



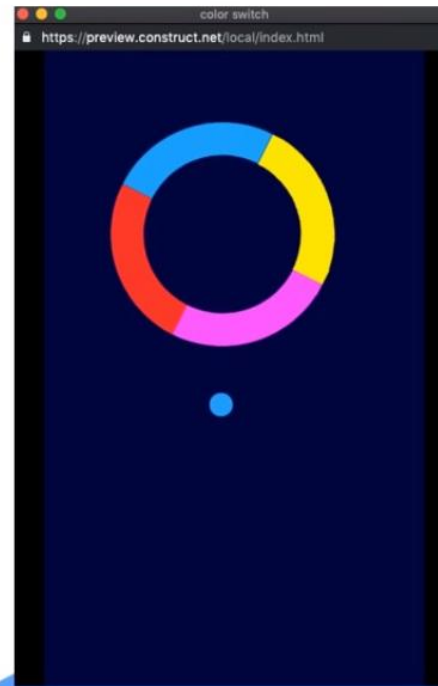
CONSTRUCT3

Construct 3

Создаем игру Color Switch

COD*LOGIA

Задание на урок



Открываем Construct 3



Создаем новый проект

Новый проект ✕

Имя

Выберите предустановку

Размер области просмотра X 3:5

Ориентации

Оптимизация для пиксельного искусства

[Помощь](#)

Изменяем размеры

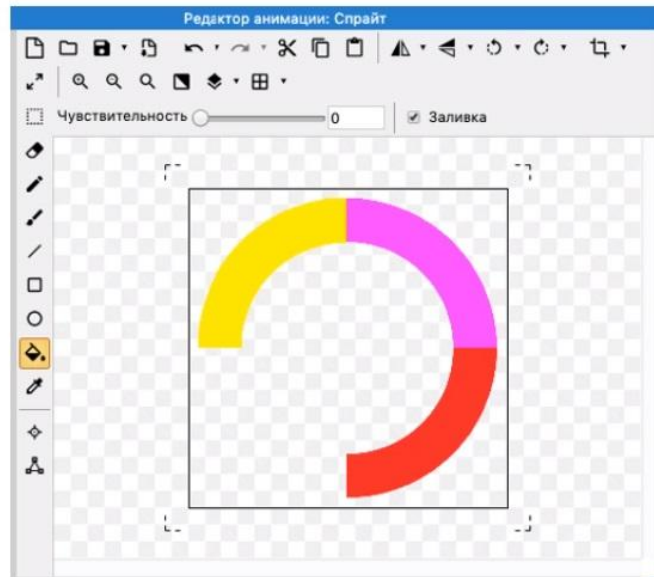
Свойства	
Макет	Макет 1
Имя	Макет 1
Список событий	Таблица событ...
Размер	▶ 480 x 800
Неограниченная прокрутка	<input checked="" type="checkbox"/>

Проект

Поиск

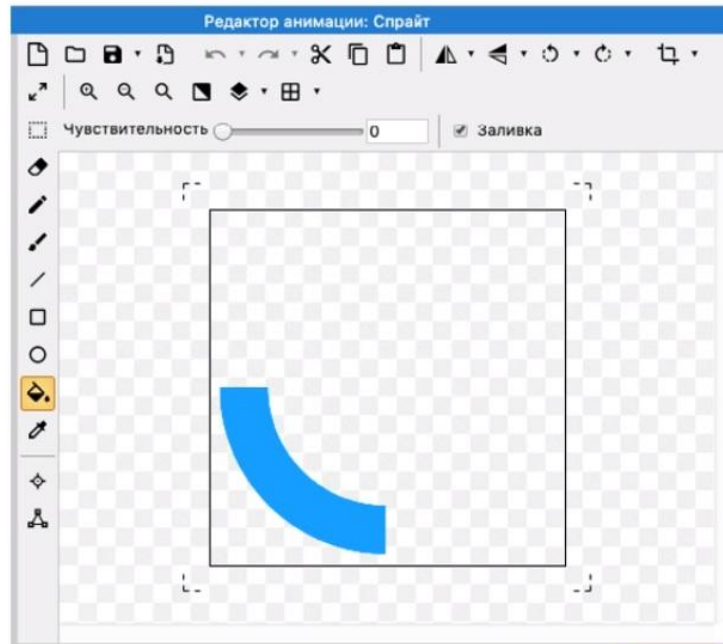
- isometric-ranner
 - Макеты
 - Макет 1
 - Список событий
 - Таблица событий 1
 - Типы объектов
 - Семьи
 - Звуки
 - Музыка
 - Видео
 - Шрифты

