Set solid collision filter]
- JSON
- Создать еще один объект
- Уничтожить
- Установка столкновений включена

Угол

- Вращать против часовой стрелки
- Вращаться по часовой стрелке
- Повернуть в направлении
- Повернуть в сторону угла
- Установить угол
- Установить угол в направлении положения

Отмена [Помощь](#)

Вводим координаты игрока

← Параметры для елему: Повернуть в направлении ×

X: X для поворота в направлении.

степени

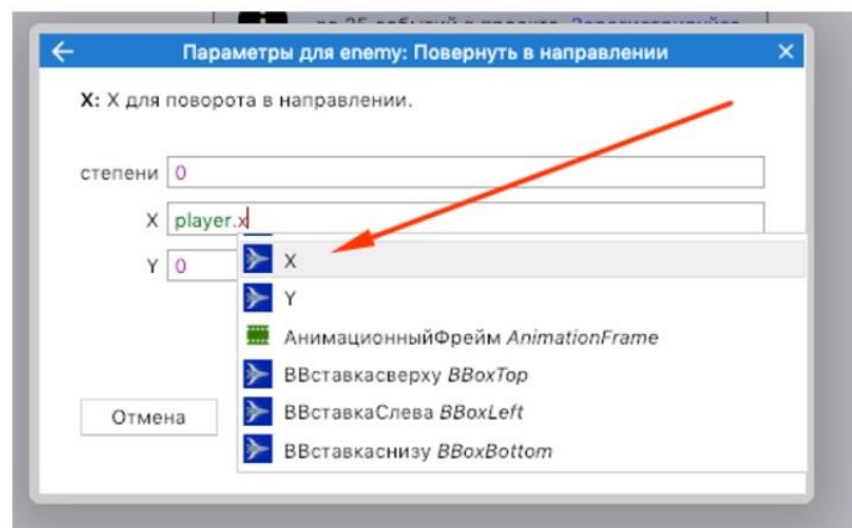
X

Y

- player
- qarp
- rgbEx
- Self
- setbit
- sqrt

Отмена

Вводим координаты игрока



Вводим координаты игрока

← Параметры для епеты: Повернуть в направлении ×

X: X для поворота в направлении.

степени

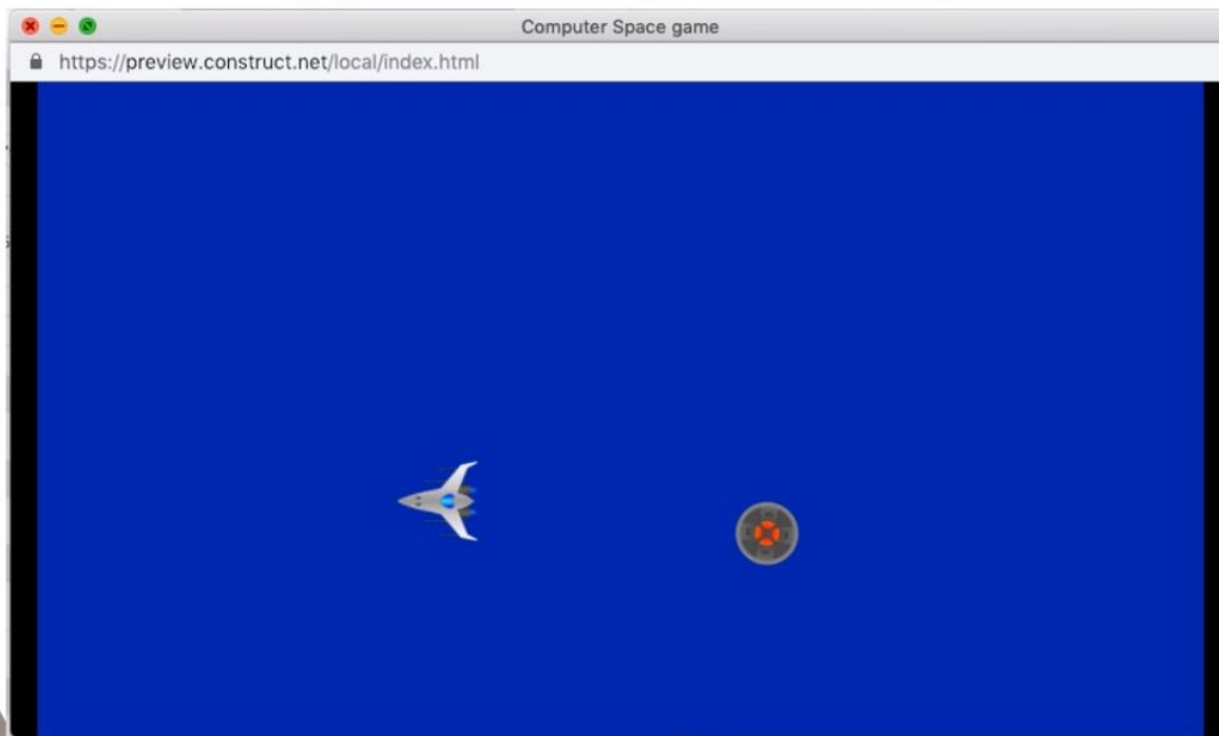
X

Y

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Тестируем и сохраняем проект

