



**CONSTRUCT3**

# Construct 3

Создаем игру Driver  
Часть 2

# Задание на урок



# Открываем Construct 3



## Создаем новый проект

ОБЛАКО

БРАУЗЕР

ФАЙЛ

driver.c3p

COD\*LOGiA

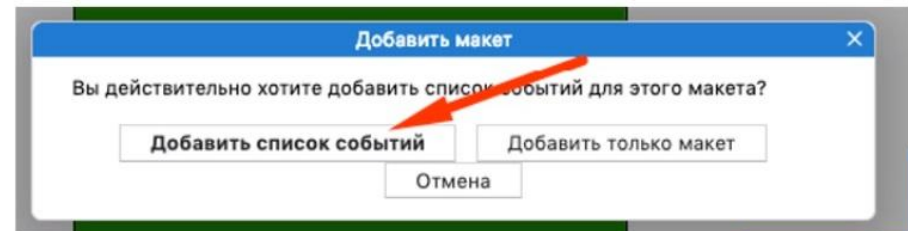
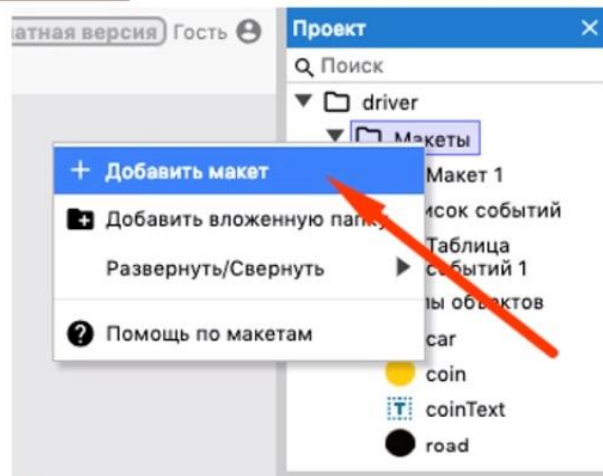
# Создаем новый проект

The screenshot displays a game development software interface with the following components:

- Left Panel (Свойства):** Contains project settings for 'Макет 1', including 'Имя', 'Список событий', 'Размер' (480 x 800), 'Неограниченная прокрутка', 'Эффекты', 'Редактор', 'Поля' (1000 x 1000), 'Показать сетку', 'Привязки к сетке', 'Размер сетки' (32 x 32), 'Показать полигоны столкновений', and 'Показать прозрачные неактивные слои'. It also includes links for 'Свойства проекта' and 'Больше информации'.
- Top Bar:** Features a 'Меню' dropdown, navigation icons, a '[Buy now]' button, 'Начальная страница', 'Макет 1 x', 'Бесплатная версия', and 'Гость'.
- Center Canvas:** Shows a green rectangular area labeled 'Текст' and a black car icon at the bottom center.
- Right Panel (Проект):** Displays a project tree with folders for 'driver', 'Макеты', 'Список событий', and 'Типы объектов', containing items like 'car', 'coin', 'coinText', and 'road'. Below it is a 'Слой - Макет 1' panel with 'Game' (1) and 'BG' (0) layers.
- Bottom Bar:** Shows 'Мышь: (671, 165)', 'Активный уровень: Game', 'Масштаб: 75 %', and 'Карта тайлов'.

Decorative elements include a pattern of dots and lines in the top-left corner and a blue geometric shape with a plus sign in the bottom-right corner.

# Интерфейс Construct 3



# Интерфейс Construct 3

Свойства	
Макет	
Имя	Макет 2
Список событий	Таблица событий 2
Размер	480 x 800
Неограниченная прокрутка	<input type="checkbox"/>
Эффекты	

# Интерфейс Construct 3

Проект

Поиск

- ▼ **driver** ←
- ▼ Макеты
  - Макет 1
  - Макет 2
- ▼ Список событий
  - Таблица событий 1
  - Таблица событий 2
- ▼ Типы объектов
  - car
  - coin

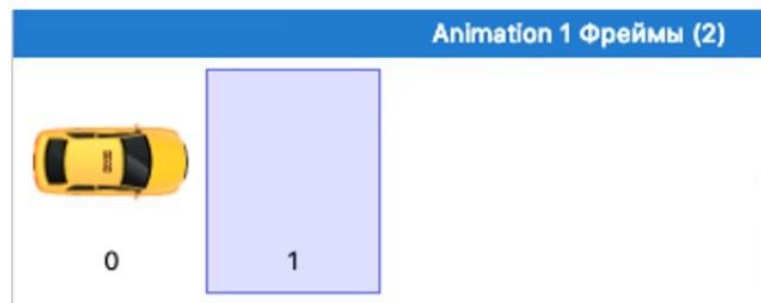
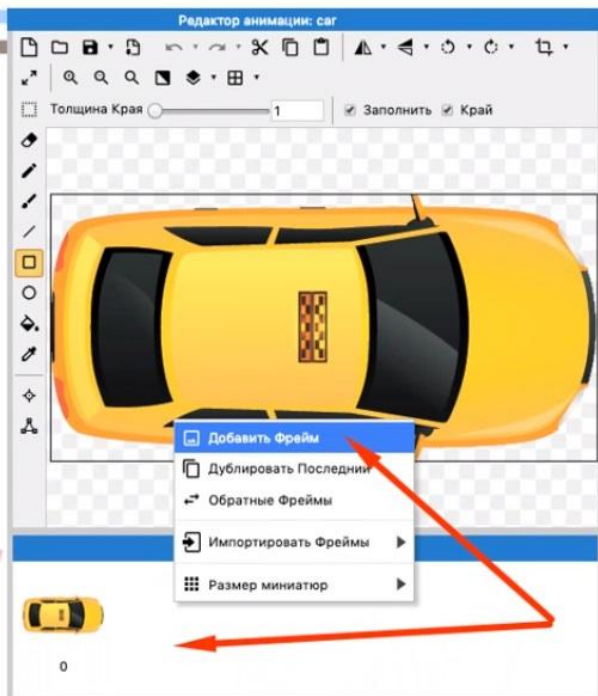
Запуск