Добавляем спрайт



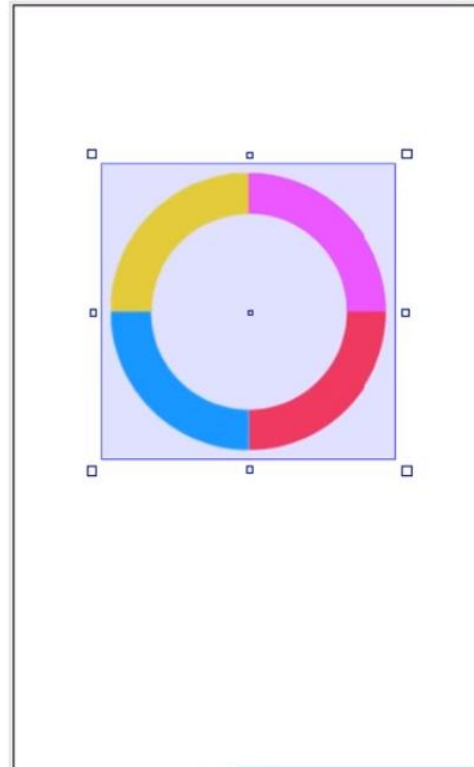
Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	Enemy1
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 312
Размер	▶ 300 x 300
Угол	0°

Добавляем спрайт

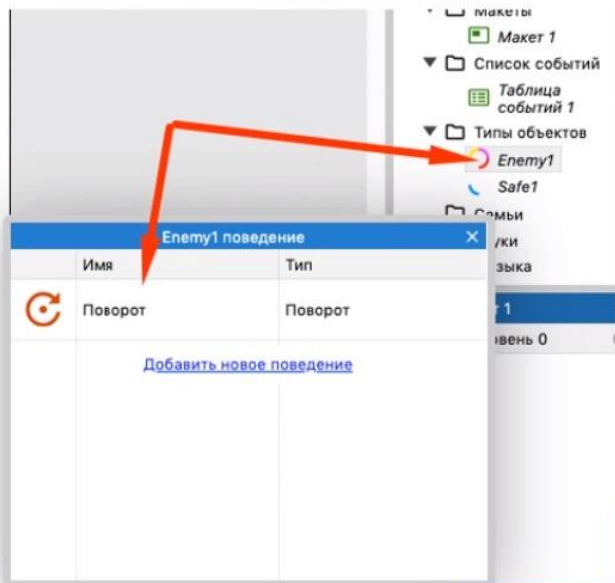


Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	Safe1
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 312
Размер	▶ 300 x 300
Угол	0°


Устанавливаем спрайт



Добавляем поведение



Енепу1 поведение

Имя	Тип
 Поворот	Поворот

[Добавить новое поведение](#)

Поведения


Поворот

Скорость	60
Ускорение	0

Добавляем поведение



Safe1 поведение

Имя	Тип
 Поворот	Поворот

[Добавить новое поведение](#)

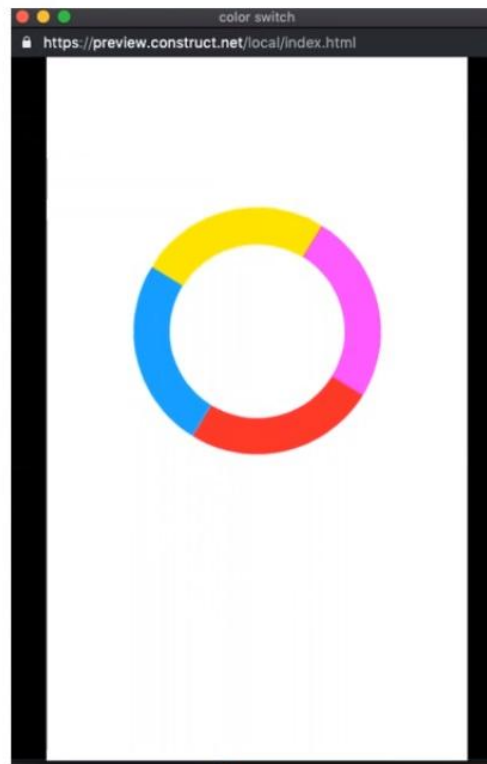
- Список событий
 - Таблица событий 1
- Типы объектов
 - Enemy1
 - Safe1
- Семьи
 - Семья 1
- Языки
 - Язык 1
- Уровни
 - Уровень 0