55



Поменяем скорость противника

← Параметры для епеты: Двигаться вперед ×

Расстояние: Расстояние, в пикселях, для перемещения объекта вперед с его текущим углом.

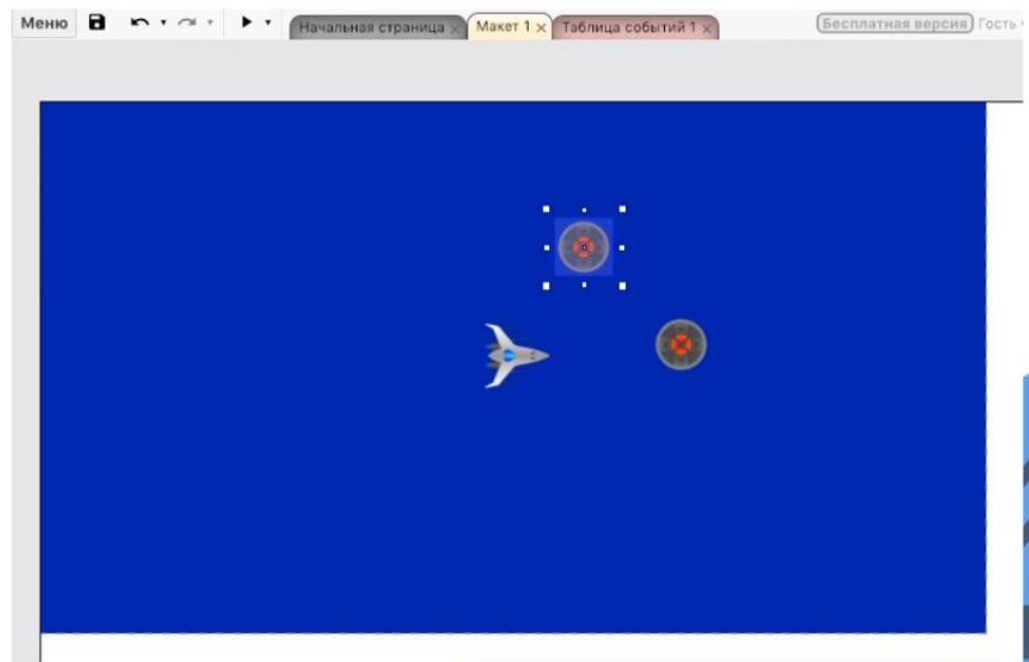
Расстояние

Отмена [Помощь](#) [Найти выражения](#) назад

Готово

Скопируем противника

Ctrl + C
Ctrl + V



Создаем спрайт пули

Создать новый тип объекта

Выберите плагин для создания нового типа объекта:

Монетизация

- Мобильное объявление
- Мобильный IAP
- Публичный Центр

Общее

- 9-патч
- Карта тайлов
- Плиточный фон
- Спрайт**
- Текст

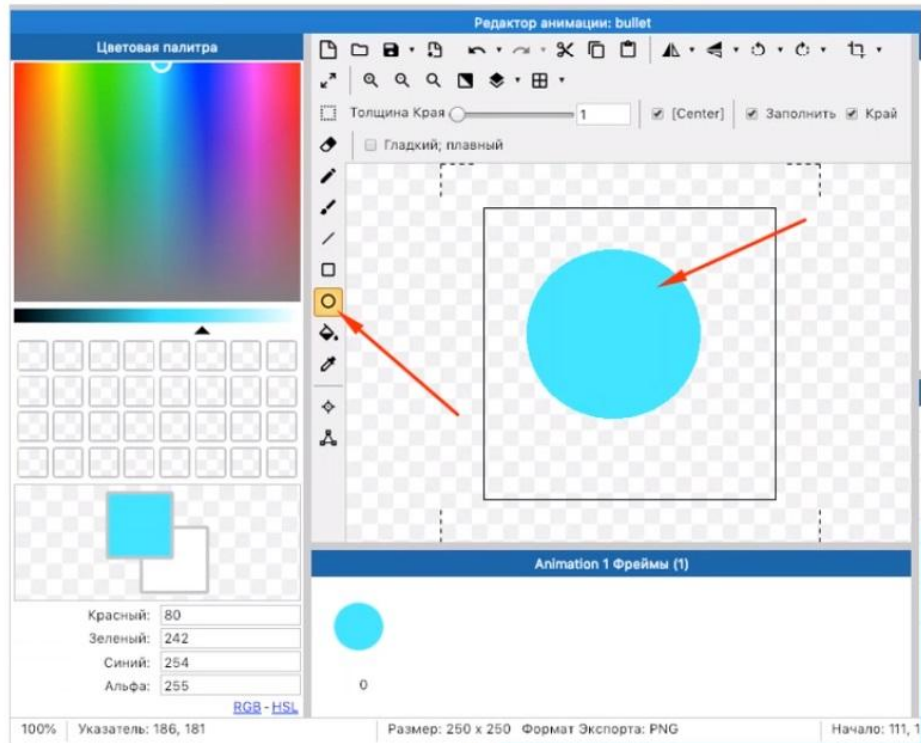
Теневой свет Функция Частицы Шрифт спрайт