<b>Первый макет</b>	Макет 2
Использовать Загрузочный макет	<input type="checkbox"/>
Стиль загрузчика	Construct 3 экран зас
Загружать звуки в память	<input checked="" type="checkbox"/>

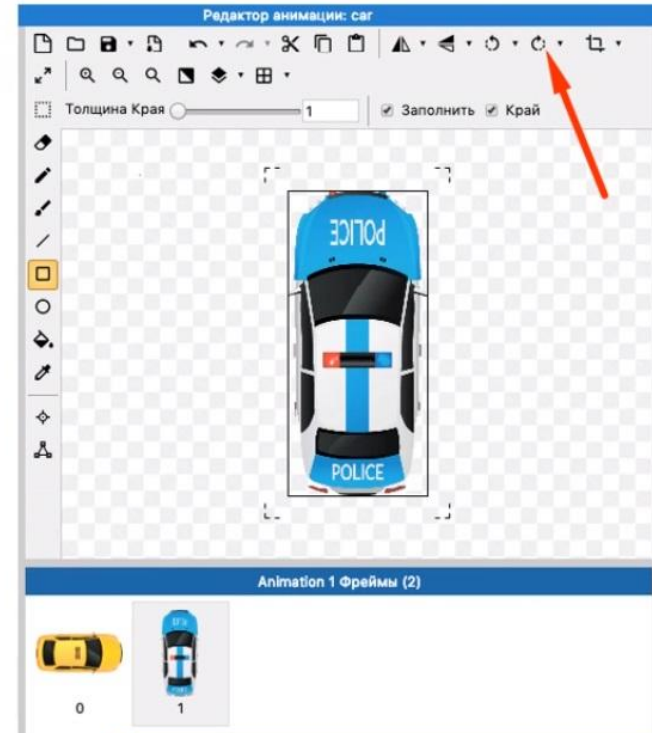
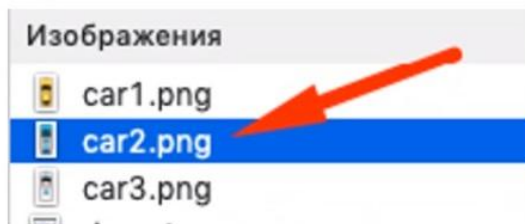
Дисплей



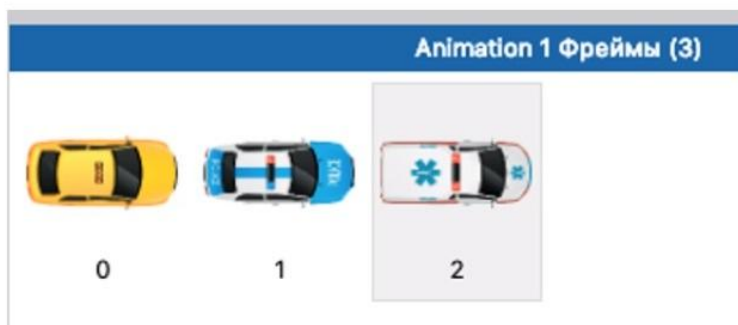
# Запуск проекта



# Настроим размер макета игры



# Настроим размер области игры



Анимации

Animation 1

Край

Анимационные свойства

Имя	Animation 1
Скорость	0
Повтор	<input type="checkbox"/>
Количество повторов	1
Повторить	0
Эффект пинг-понг	<input type="checkbox"/>
Больше информации	<a href="#">Помощь</a>