Поведения

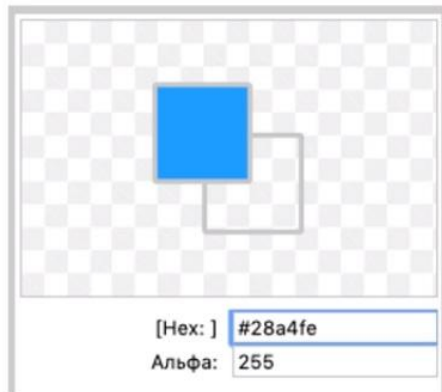
Поворот

Скорость	60
Ускорение	0

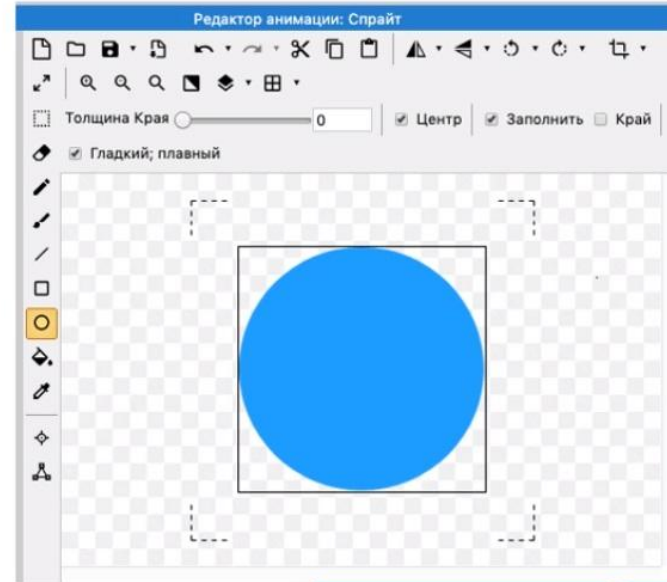
Проверяем проект



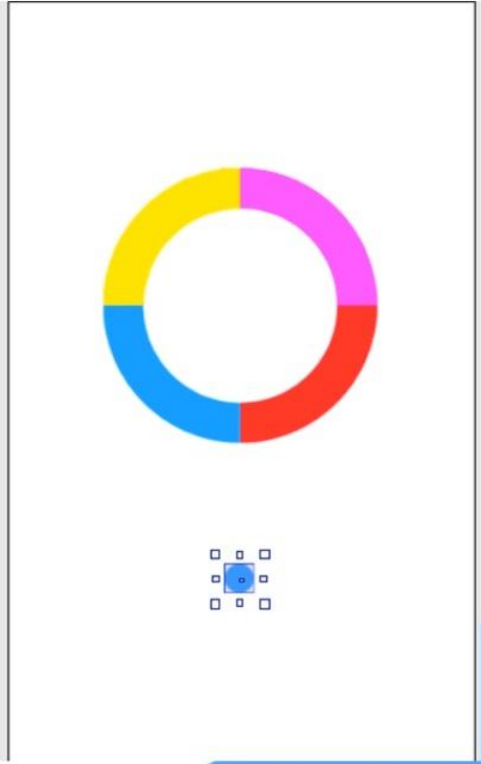
Добавляем спрайт



Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	Player
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 592
Размер	▶ 30 x 30




Устанавливаем спрайт



Добавляем поведение



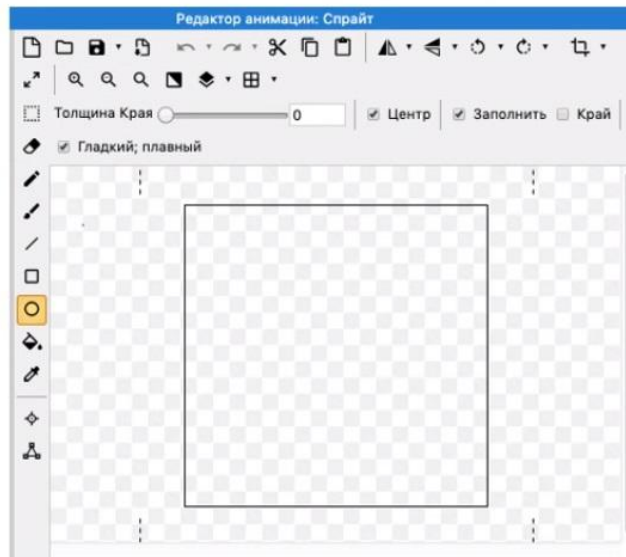
Скриншот интерфейса редактора поведения. В центре — таблица 'Player поведение' с колонками 'Имя' и 'Тип'. В строке 'Платформа' в колонке 'Имя' есть иконка персонажа. Под таблицей — ссылка 'Добавить новое поведение'. Справа — панель 'Типы объектов' с элементами: 'Enemy1' (розовый круг), 'Player' (синий круг), 'Safe1' (голубой круг), 'Семьи' (папка), 'Звуки' (папка). Красная стрелка указывает от 'Player' в списке объектов к иконке персонажа в таблице.