Имя

Анимированный объект, являющийся основным блоком большинства проектов.

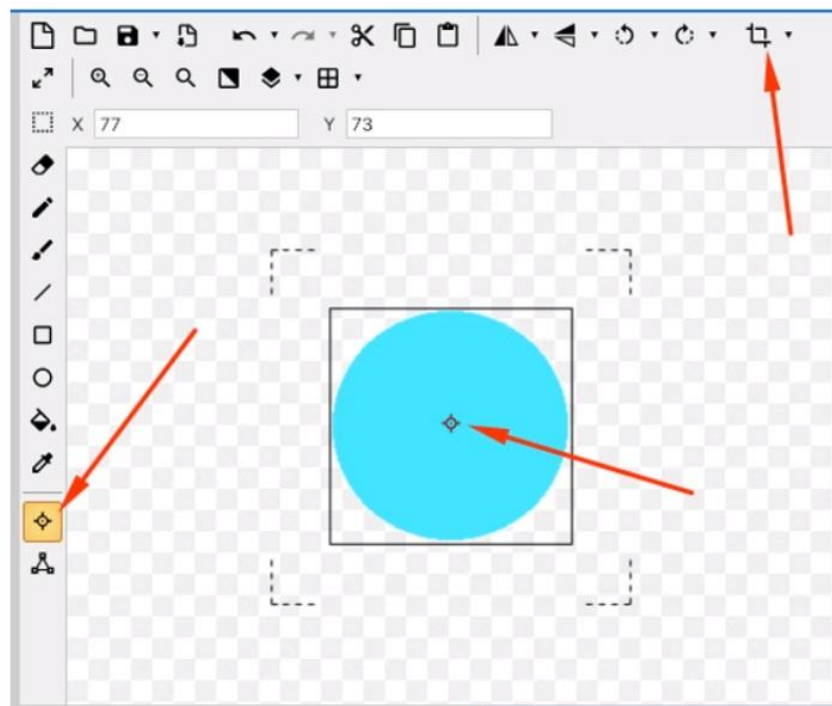
[Помощь](#)

Создаем спрайт пули




Создаем спрайт пули

60



Поведение пули

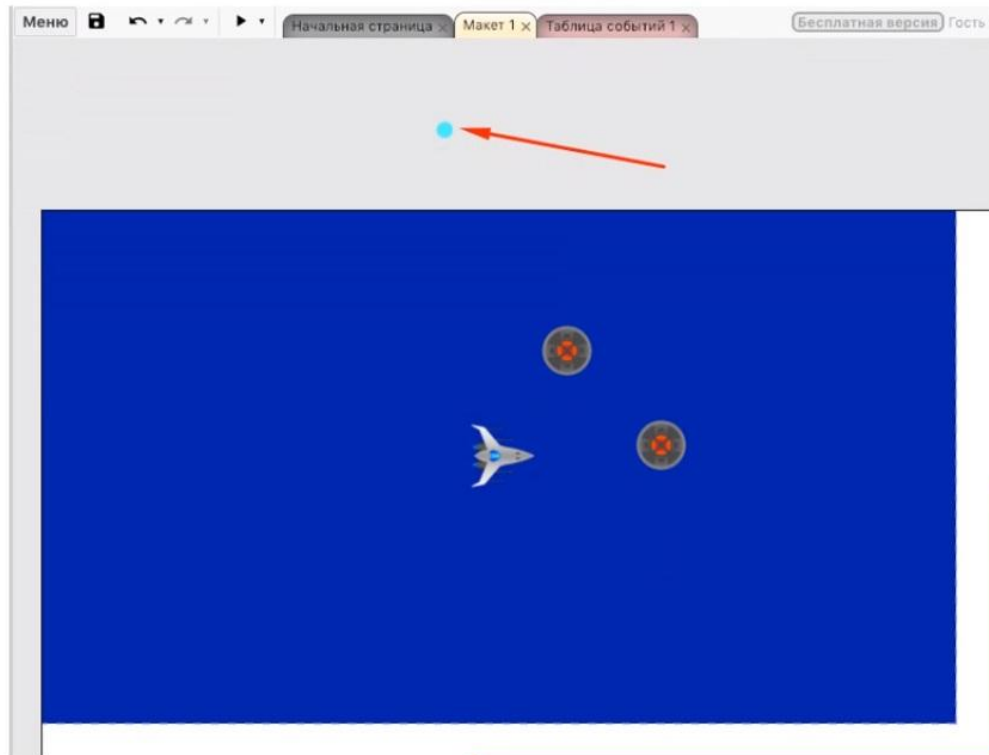
bullet поведение		×
Имя	Тип	
 Пуля	Пуля	
Добавить новое поведение		

