



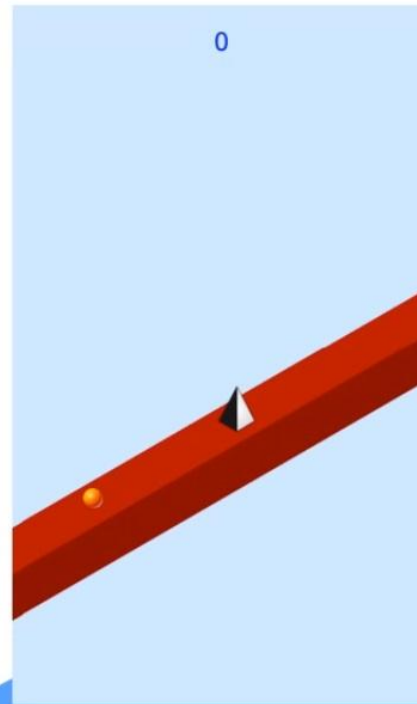
**CONSTRUCT3**

## Construct 3

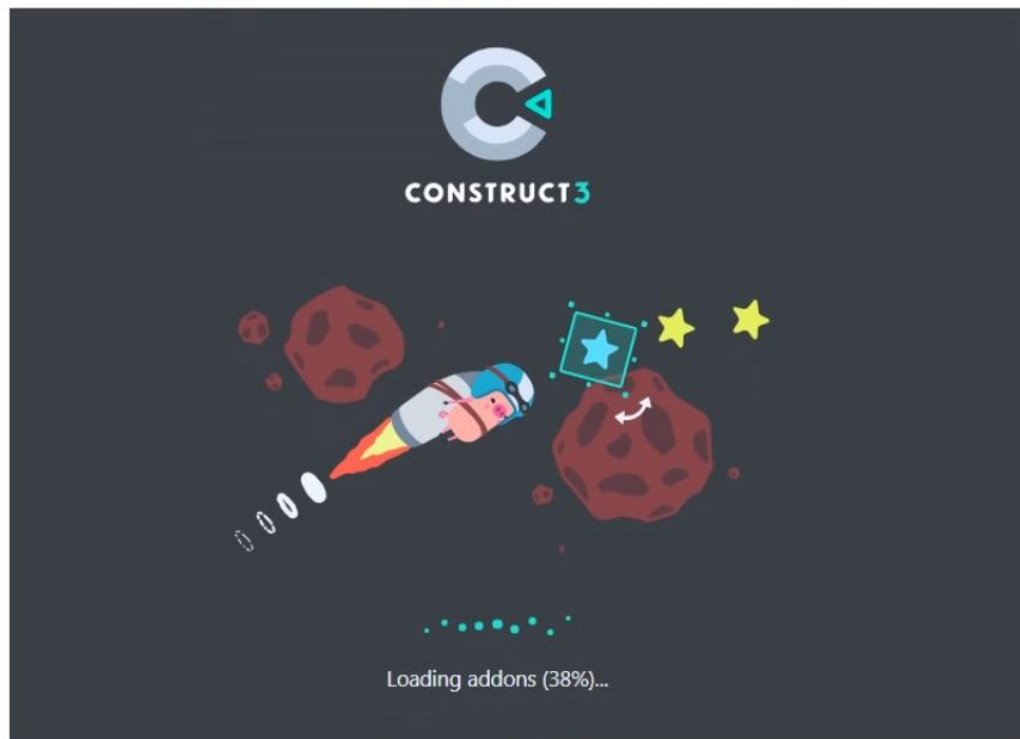
Создаем игру Isometric Runner

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

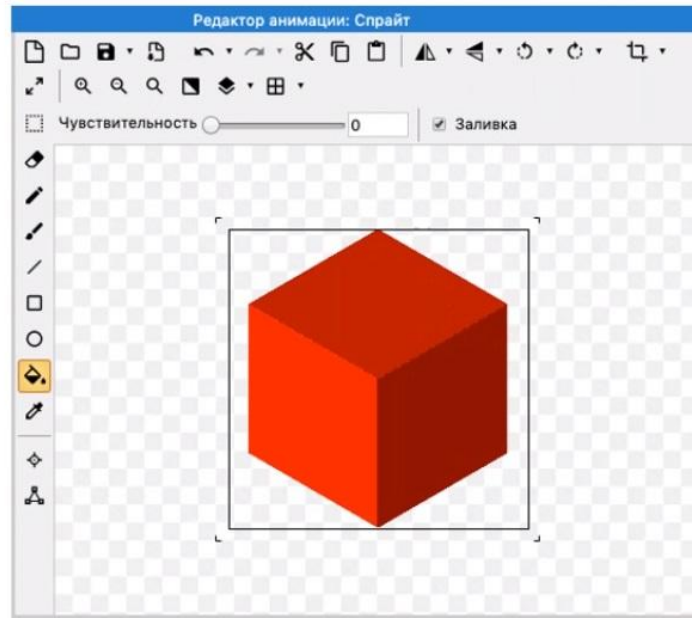
Свойства	
Макет	Макет 1
Имя	Макет 1
Список событий	Таблица событий 1
Размер	480 x 800
Неограниченная прокрутка	<input type="checkbox"/>