Имя	Тип
 Платформа	Платформа

[Добавить новое поведение](#)

- Типы объектов
 - Enemy1
 - Player
 - Safe1
- Семьи
- Звуки

Создаем скрипт



Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	Scroller
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 312
Размер	▶ 300 x 300
Угол	0°

Добавляем поведение

The screenshot shows a software interface with a dialog box titled "Scroll поведение" (Scroll behavior) and a layer hierarchy on the right. A red arrow points from the "ДвижениеПоКлеткам" (Cell Movement) option in the dialog to the "Scroller" component in the hierarchy.

Имя	Тип
ДвижениеПоКлеткам	Движение по клеткам

[Добавить новое поведение](#)

Layer Hierarchy:

- Enemy1
- Player
- Safe1
- Scroller
- Прикосновен...

Слой - Макет 1

- Game

Устанавливаем спрайт

Свойства

Меню [Buy now] Макет 1 x Таблица событий

Свойства типа объекта

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

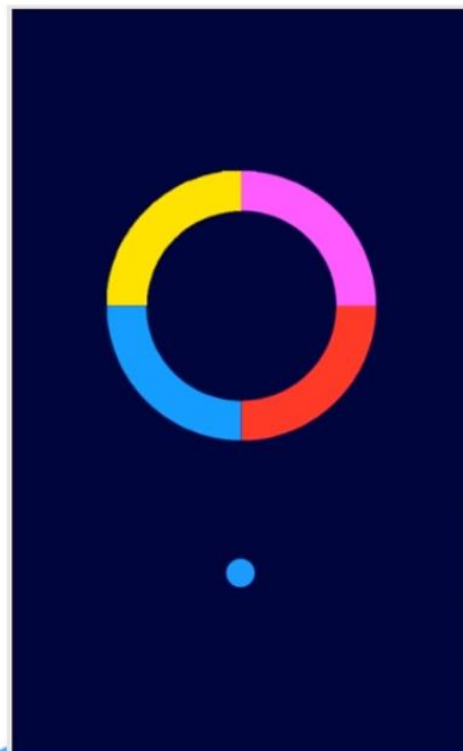
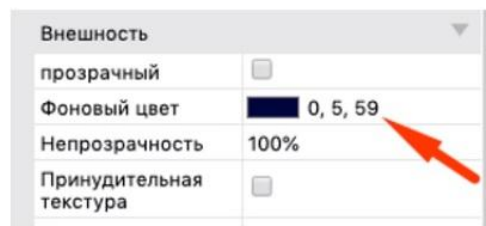
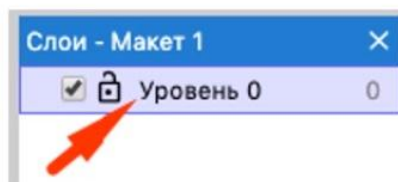
Общий

Позиция	▶ 240, 591
Размер	▶ 30 x 30
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, :"/>
Слой	Game
[Z elevation]	0
Z-Индекс	3 из 4
UID	5

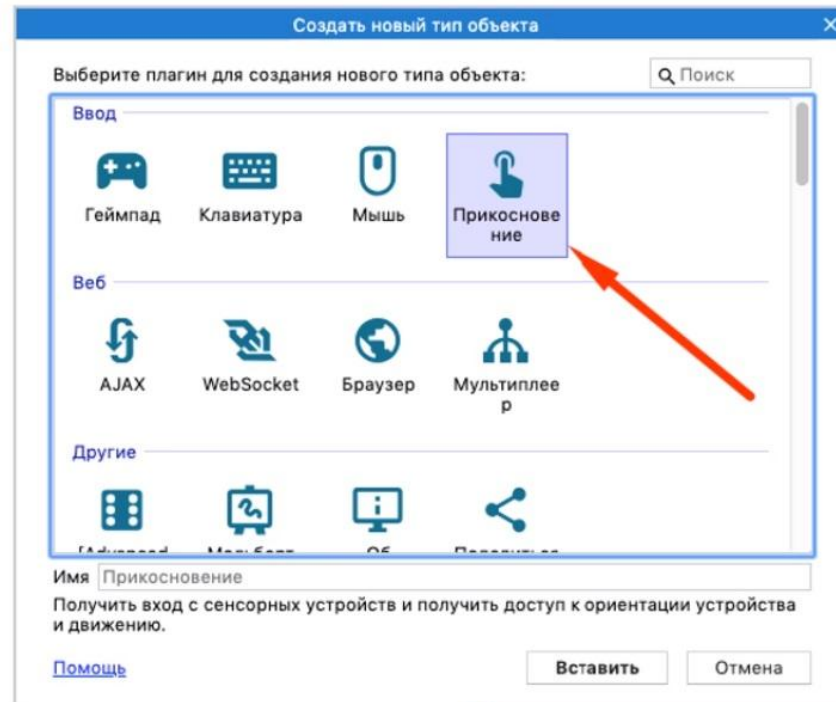
Переменные экземпляра

Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)