Тестируем проект

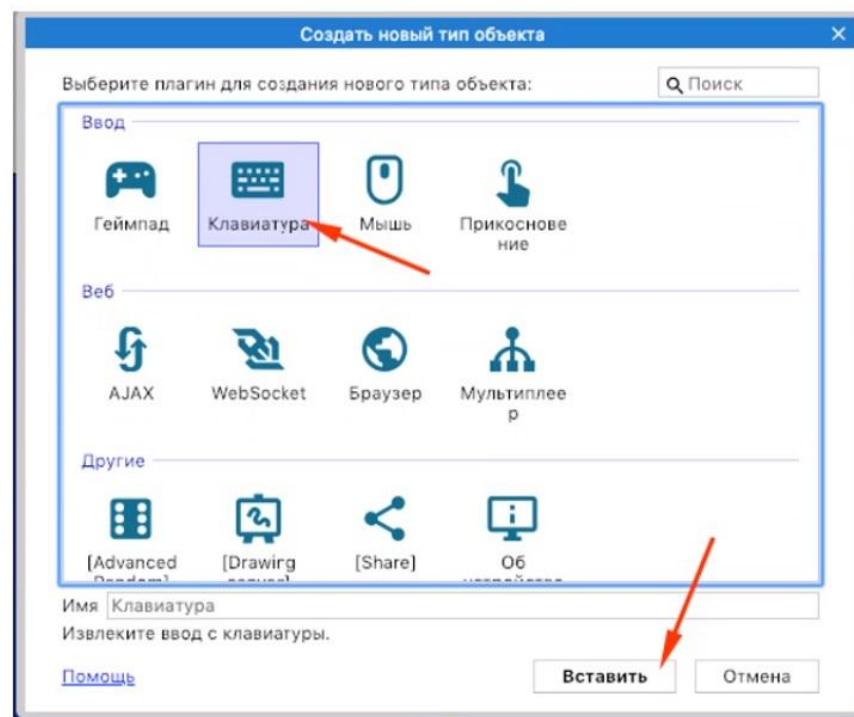
62



Позиция пули



Добавляем клавиатуру



Программируем пулю

65

Меню

Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x

Бесплатная версия Гость

1	Система	Каждый тик	енету	Переместить вперед 1 пикселей
			енету	Поверните 1 градус в направлении (<i>player.X</i> , <i>player.Y</i>)

Добавить действие

Добавить...