Проект

Поиск

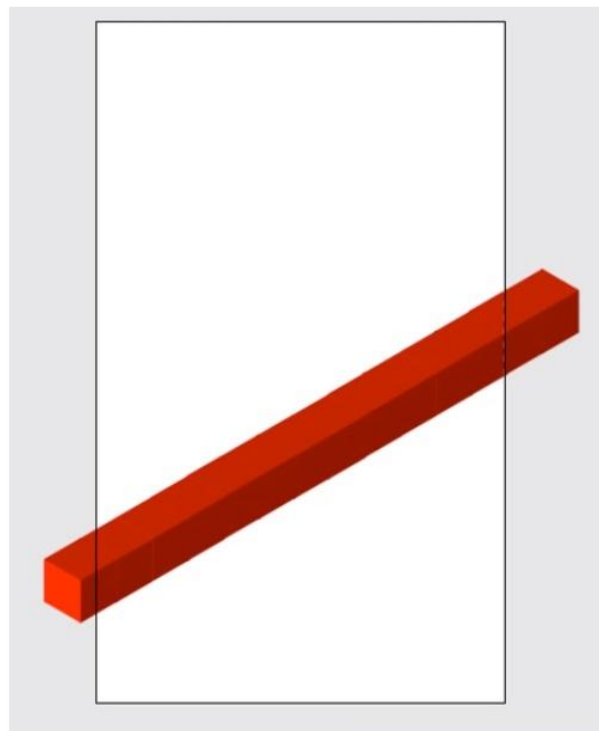
- isometric-ranner
  - Макеты
    - Макет 1
  - Список событий
    - Таблица событий 1
  - Типы объектов
  - Семьи
  - Звуки
  - Музыка
  - Видео
  - Шрифты

# Добавляем спрайт



Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	cube
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 223, 406
Размер	▶ 100 x 100
Угол	0°

## Копируем спрайт



# Добавляем поведение

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)

Поведения

Свой

Режим шага: Ничего

Пикселей за шаг: 5

Включено:

Добавить / редактировать [Поведения](#)

Эффекты

Режим наложения: Нормальный

Добавить / редактировать [Эффекты](#)

cube поведение

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



# Создаем скрипт

1	 Система	Каждый тик	Добавить действие
Добавить событие			

# Создаем скрипт

## Размер и положение

- Двигаться вперед
- Задать позицию
- Переместить под углом
- Установить X
- Установить Y
- Установить высоту