Заливаем фон




Добавляем объект



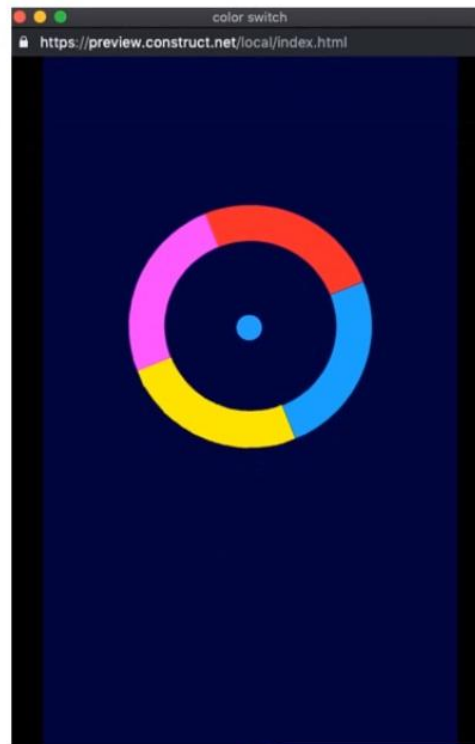
Создаем скрипт

1

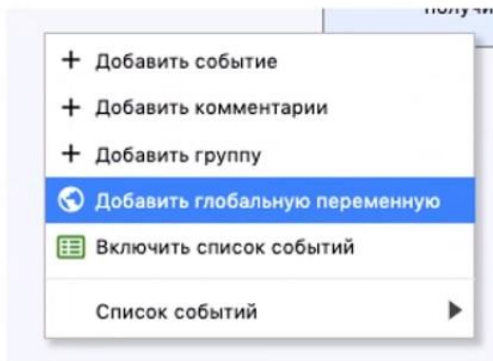
→  Прикосновение	При любом нажатии	 Player	Имитировать  Платформа нажатие Прыгать
		 Player	Установить  Платформа вектор Y на -300
Добавить действие			

[Добавить событие](#)

Проверяем проект



Создаем переменную



Изменить глобальную переменную

Имя

Тип

Начальное значение

Описание (необязательно)

Статический

Постоянная

[Помощь](#)

Создаем скрипт

2 **Player** Y > ScrollerY **Система** Установить **ScrollerY** на *Player.Y*

Добавить действие

Добавить событие

← Параметры для Player: Сравнить Y ×

Y координировать: Координата Y сравнивается с.

сравнение > Больше, чем

Y координировать ScrollerY

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

Готово

← Параметры для System: Установить значение ×

Значение: Значение для сохранения в этой переменной .

Переменная ScrollerY

Значение Player.Y

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

Готово

Создаем скрипт

2

Player	Y < Scroller.Y	Система	Установить ScrollerY на <i>Player.Y</i>
		Scroller	ДвижениеПоКлеткам Имитировать нажатие Вверх
		Добавить действие	

← Параметры для ДвижениеПоКлеткам: Имитировать управление ×

Управление: Управление движением для имитации нажатия.

Управление

Создаем скрипт

3

⚙ Система	Каждый тик	⚙ Система	Выделить до	Scroller
Добавить действие				

← Параметры для System: Выделить объект ×

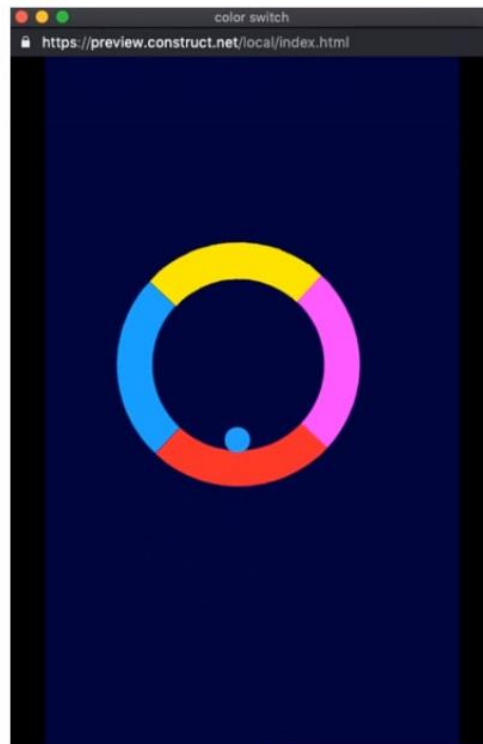
Объект: Объект для прокрутки.