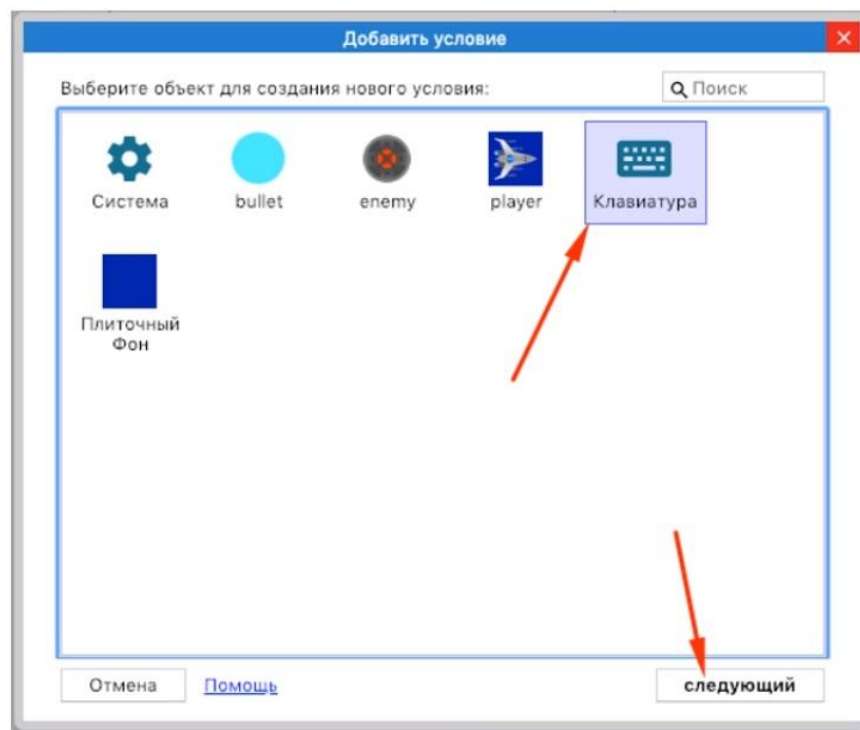
Добавить событие

Добавить...

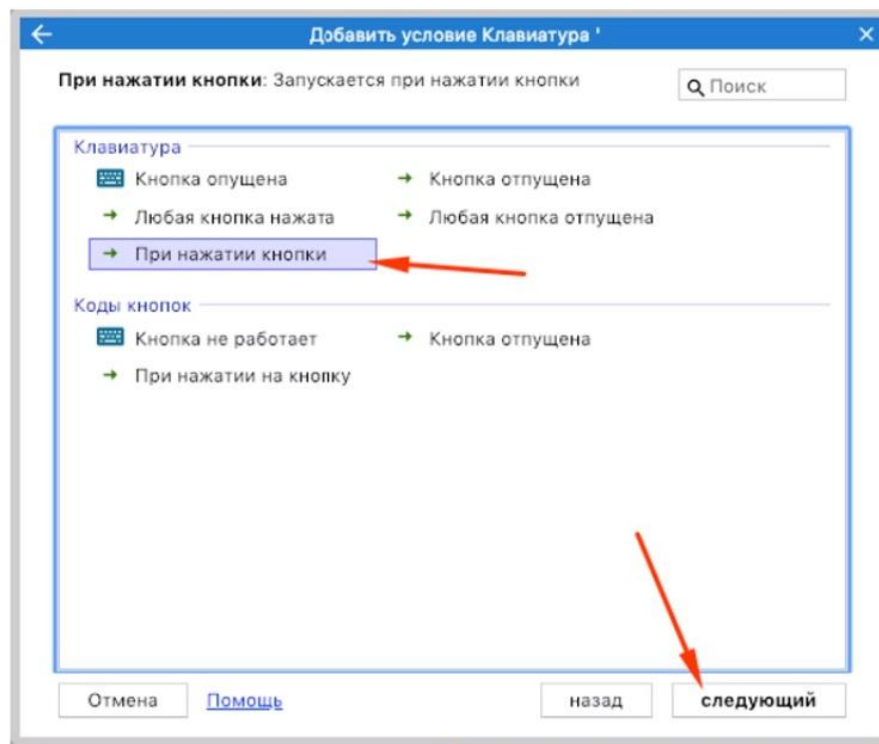
Осталось 24 событий

В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

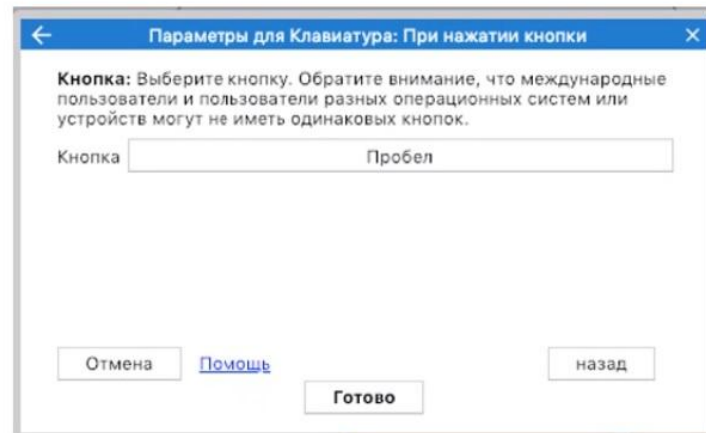
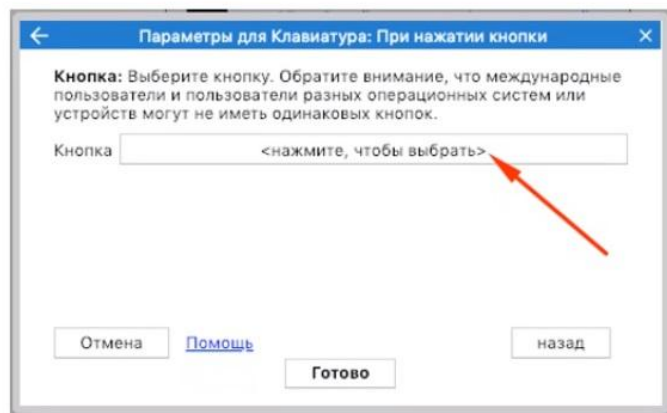
Программируем пулю