← Параметры для cube: Переместить под углом ×



**Расстояние:** Расстояние, в пикселях, для перемещения объекта под заданным углом.

Угол

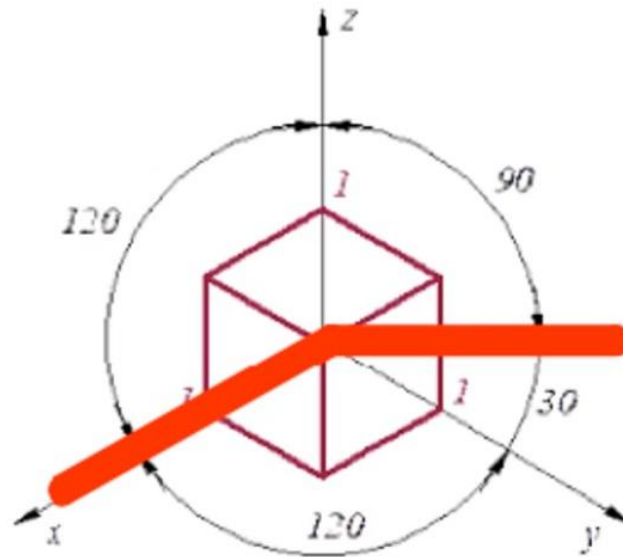
Расстояние

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

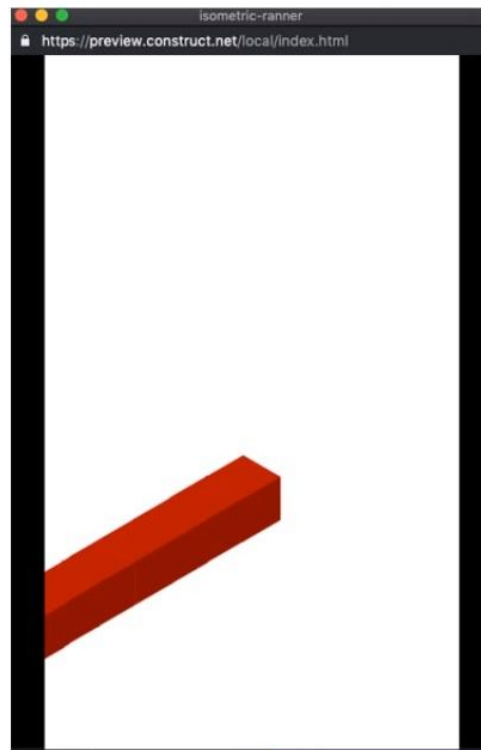
# Создаем скрипт

1	 Система	Каждый тик	 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
			Добавить действие	
Добавить событие				

# Теория



# Проверяем проект



# Создаем скрипт

Свойства

Свойства типа объекта	
Имя	cube
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 525, 341
Размер	▶ 100 x 100
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Уровень 0
[Z elevation]	0
Z-Индекс	0 из 14
UID	1
Переменные экземпляра	
Добавить / редактировать	<a href="#">Переменные экземпляра</a>
Поведения	

Меню [Buy now] Макет 1 x Табл

CODOLOGIA

# Создаем скрипт

1	Система	Каждый тик	cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
	Система		cube	Создать объект <b>cube</b> на слое 0 на (525, 341)

Добавить действие

Добавить событие

← Параметры для System: Создать объект ×

Y: Y, чтобы разместить созданный экземпляр.

Объект для создания

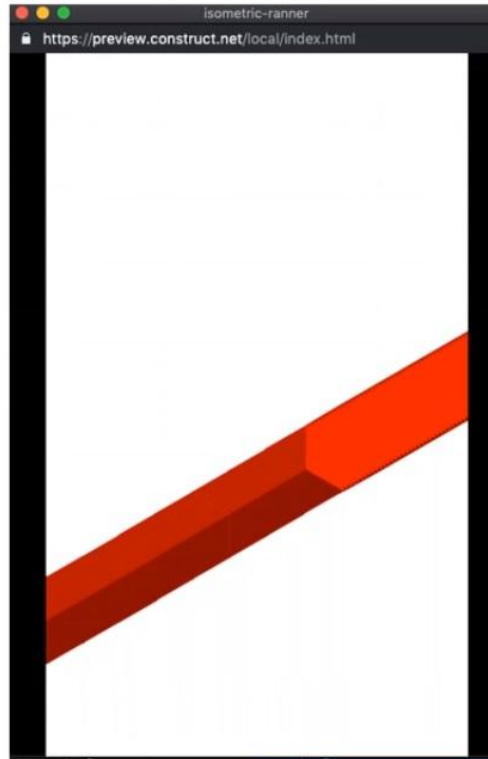
Слой

X

Y






[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Проверяем проект





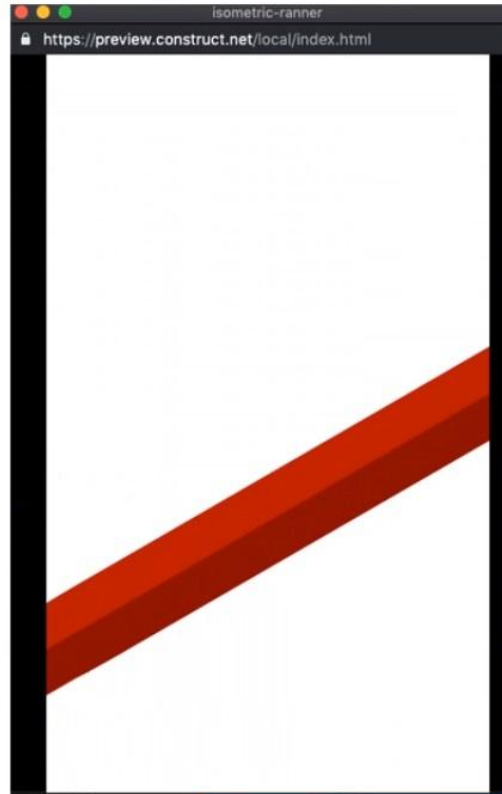
# Создаем скрипт

1	 Система	Каждый тик	 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
	 Система		 cube	Создать объект <b>cube</b> на слое <b>0</b> на (525, 341)
			 cube	Переместить вниз слоя
Добавить действие				
Добавить событие				