Объект

Весь код

Глобальный число ScrollerY = 660			
1	→ Прикосновение	При любом нажатии	<ul style="list-style-type: none">Player Имитировать Платформа нажатие ПрыгатьPlayer Установить Платформа вектор Y на -300 Добавить действие
2	Player	Y < Scroller.Y	<ul style="list-style-type: none">Система Установить ScrollerY на Player.YScroller ДвижениеПоКлеткам Имитировать нажатие Вверх Добавить действие
3	Система	Каждый тик	<ul style="list-style-type: none">Система Выделить до Scroller Добавить действие

Проверяем проект



Создаем функцию



Создаем переменную

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

Список событий ▶

Изменить глобальную переменную

Имя

Тип

Начальное значение

Описание (необязательно)

Статический

Постоянная

[Помощь](#)

Программируем функцию

4

→ ↻ Функция	На "CreateEnemy1"	⚙ Система	Создать объект  Enemy1 на слое 1 на (240, NextEnemyY)
		⚙ Система	Создать объект  Safe1 на слое 1 на (240, NextEnemyY)
			Добавить действие

← Изменить условие 'Функция'

О функции: Вызывается при вызове функции.

Функция

→ О функции	↻ Сравнить параметр
-------------	---------------------

← Параметры для Функция: О функции


Имя: Имя вызываемой функции.

Имя

Программируем

← Параметры для System: Создать объект ×

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

Объект для создания  Enemy1

Слой


X

Y

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

← Параметры для System: Создать объект ×

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

Объект для создания  Safe1

Слой

X

Y

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Программируем

6



Система

Каждый 1.5 секунд



Система

Вычислить 540 из NextEnemyY



Функция

Вызов "CreateEnemy1" ()

[Добавить действие](#)



Параметры для Функция: Функция вызова



Имя: Имя функции для вызова.

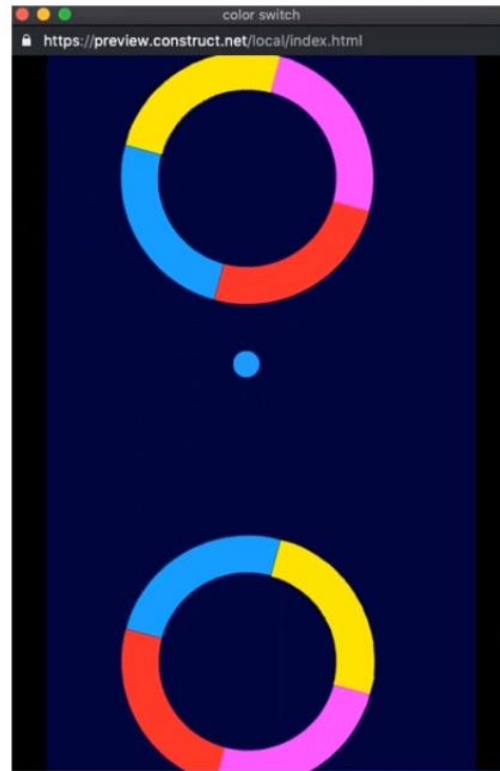
Имя

[Добавить параметр](#)

Весь код

Глобальный число NextEnemyY = -120			
Глобальный число ScrollerY = 660			
1	→ Прикосновение	При любом нажатии	<ul style="list-style-type: none">● Player Имитировать Платформа нажатие Прыгать● Player Установить Платформа вектор Y на -300
			Добавить действие Добавить
2	● Player	Y < Scroller.Y	<ul style="list-style-type: none">⚙ Система Установить ScrollerY на <i>Player.Y</i>Scroller ДвижениеПоКлеткам Имитировать нажатие Вверх
			Добавить действие Добавить
3	⚙ Система	Каждый тик	<ul style="list-style-type: none">⚙ Система Выделить до Scroller
			Добавить действие Добавить
4	→ ↻ Функция	На "CreateEnemy1"	<ul style="list-style-type: none">⚙ Система Создать объект Enemy1 на слое 1 на (240, NextEnemyY)⚙ Система Создать объект Safe1 на слое 1 на (240, NextEnemyY)
			Добавить действие Добавить
5	⚙ Система	Каждый 1.5 секунд	<ul style="list-style-type: none">⚙ Система Вычислить 540 из NextEnemyY↻ Функция Вызов "CreateEnemy1" ()
			Добавить действие Добавить