Программируем пулю



Программируем пулю



Программируем пулю

Меню Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x Бесплатная версия Гость

1	Система	Каждый тик	enemy	Переместить вперед 1 пикселей	
			enemy	Поверните 1 градусов в направлении (<i>player.X, player.Y</i>)	
				Добавить действие	Добавить...
2	Клавиа...	На Пробел нажата		Добавить действие	Добавить...
				Добавить действие	Добавить...

Добавить событие

Осталось 23 событий

В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

Программируем пулю

Изменить действие

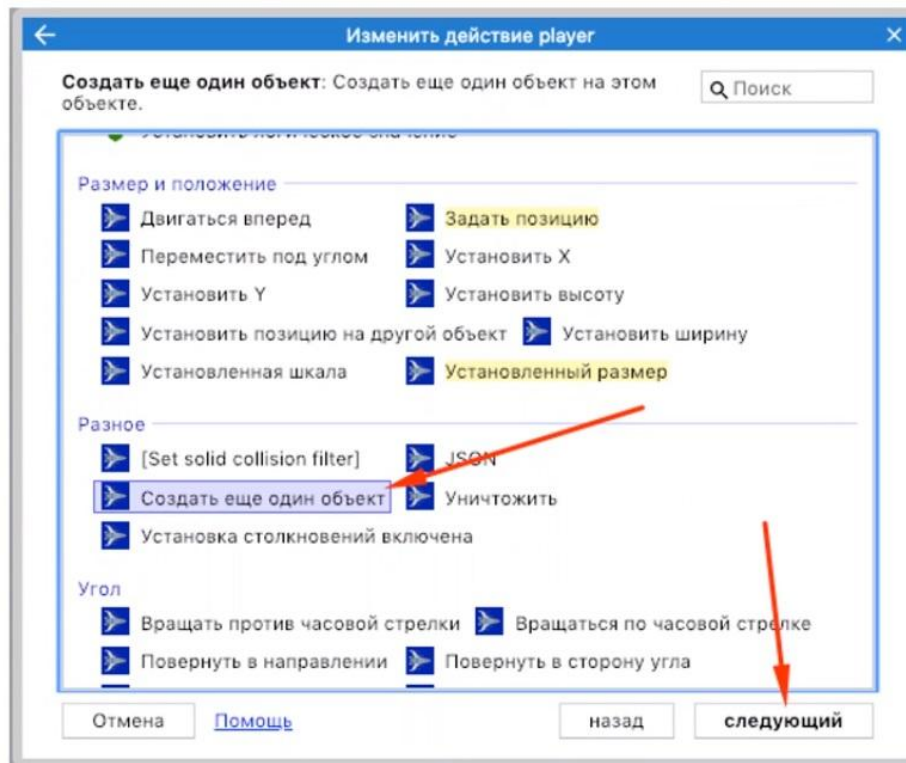
Выберите объект для редактирования действия:

Поиск

- Система
- bullet
- enemy
- player
- Плиточный Фон

Отмена [Помощь](#) следующий

Программируем пулю



Программируем пулю

← Параметры для player: Создать еще один объект ×

Объект: Выберите тип объекта для создания нового экземпляра

Объект

Слой

Точка спрайта

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Тестируем и сохраняем проект

73



Тестируем и сохраняем проект

Меню Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x Бесплатная версия Гость

1	Система	Каждый тик	eпemy	Переместить вперед 1 пикселей	Добавить действие	Добавить...
			eпemy	Поверните 1 градус в направлении (<i>player.X, player.Y</i>)		
2	Клавиша...	На Пробел нажата	player	Создать bullet на слое 0 (<i>точка спрайта 0</i>)	Добавить действие	Добавить...

Добавить событие

Осталось 23 событий

В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

Столкновение пули и противника

← Добавить условие bullet ' ×

При столкновении с другим объектом: Запускается, когда объект сталкивается с другим объектом.