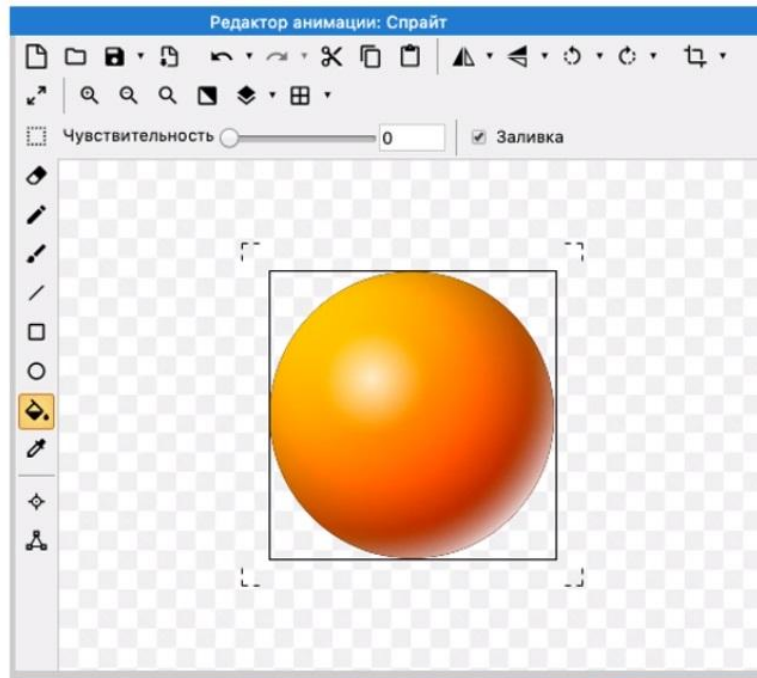
## Z Порядок

-  [Set Z elevation]
-  Переместить к объекту
-  Переместить наверх
-  **Переместить вниз**
-  Переместить на слой

# Проверяем проект

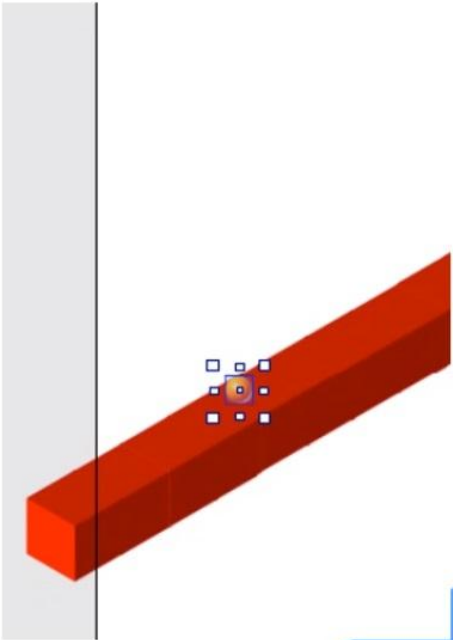


# Создаем спрайт




Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	ball
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 129, 535
Размер	▶ 25 x 25
Угол	0°