# Переименовываем слои

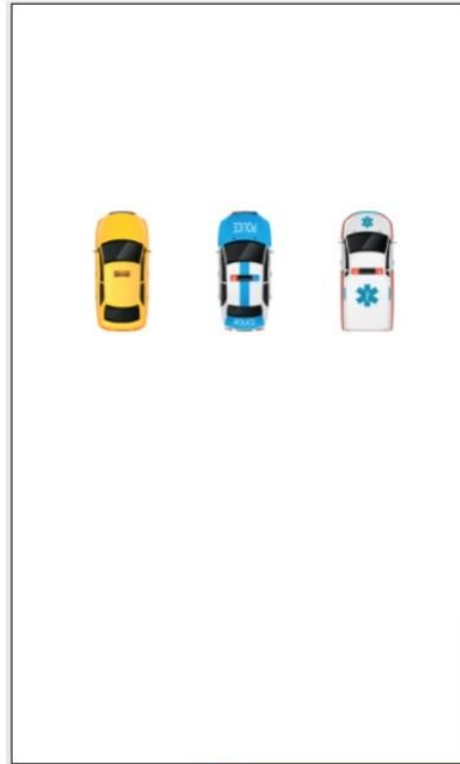
Макет 2 ×



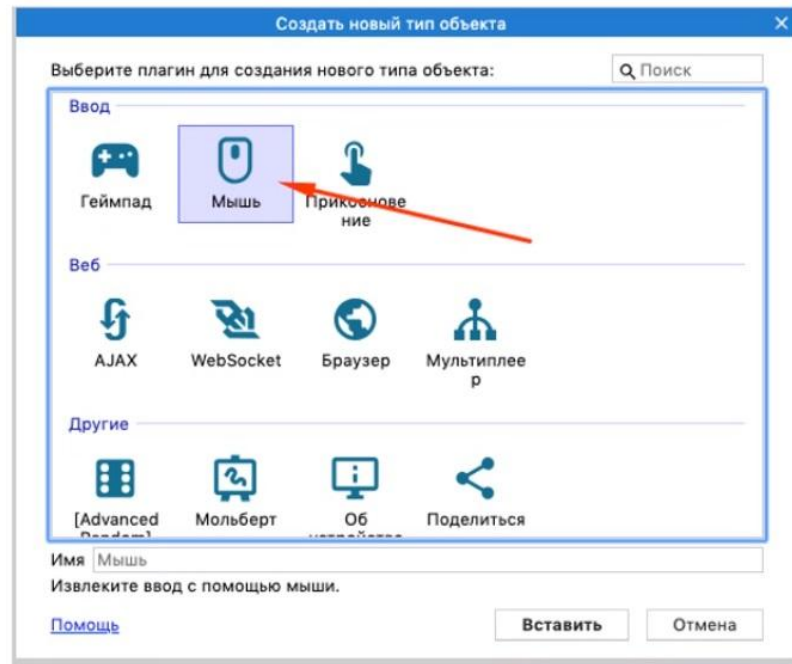
Спрайт



## Добавляем слой



# Создаем спрайт



# Создаем спрайт

Проект

Поиск

driver

Макеты

Макет 1

Макет 2

Список событий

Таблица событий 1

Таблица событий 2

Типы объектов

car

coin



# Поворачиваем спрайт



## Мышь

- Выключена кнопка
- Кнопка мыши выключена
- Курсор находится над объектом
- На колесике мыши
- На любой щелчок
- На объекте, нажатом
- По щелчку



# Настраиваем спрайт

← Параметры для Мышь: На объекте, нажатом ×

**Объект щелкнул:** Выберите объект для проверки щелчка.

Кнопка мыши

Тип клика

Объект щелкнул

[Помощь](#)

# Настраиваем спрайт

Таблица событий 2 x

- + Добавить событие
- + Добавить комментарии
- + Добавить группу
- + Добавить глобальную переменную**
- + Включить список событий

Список событий

Добавить глобальную переменную

Имя

Тип

Начальное значение

Описание (необязательно)

Статический

Постоянная

[Помощь](#)

Ок

Отмена

# Добавляем клавиатуру

Таблица событий 2 x

Глобальный число carFrame = 0

1 → Мышь На кнопке **Левая Один щелчок** на **Спрайт** [Добавить действие](#)

Добавить событие

Система car coin coinText road

roadTileSpawner Мышь Спрайт Спрайт2 Спрайт3

# Движение спрайт дороги

## Глобальные и локальные переменные

- Булевый переключатель
- Добавить в
- Установить значение
- Вычесть из
- Сбросить глобальные переменные
- Установить логическое значение

← Параметры для System: Установить значение ×

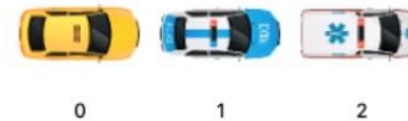
**Переменная:** Выберите переменную для изменения.

Переменная

Значение

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

## Animation 1 Фреймы (3)



# Спрайт дороги

Animation 1 Фреймы (3)



0

1

2



# Спрайт дороги

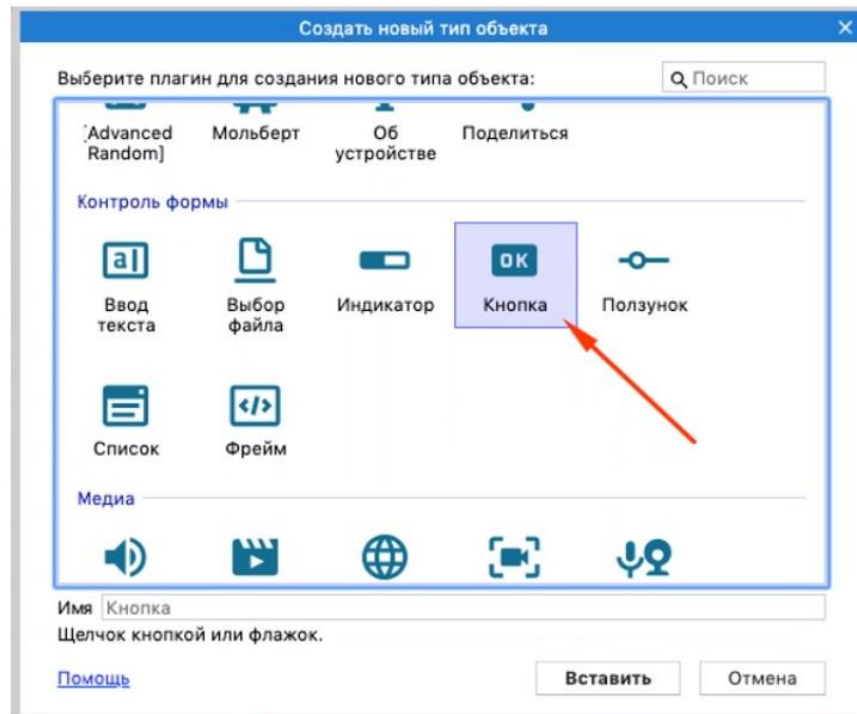
Таблица событий 2 x

Глобальный число carFrame = 0			
1	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один</b> щелчок на 🚗 <b>Спрайт</b>	⚙ Система   Установить <b>carFrame</b> на 0 <a href="#">Добавить действие</a>
2	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один</b> щелчок на 🚗 <b>Спрайт2</b>	⚙ Система   Установить <b>carFrame</b> на 1 <a href="#">Добавить действие</a>
3	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один</b> щелчок на 🚗 <b>Спрайт3</b>	⚙ Система   Установить <b>carFrame</b> на 2 <a href="#">Добавить действие</a>

[Добавить событие](#)