Проверяем проект



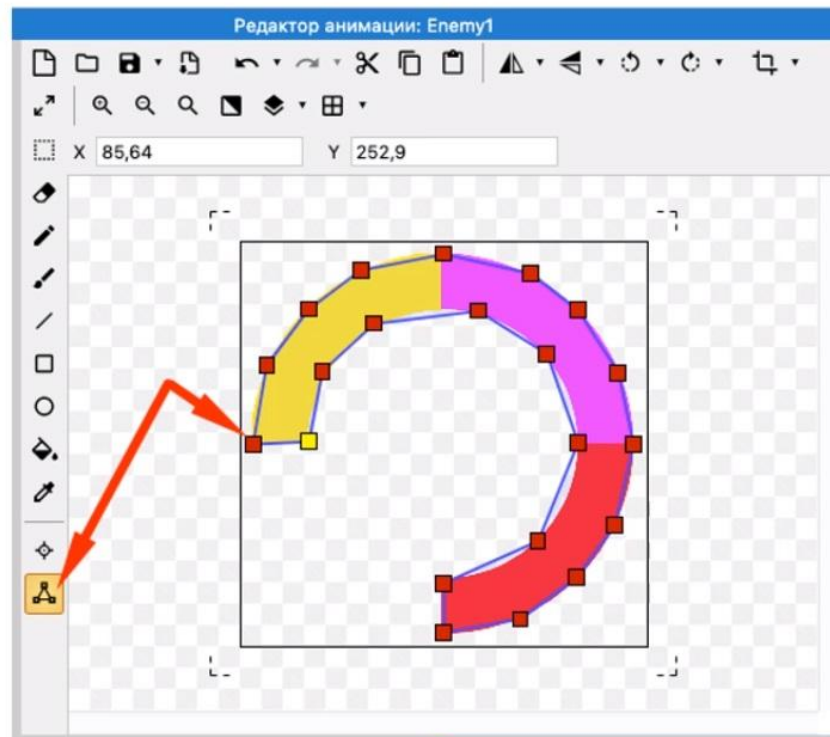
Закрепление

5

Система	Каждый 1.5 секунд	Система	Вычислить 540 из NextEnemyY
		Функция	Вызов "CreateEnemy1" ()
Добавить действие			


Добавить событие


Настраиваем полигоны






Программируем

6

→  Player

При
столкновении с
 **Enemy1**

-  Система | Перезагрузить макет
-  Система | Установить **NextEnemyY** на -120
-  Система | Установить **ScrollerY** на 660

[Добавить действие](#)

[Добавить событие](#)

Программируем

Добавить

- ↑ Вставить выше ↓ Вставить ниже
- + Добавить другое условие
- + Добавить другое действие
- + Добавить суб-событие
- Добавить пустое под-событие
- + Добавить комментарий
- + Добавить группу
- + Добавить глобальную переменную

Сделать И блок

- ⊘ Переключатель отключен
- Переключить закладку
- ⊞ Переключить точку остановки
- ↻ Заменить объект
- ✂ Вырезать Копировать
- 🗑 Удалить
- 📄 Скопировать как текст
- Список событий

Добавить действие

⚙ Система	Вычислить 540 из NextEr
↻ Функция	Вызов "CreateEnemy1" ()
⚙ Система	Перезагрузить макет
⚙ Система	Установить NextEnemyY
⚙ Система	Установить ScrollerY на б

Добавить действие

Добавить событие

Программируем

Размер и положение

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

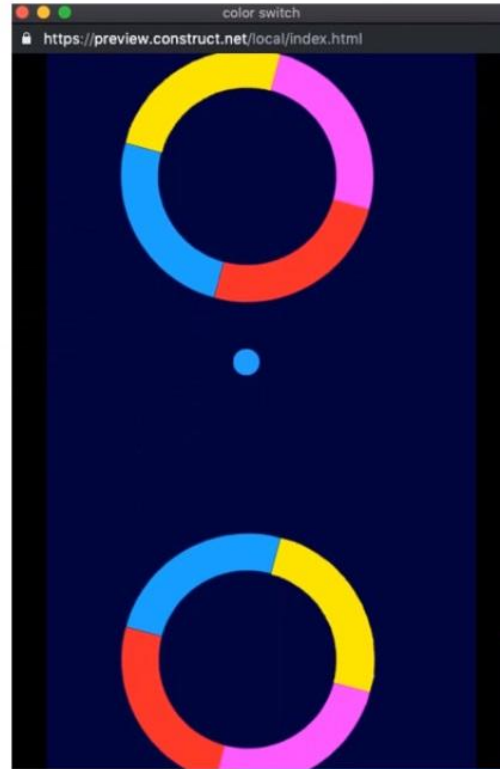
6

<input checked="" type="radio"/> Player	При столкновении с Enemy1	<input checked="" type="checkbox"/> Система	Перезагрузить макет
<input type="radio"/> Player	OR Вне границ сцены.	<input checked="" type="checkbox"/> Система	Установить NextEnemyY на -120
		<input checked="" type="checkbox"/> Система	Установить ScrollerY на 660