# Создаем спрайт

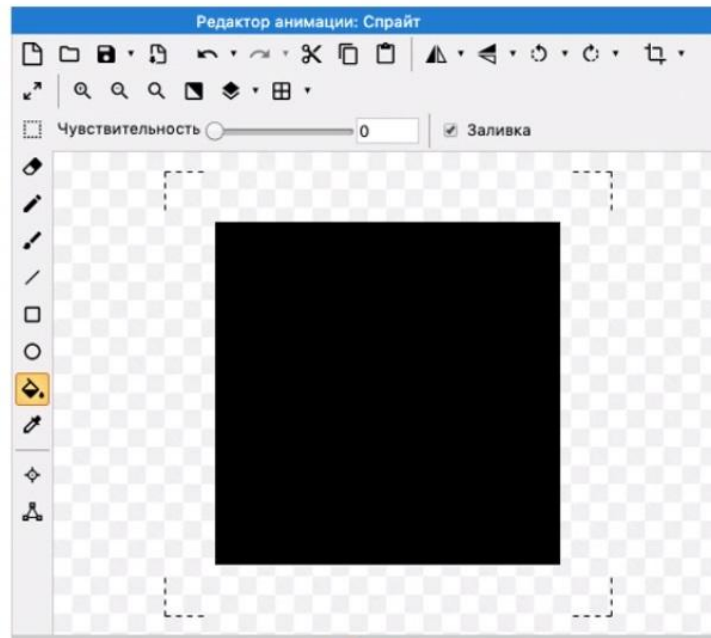


# Добавляем поведение

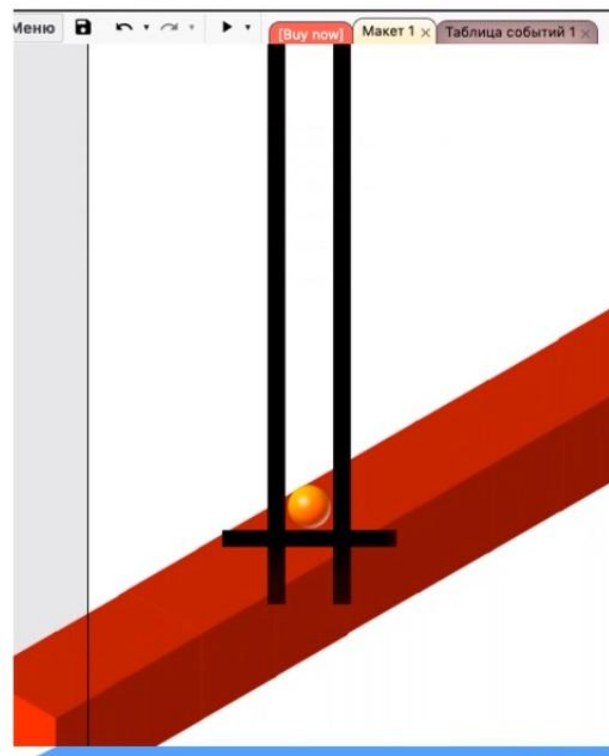
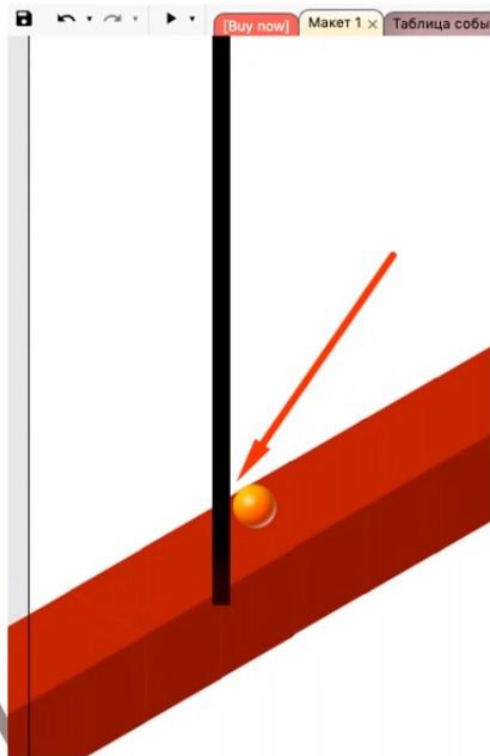
ball поведение	
Имя	Тип
 Платформа	Платформа
<a href="#">Добавить новое поведение</a>	