# Настройки спрайта дороги

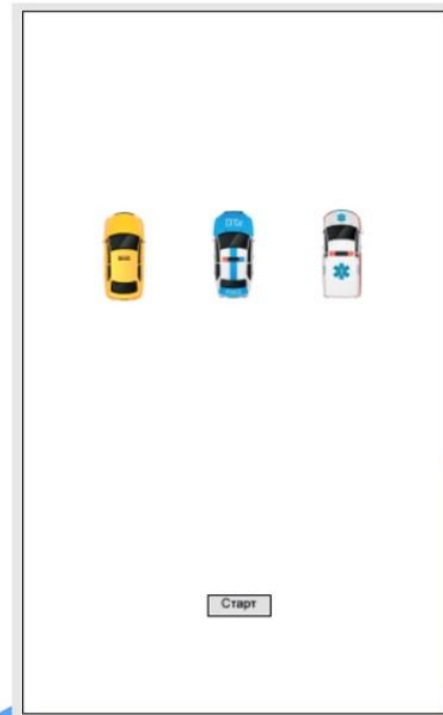
Макет 2 x



# Тестируем проект

Макет 2 x

Свойства	
Тип	Кнопка
Текст	Старт
Подсказка	
Отображение	<input checked="" type="checkbox"/>





# Создаем спрайт генератора дороги

3

→ Мышь

На кнопке **Левая Один**  
щелчок на **Спрайт3**

Добавить событие

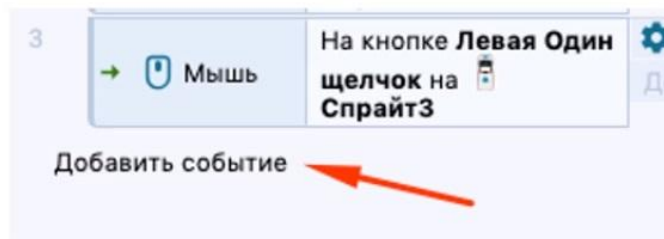


Таблица событий 2 x

Выберите объект для создания нового условия:

Поиск

 Система	 car	 coin	 coinText	 road
 roadTileSpawner	 Клавиатура	 Кнопка	 Мышь	 Спрайт



# Настройки спрайта

Таблица событий 2 x

Кнопка

- При нажатии  Проверено
- Сравнить текст

4 →  Кнопка При нажатии Добавить действие

Добавить событие

Выберите объект для создания нового дейст

Система car coin

# Добавляем поведение спрайта

## Макет

- Включить эффект макета  Перезагрузить макет
- Перейти к макету  Перейти к макету (по имени)
- Перейти к следующему/предыдущему макету
- Повторное создание исходных объектов  Установить масштаб макета
- Установить параметр эффекта макета  Установить угол макета

## Свойства

← Параметры для System: Перейти к макету ×

**Макет:** Выберите макет для перехода.

Макет

[Помощь](#)

# Программируем

Таблица событий 1 x

Выберите объект для создания нового условия:

🔍 Поиск

Система    Car    coin    coinText    road

Начало или конец

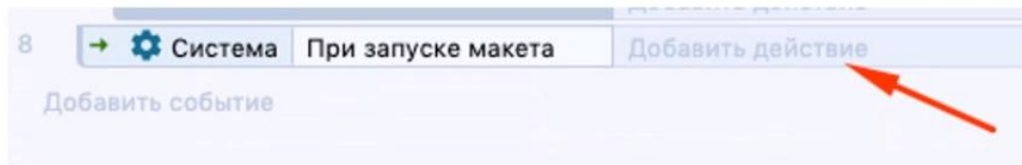
- ⚙ Is suspended
- ➔ On resumed
- ➔ On suspended
- ➔ В конце макета
- ➔ Полная компоновка загрузчика
- ➔ При запуске макета

# Генерация дороги

8

→ Система При запуске макета Добавить действие

Добавить событие



Выберите объект для создания нового действия:







Поиск

Система car coin coinText road



# Генерация дороги

## Анимации

-  Начать
-  Остановить
-  Установить анимацию
-  Установить скорость
-  Установить фрейм
-  Установить фрейм для повтора

← Параметры для саг: Установить фрейм ×

**Номер кадра:** Установить кадр анимации (начиная с 0).

Номер кадра

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Генерация дороги

Таблица событий 1 ×

			Добавить действие	
8	→ ⚙ Система	При запуске макета	🚗 car	Установить анимационный фрейм на <b>carFrame</b>
			Добавить действие	

Добавить событие

# Добавляем поведения






# Генерация дороги

Z-Индекс	0 из 4
UID	7
Переменные экземпляра	
Добавить / редактировать	<a href="#">Переменные экземпляра</a>
Поведения	
Добавить / редактировать	<a href="#">Поведения</a>
Эффекты	



Спрайт поведение	
Имя	Тип
 Мигание	Мигание
<a href="#">Добавить нсвое поведение</a>	

# Генерация дороги

Таблица событий 2 x

Глобальный число carFrame = 0

1	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт</b>	⚙ Система	Установить <b>carFrame</b> на 0
			Добавить действие	←

⚙ Система	🚗 car	🟡 coin	📄 coinText	⬤ road
roadTileSpawner	👉 Кнопка	🖱 Мышь	🚗 Спрайт	🚗 Спрайт2

Red arrows point to the 'Спрайт' icon in the second row and the 'Добавить действие' button in the event table above.

# Генерация дороги

Мигание



Мигание



Остановить мигание

← Параметры для Мигание: Мигание ×

**Время режима включения:** Продолжительность отображения объекта в секундах.

Время режима включения

Время режима отключения

Продолжитель...