- Вне границ сцены.
- На экране
- Сравнить Y
- Сравнить ширину
- Выбрать ближайший / самый дальний
- Сравнить X
- Сравнить высоту

Разное

- Выберите уникальный Идентификатор → По разрушенному
- При создании

Столкновения

- Накладывается другой объект
- Накладывается на смещение
- При столкновении с другим объектом
- Разрешены конфликты

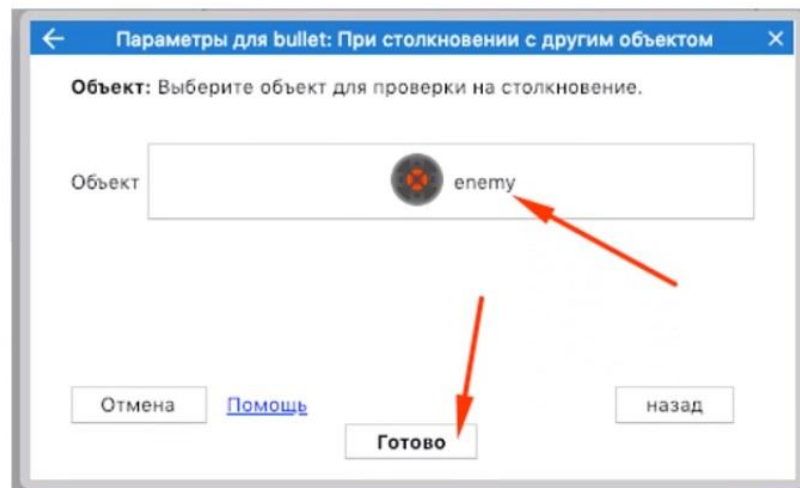
Угол

- Между углами
- По часовой стрелке от
- Под углом

[Помощь](#)

Столкновение пули и противника

76



Столкновение пули и противника

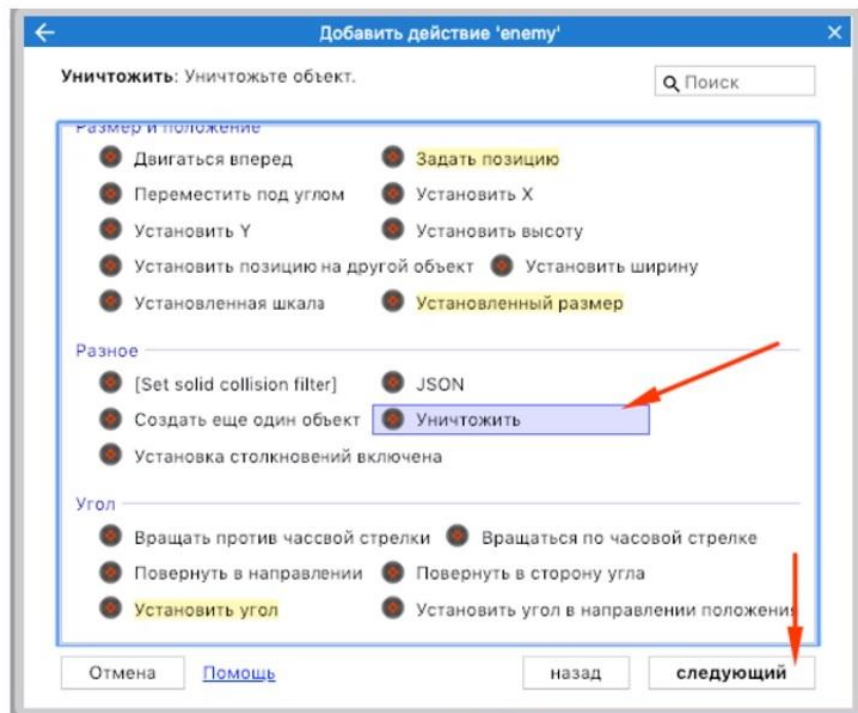
The screenshot shows the event table editor in the Codemia environment. The interface includes a menu, tabs for 'Начальная страница', 'Макет 1', and 'Таблица событий 1 x', and a user profile 'Гость'. The event table contains three events:

№	Событие	Объект	Действие
1	Система Каждый тик	enemy	Переместить вперед 1 пикселей
		enemy	Поверните 1 градус в направлении (player.X, player.Y)
2	Клавиша... На Пробел нажата	player	Создать bullet на слое 0 (точка спрайта 0)
3	bullet При столкновении с enemy		Добавить действие

An orange arrow points to the 'Добавить действие' button for the third event. A notification box at the bottom center states:

Осталось 22 событий
В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

Столкновение пули и противника



Код проекта

The screenshot shows the Godot engine's event editor interface. At the top, there are tabs for 'Начальная страница', 'Макет 1', and 'Таблица событий 1'. The 'Таблица событий 1' tab is active, displaying a table with three rows of event-action pairs. Each row has a 'Добавить действие' (Add Action) button and a 'Добавить...' (Add...) button. Below the table is a 'Добавить событие' (Add Event) button.