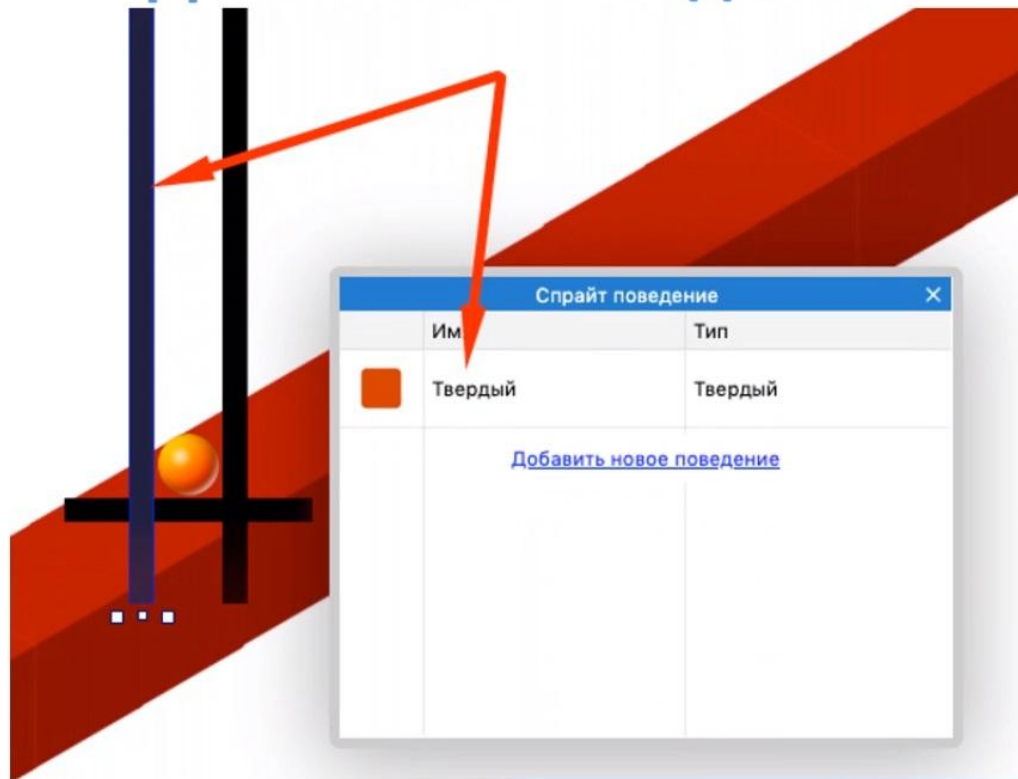
# Создаем спрайт



# Копируем спрайт



## Добавляем поведение





## Создаем слои

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

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

# Настраиваем спрайт

Свойства

Свойства типа объекта

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

Общий

Позиция	,
Размер	x
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	255, 255, 255

Слой Solid

[Z elevation] 0

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)

Поведения

Твердый

Включено

[Tags]

Добавить / редактировать [Поведения](#)



Эффекты

Режим наложения Нормальный

Добавить / [Эффекты](#)

Меню [Buy now] Макет 1 x

# Программируем

1	 Система	Каждый тик	 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
			 Система	Создать объект  cube на слое 0 на (525, 341)
			 cube	Переместить вниз слоя
			<a href="#">Добавить действие</a>	
2	 Система	При запуске макета	 Система	Установить слой 1 <i>Невидимый</i>
			<a href="#">Добавить действие</a>	

[Добавить событие](#)

# Программируем

## Слой

- ◆ [Set layer Z elevation] *fx* Включить эффект слоя
- ◆ Назначить непрозрачность слоя
- ◆ Настроить силу слоя на собственную текстуру
- ◆ Установите режим наложения слоя **◆ Установить видимый слой**
- ◆ Установить масштаб слоя ◆ Установить параллакс слоя

← Параметры для System: Установить видимый слой ×

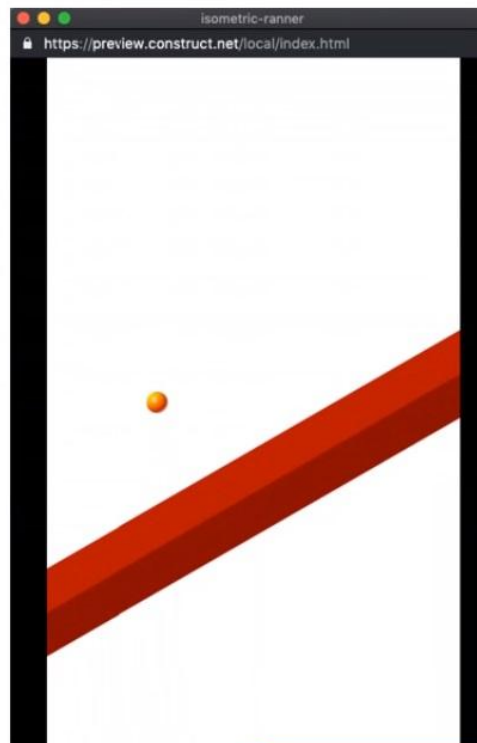
**Видимость:** Выберите, нарисован ли слой или нет.