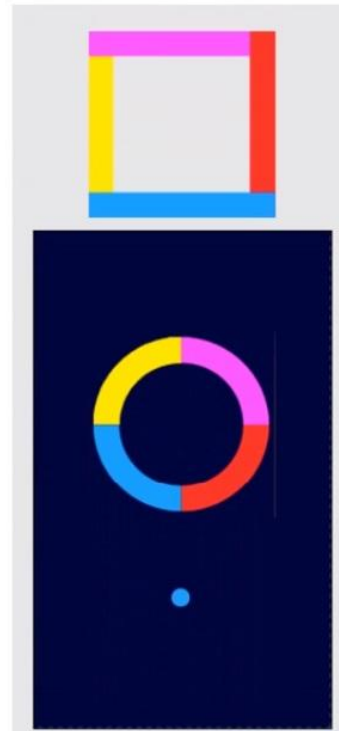
Добавить событие

Добавить действие

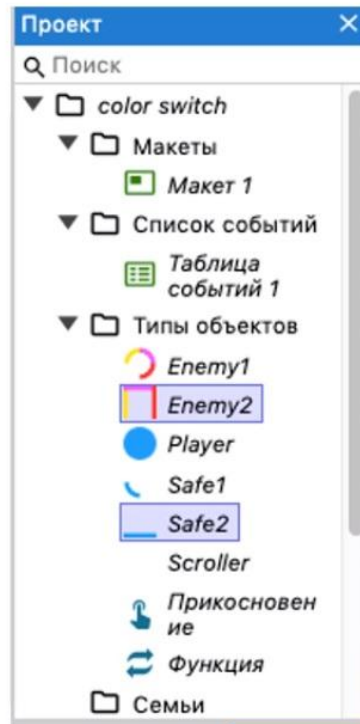
Проверяем проект








Самостоятельное задание






Подсказка 1



Подсказка 2

5	→  Функция	На "CreateEnemy2"	 Система	Создать объект  Enemy2 на слое 1 на (240, NextEnemyY)
			 Система	Создать объект  Safe2 на слое 1 на (240, NextEnemyY)
			Добавить действие	Добавить...

6	 Система	Каждый 1.5 секунд	 Система	Вычислить 540 из NextEnemyY
			 Функция	Вызов Выбрать("CreateEnemy1","CreateEnemy2") ()
			Добавить действие	Добавить...

← Параметры для Функция: Функция вызова ×

Имя: Имя функции для вызова.

Имя

[Добавить параметр](#)


Подсказка 3

7

→ ● Player	При столкновении с ● Enemy1	⚙ Система Перезагрузить макет
● Player	OR Вне границ сцены.	⚙ Система Установить NextEnemyY на -120
→ ● Player	OR При столкновении с ■ Enemy2	⚙ Система Установить ScrollerY на 660

Добавить действие

Добавить событие



Глобальный число NextEnemyY = -170			
Глобальный число ScrollerY = 660			
1	→ Прикосновение	При любом нажатии	<ul style="list-style-type: none"> Player Имитировать Платформа нажатиe Прыгать Player Установить Платформа вектор Y на -300
			Добавить действие Добавить...
2	Player	Y < Scroller.Y	<ul style="list-style-type: none"> Система Установить ScrollerY на <i>Player.Y</i> Scroller ДвижениеПоКлеткам Имитировать нажатие Вверх
			Добавить действие Добавить...
3	Система	Каждый тик	Система Выделить до Scroller
			Добавить действие Добавить...
4	→ Функция	На "CreateEnemy1"	<ul style="list-style-type: none"> Система Создать объект Enemy1 на слое 1 на (240, <i>NextEnemyY</i>) Система Создать объект Safe1 на слое 1 на (240, <i>NextEnemyY</i>)
			Добавить действие Добавить...
5	→ Функция	На "CreateEnemy2"	<ul style="list-style-type: none"> Система Создать объект Enemy2 на слое 1 на (240, <i>NextEnemyY</i>) Система Создать объект Safe2 на слое 1 на (240, <i>NextEnemyY</i>)
			Добавить действие Добавить...
6	Система	Каждый 1.5 секунд	<ul style="list-style-type: none"> Система Вычислить 540 из NextEnemyY Функция Вызов Выбрать("CreateEnemy1","CreateEnemy2") ()
			Добавить действие Добавить...
7	→ Player	При столкновении с Enemy1 OR Вне границ сцены. OR При столкновении с Enemy2	Система Перезагрузить макет
→ Player	Система Установить NextEnemyY на -120		
→ Player	Система Установить ScrollerY на 660		
			Добавить действие Добавить...
Добавить событие			Добавить...



Задание

1. Нарисуйте и добавьте еще фигуры треугольника, пятиугольника и др.
2. Сделайте разную скорость вращения спрайтов.