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Тестируем проект

Таблица событий 2 x

Глобальный число carFrame = 0			
1	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт</b>	Система Установить <b>carFrame</b> на <b>0</b> Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд <a href="#">Добавить действие</a>
2	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт2</b>	Система Установить <b>carFrame</b> на <b>1</b> Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд <a href="#">Добавить действие</a>
3	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт3</b>	Система Установить <b>carFrame</b> на <b>2</b> Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд <a href="#">Добавить действие</a>
4	→ <b>OK</b> Кнопка	При нажатии	Система Перейти к <b>Макет 1</b> <a href="#">Добавить действие</a>

[Добавить событие](#)

# Добавляем поведение спрайта

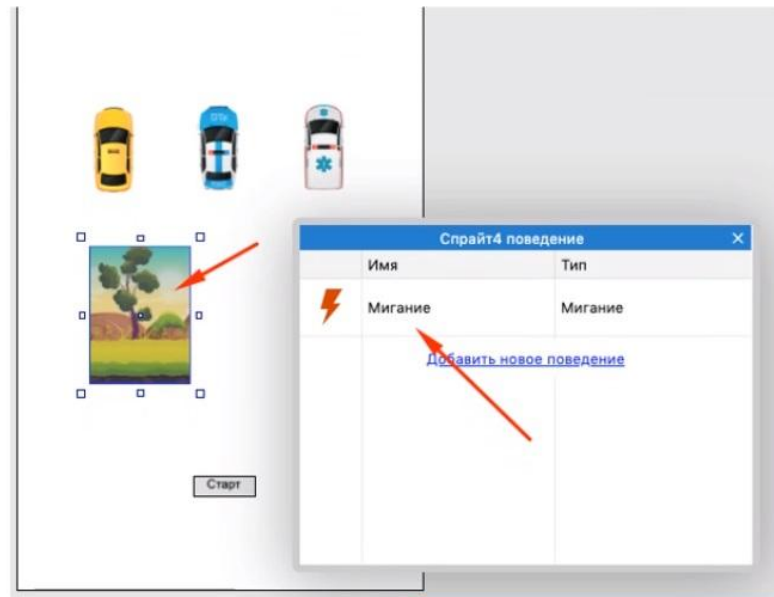


# Добавляем поведение спрайта




# Тестируем проект

 forest.png

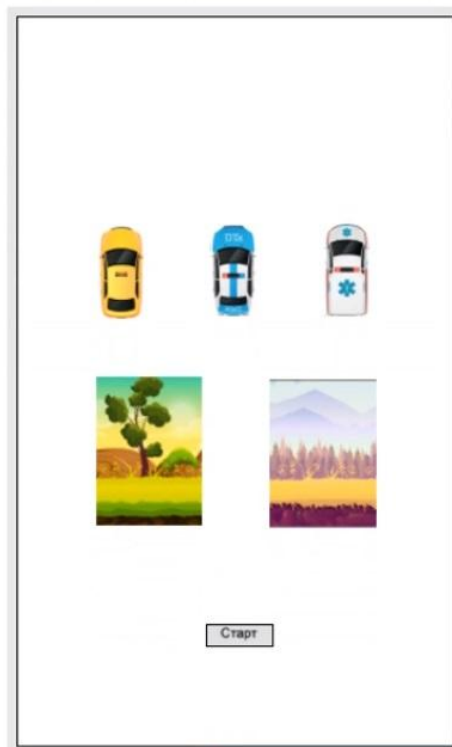


Спрайт4 поведение

Имя	Тип
 Мигание	Мигание
<a href="#">Добавить новое поведение</a>	


Старт

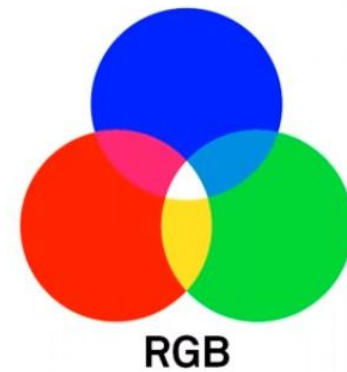
# Настраиваем поведение





## Добавляем управление

Свойства слоя	
Имя	BG
Отображение	<input checked="" type="checkbox"/>
Использовать ячейки визуализации	<input type="checkbox"/>
Глобальная	Нет
Прокрутка и масштабирование	
Скорость масштабирования	100%
Параллакс	▶ 100% x 100%
Внешность	
прозрачный	<input type="checkbox"/>
Фоновый цвет	 0, 143, 0
Непрозрачность	100%



# Добавляем управление

Таблица событий 2 ×

Глобальный число **carFrame** = 0







Глобальный число **r** = 0

Глобальный число **g** = 0

Глобальный число **b** = 0

# Добавляем управление

Таблица событий 2 x

5	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на  <b>Спрайт4</b>	 Система	Установить <b>r</b> на 0
			 Система	Установить <b>g</b> на 143
			 Система	Установить <b>b</b> на 0
			 Спрайт4	 Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд
			Добавить действие	
	Добавить событие			Добавить



# Добавляем управление

Имя	BG
Отображение	<input checked="" type="checkbox"/>
Использовать ячейки визуализации	<input type="checkbox"/>
Глобальная	Нет
Прокрутка и масштабирование	
Скорость масштабирования	100%
Параллакс	▶ 100% x 100%
Внешность	
прозрачный	<input type="checkbox"/>
Фоновый цвет	255, 147, 0
Непрозрачность	100%
Принудительная текстура	<input type="checkbox"/>
Использует собственную текстуру	Нет
Эффекты	
Режим смешивания	Нормальный
Добавить / редактировать	<a href="#">Эффекты</a>
Редактор	
Видимый в редакторе	<input checked="" type="checkbox"/>
Запретить	<input type="checkbox"/>
Параллакс в редакторе	<input type="checkbox"/>