Слой

Видимость

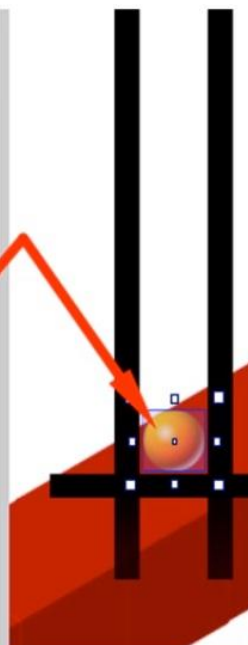
[Помощь](#) [Найти выражения](#)

# Проверяем проект

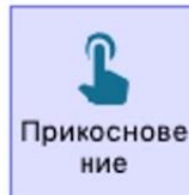


# Настраиваем спрайт

Поведения	
Платформа	
Максимальная скорость	330
Ускорение	1500
Замедление	1500
Сила прыжка	650
Гравитация	1500
Максимальная скорость падения	1000
Двойной прыжок	<input type="checkbox"/>
Удержание прыжка	0
Управление по умолчанию.	<input type="checkbox"/>
Включено	<input checked="" type="checkbox"/>
Добавить / редактировать	<a href="#">Поведения</a>



# Программируем



1	⚙ Система	Каждый тик	🟠 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150	
			⚙ Система	Создать объект 🟠 cube на слое 0 на (525, 341)	
			🟠 cube	Переместить вниз слоя	
			Добавить действие		
2	➔ ⚙ Система	При запуске макета	⚙ Система	Установить слой 1 Невидимый	
			Добавить действие		
3	➔ 🖱 Прикос...	При любом нажатии	🟡 ball	Имитировать 🏃 Платформа нажатие Прыгать	
			Добавить действие		
	Добавить событие				

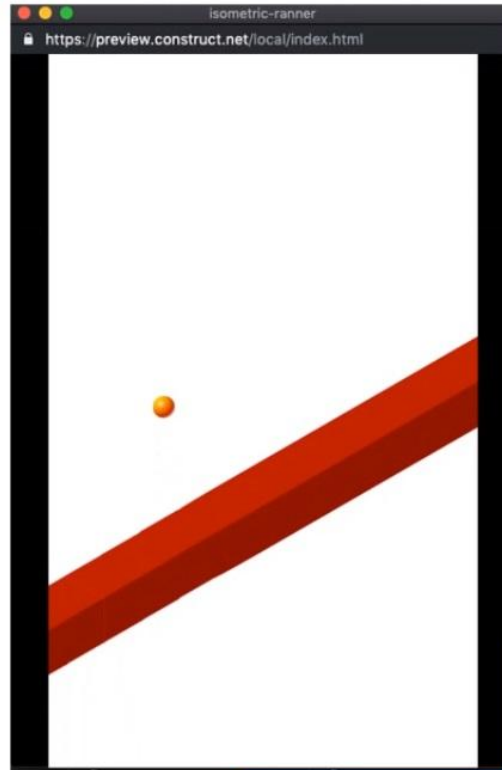
# Программируем

2	→	⚙ Система	При запуске макета	⚙ Система	Установить слой 1 <i>Невидимый</i>
				🟡 ball	Установить 🏃 Платформа двойной прыжок <b>Включены</b>