Идентификатор	Событие	Действие
1	Система Каждый тик	enemy Переместить вперед 1 пикселей enemy Поверните 1 градус в направлении (player.X, player.Y)
2	Клавиша... На Пробел нажата	player Создать bullet на слое 0 (точка спрайта 0)
3	bullet При столкновении с enemy	enemy Уничтожить

Добавить действие

Добавить...

Добавить действие

Добавить...

Добавить действие

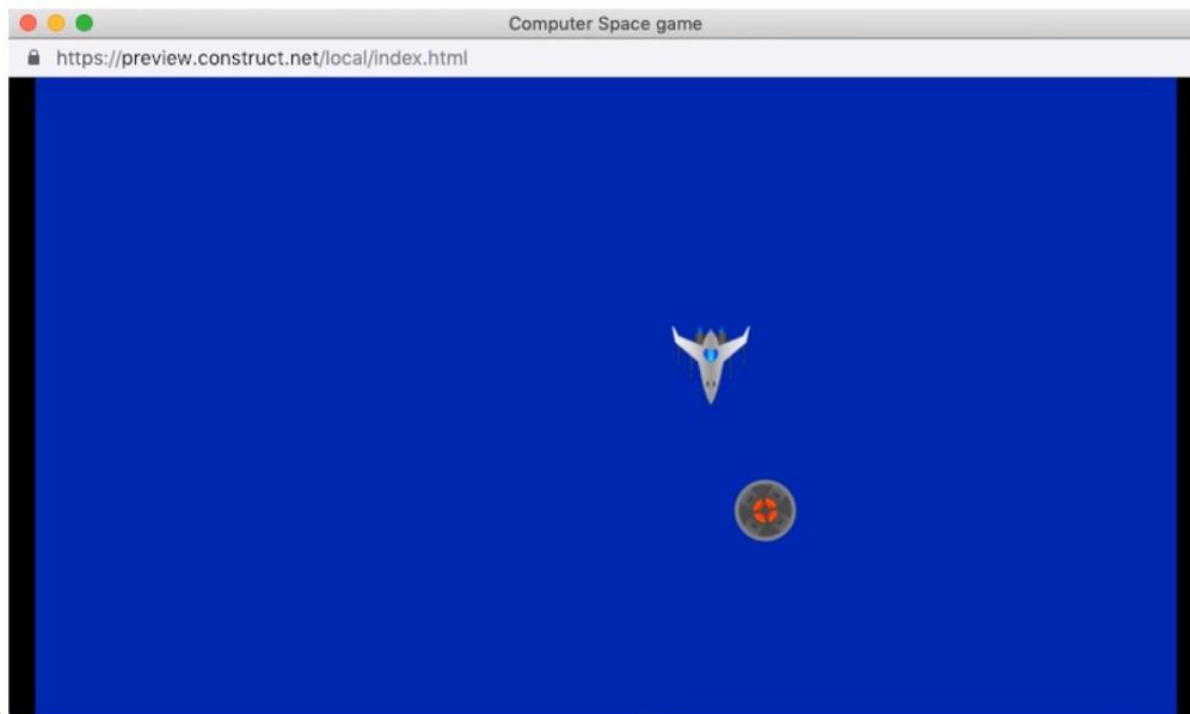
Добавить...

Добавить событие

Добавить...

Тестируем проект

80








Задание:















1. Добавьте больше спрайтов противников.
2. Сделайте столкновение противника и игрока. Игрок должен исчезать.
3. Сделайте удаление пули после столкновения с противником.



Решение

82

Меню     Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x Бесплатная версия Гость 

1	 Система	Каждый тик	 enemy	Переместить вперед 1 пикселей
			 enemy	Поверните 1 градус в направлении (<i>player.X, player.Y</i>)
			Добавить действие Добавить...	
2	 Клавиша...	На Пробел нажата	 player	Создать  bullet на слое 0 (точка спрайта 0)
			Добавить действие Добавить...	
3	 bullet	При столкновении с  enemy	 enemy	Уничтожить
			 bullet	Уничтожить
			Добавить действие Добавить...	
4	 enemy	При столкновении с  player	 player	Уничтожить
			 enemy	Уничтожить
			Добавить действие Добавить...	
			Добавить событие Добавить...	

Домашнее задание

Сделайте свою оригинальную игру Space game с оригинальными спрайтами