# Добавляем управление

Таблица событий 2 x

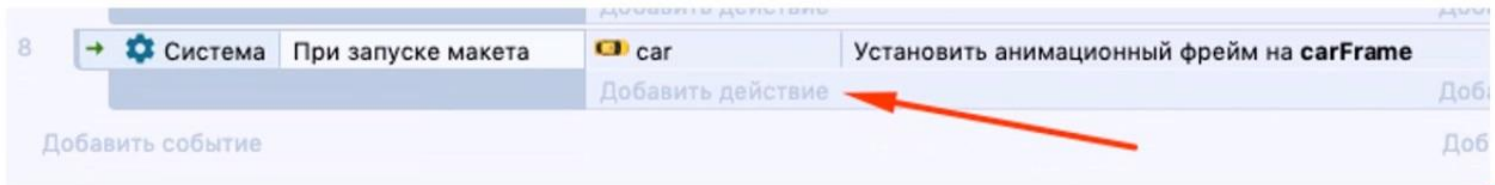
5	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт4</b>	Система Установить <b>r</b> на 0
			Система Установить <b>g</b> на 143
			Система Установить <b>b</b> на 0
			Спрайт4  Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд
			<a href="#">Добавить действие</a> <a href="#">Добавить...</a>
6	→ Мышь	На кнопке <b>Левая Один щелчок</b> на <b>Спрайт5</b>	Система Установить <b>r</b> на 255
			Система Установить <b>g</b> на 212
			Система Установить <b>b</b> на 121
			Спрайт5  Мигание: Мигание 0.1 в 0.1 выключено на <b>1.0</b> секунд
			<a href="#">Добавить действие</a> <a href="#">Добавить...</a>
			<a href="#">Добавить событие</a> <a href="#">Добавить...</a>

# Задание

Таблица событий 1 x

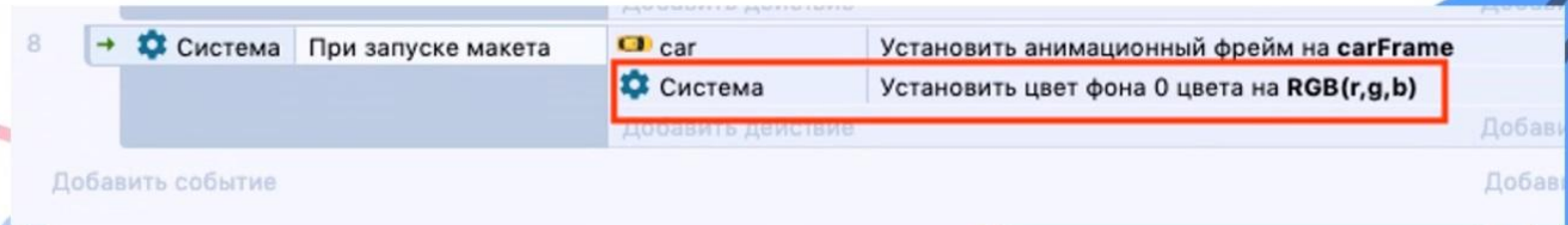
8	→ Система	При запуске макета	car	Установить анимационный фрейм на <b>carFrame</b>
				Добавить действие

Добавить событие



8	→ Система	При запуске макета	car	Установить анимационный фрейм на <b>carFrame</b>
				Добавить действие
				Добавить действие

Добавить событие



# Добавляем управление

← Параметры для System: Установить цвет фона слоя ×

**Слой:** Имя или номер слоя для изменения.

Слой

Цвет

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Тестируем проект



CODOLOGIA

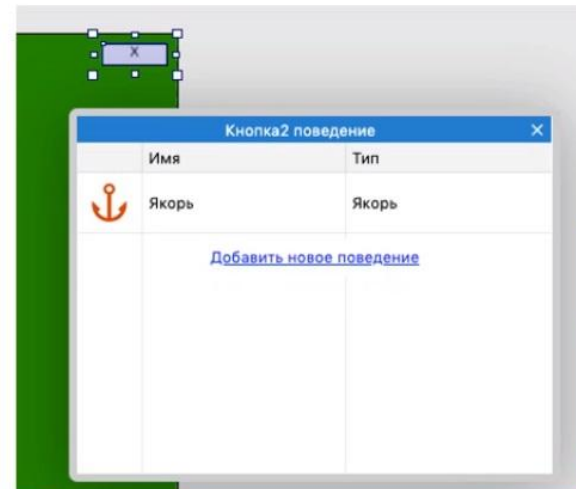
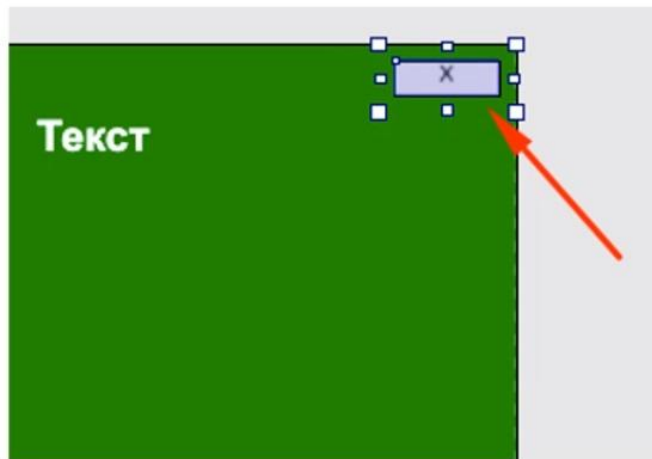


## Редактируем фон



# Направление дороги

Макет 1 ✕



# Направление дороги

Таблица событий 1 ×

9




OK

Кнопка2

При нажатии



Система

Перейти к  Макет 2



Система

Установить **coins** на 0

Добавить действие

Добавить событие

# Направление дороги

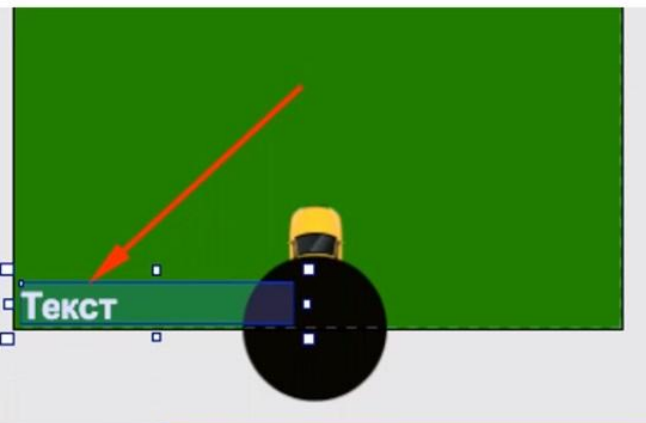


# Направление дороги

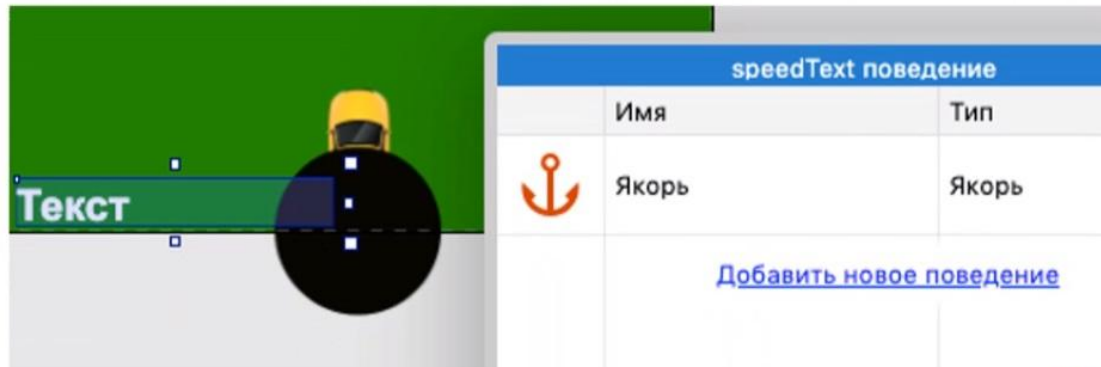
Макет 1 ✕

Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	speedText
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Текст


Свойства	
Текст	Текст
Включить BBCode	<input checked="" type="checkbox"/>
Шрифт	Arial
Размер	22
Высота линии	0
Жирный	<input checked="" type="checkbox"/>
Курсивный	<input type="checkbox"/>
Цвет	255, 255, 255
Горизонтальное	Левый



# Движение только по дороге



The screenshot displays a software interface for configuring a car's movement. On the left, a yellow car is shown on a road with a green background. A black circular object is positioned on the road, and the word "Текст" is visible. On the right, a configuration table titled "speedText поведение" is shown.

speedText поведение	
Имя	Тип
 Якорь	Якорь

[Добавить новое поведение](#)

# Тестируем проект

## Таблица событий 1 x

10	→ Клавиша... На <b>Q</b> нажата	car	Установить Пуля скорость равную <code>car.Пуля.Скорость+100</code>
		Добавить действие	Добавить...
11	→ Клавиша... На <b>A</b> нажата	car	Установить Пуля скорость равную <code>car.Пуля.Скорость-100</code>
		Добавить действие	Добавить...
	Добавить событие		Добавить...

← Параметры для Пуля: Задать скорость ×

**Скорость:** Установить новую скорость объекта, в пикселях в секунду

Скорость

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

Готово

# Движение только по дороге

Таблица событий 1 x

Глобальный число coins = 0			
Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать ● road на слое 0 (точка спрайта 0)
		coinText	Установить текст "монетки "&coins
		speedText	Установить текст car.Пуля.Скорость

Добавить действие

← Параметры для speedText: Установить текст ×

Текст: Введите текст, чтобы установить содержимое объекта.

Текст

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

Готово



# Движение только по дороге



Проект

Поиск

- Таблица событий 2
- Типы объектов
  - car
  - coin
  - coinText
  - road
  - roadTileSpawner
  - speedText
  - Клавиатура
  - Кнопка

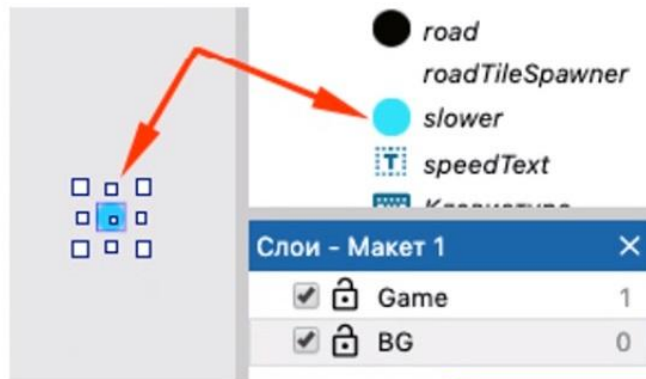
Поведения

Пуля

Скорость	1200
Ускорение	0

# Движение только по дороге

Макет 1 ✕



Legend:

- road
- roadTileSpawner
- slower
- speedText
- Курсор

Слой - Макет 1 ✕		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="lock"/>	Game 1
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="lock"/>	BG 0

# Движение только по дороге

Редактор анимации: `oadTileSpawner`

Точки спрайта	
Имя	Число
Корень	0
Точка спрайт...	1
Точка спрайт...	2
Точка спрайт...	3
Точка спрайт...	4
Точка спрайт...	5
Точка спрайт...	6

X 106 Y 132

# Переносим спрайт

## Таблица событий 1 ×

12



Система

Каждый **Случайный(0.5,2.5)** секунд

roadTileSpawner

Создать  **slower** на слое **0** (точка спрайта *Случайный(4,6)*)

Добавить действие

Добавить...

Добавить событие

Добавить...

← Параметры для roadTileSpawner: Создать еще один объект ×

**Объект:** Выберите тип объекта для создания нового экземпляра.

Объект

Слой

Точка спрайта

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Весь код

## Таблица событий 1 x

13

→ car

При столкновении с

● slower

● slower

⚙ Система

⚙ Система

⚙ Система

Уничтожить

Установите временную шкалу на 0.5

Подождать 3 секунд

Установите временную шкалу на 1

Добавить действие

Добавить событие



Параметры для System: Установка временной шкалы



**Шкала времени:** Новая временная шкала: 1.0 = нормальная скорость, 0.5 = половина скорости, 2.0 = двойная скорость, 0 = пауза и т. Д.

Шкала времени

# Тестируем проект



# Добавляем монетки

Макет 1 X



Types of objects (Типы объектов):

- car
- coin
- coinText
- road
- roadTileSpawner
- rock
- slower
- speedText
- Космический корабль

The screenshot shows a game engine interface. On the left, there is a green vertical bar representing a wall. In the center, a grey floor area contains several small square tiles, one of which is highlighted with a blue border. On the right, a list of object types is displayed, with the "rock" type highlighted in blue. Two red arrows point from the "rock" type in the list to the highlighted tile on the floor.

# Добавляем монетки

Таблица событий 1 ×

14	→ 🚗 car	При столкновении с 🪨 rock	⚙ Система	Перезагрузить макет
			⚙ Система	Установить <b>coins</b> на 0
			Добавить действие	
Добавить события				



# Добавляем монетки

Редактор анимации roadTileSpawner

Точки спрайта	
Имя	Число
Корень	0
Точка спрайт...	1
Точка спрайт...	2
Точка спрайт...	3
Точка спрайт...	4
Точка спрайт...	5
Точка спрайт...	6
Точка спрайт...	7
Точка спрайт...	8
Точка спрайт...	9

X: 137 Y: 34

# Добавляем монетки

Таблица событий 1 ×

15



Система

Каждый **Случайный**(  
**0.5,2.5**) секунд

roadTileSpawner

Создать 🪨 rock на слое **0** (точка спрайта *Случайный(7,9)*)

Добавить действие

Добавить..

Добавить событие

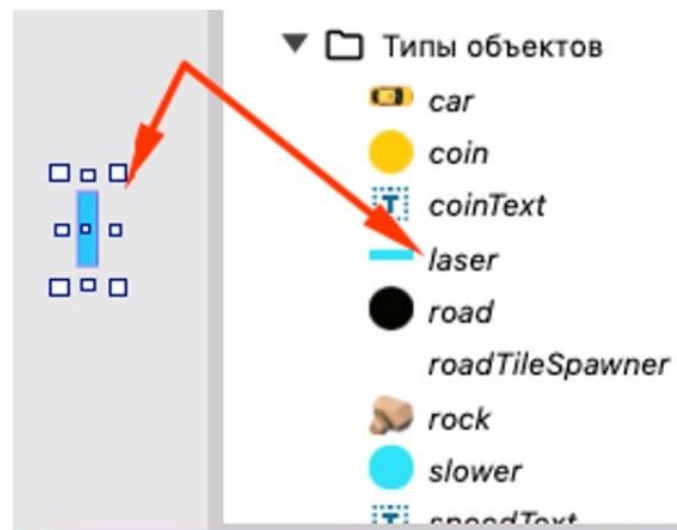
Добавить..

# Добавляем монетки



# Добавляем монетки

Макет 1 ×




# Программируем генерацию монеток

Поведения

Пуля	
Скорость	1500
Ускорение	0
Гравитация	0
Отскакивать от твердых объектов	<input type="checkbox"/>
Установить угол	<input checked="" type="checkbox"/>
Шаг	<input type="checkbox"/>
Включено	<input checked="" type="checkbox"/>

laser поведение

Имя	Тип
 Пуля	Пуля

[Добавить новое поведение](#)

# Программируем генерацию монеток

Таблица событий 1 x

16



Клавиша...

На **Пробел** нажата



car

Создать **laser** на слое 0 (точка спрайта 0)

Добавить действие

Добавить событие

# Программируем генерацию монеток

Таблица событий 1 x

17

→ laser

При столкновении с  
rock

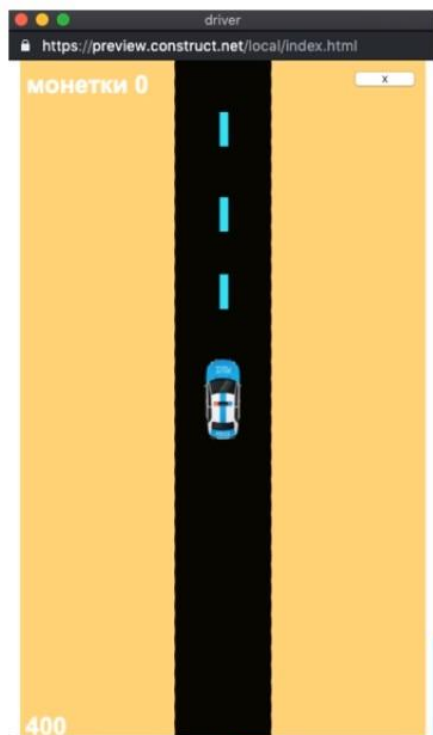
rock

Уничтожить

Добавить действие

Добавить событие


# Программируем генерацию монеток







## Задание

1. Добавьте еще автомобили и фоны
  2. Добавьте больше преград
  3. Добавьте еще оружие, которое уничтожает только определенные преграды.
- 

Молодцы!