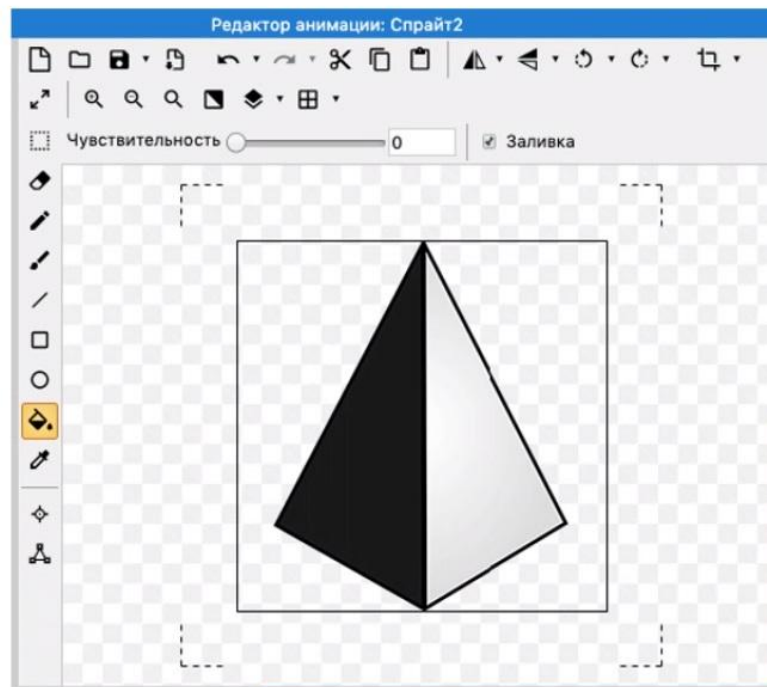




# Проверяем проект



# Создаем спрайт



# Настраиваем спрайт

Свойства

Свойства типа объекта	
Имя	pyramid
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 515, 309
Размер	▶ 51 x 51
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Solid
[Z elevation]	0
Z-Индекс	3 из 4
UID	20
Переменные экземпляра	
Добавить / редактировать	<a href="#">Переменные экземпляра</a>
Поведения	
Добавить / редактировать	<a href="#">Поведения</a>
Эффекты	

Меню [Buy now] Макет 1 x Та

# Добавляем поведение

Color: 255, 255, 255  
Слой: Solid  
[Z elevation]: 0  
Z-Индекс: 3 из 4  
UID: 20

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать: [Переменные экземпляра](#)

Поведения

Прикрепить: (нет свойств)

Добавить / редактировать: [Поведения](#)

Эффекты

pyramid поведение

Имя	Тип
Прикрепить	Прикрепить

[Добавить новое поведение](#)

# Программируем

4



Система

Каждый **Случайный(1,3)**  
секунд

Добавить событие



Параметры для System: Каждые X секунд



**Интервал (в секундах):** Укажите время в секундах между выполнением действий. Интервал ограничен частотой фреймов (действия не будут выполняться более одного раза за тик).

Интервал (в секундах)

# Программируем

4



Система

Каждый **Случайный(1,3)** секунд

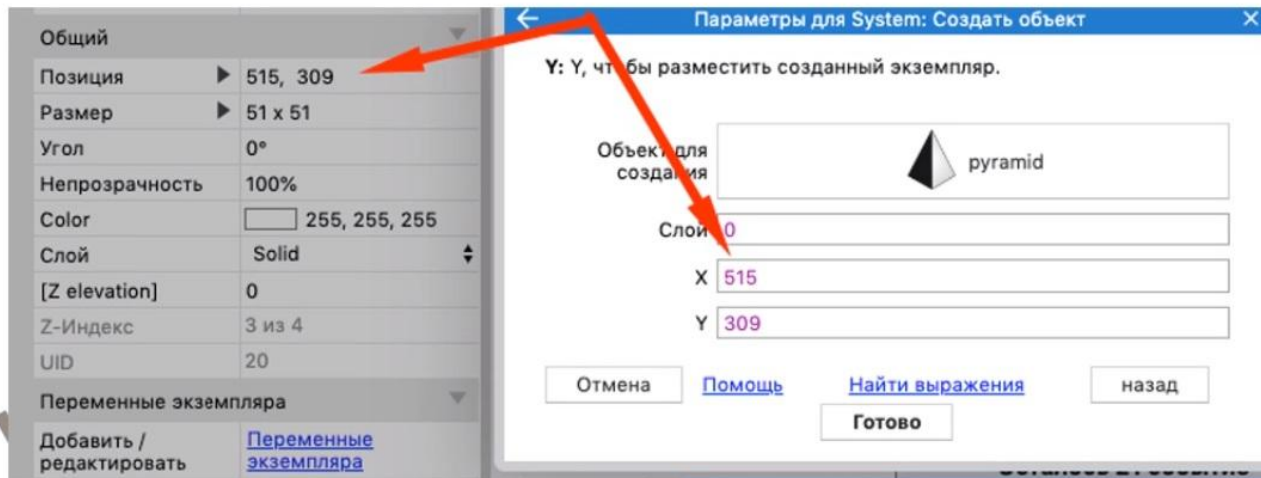


Система

Создать объект  **pyramid** на слое **0** на (515, 309)

Добавить действие

Добавить событие



Общий


Позиция	▶ 515, 309
Размер	▶ 51 x 51
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Solid
[Z elevation]	0
Z-Индекс	3 из 4
UID	20

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)

Параметры для System: Создать объект

Y: Y, чтобы разместить созданный экземпляр.

Объект для создания  pyramid




Слой

X

Y


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

# Программируем

4	Система	Каждый Случайный(1,3) секунд	Система	Создать объект  pyramid на слое 0 на (515, 309)
			pyramid	 Прикрепить Прикрепить к  cube (Положение и угол)
			Добавить действие	Добавит

Прикрепить

 Открепить

 Прикрепить к объекту

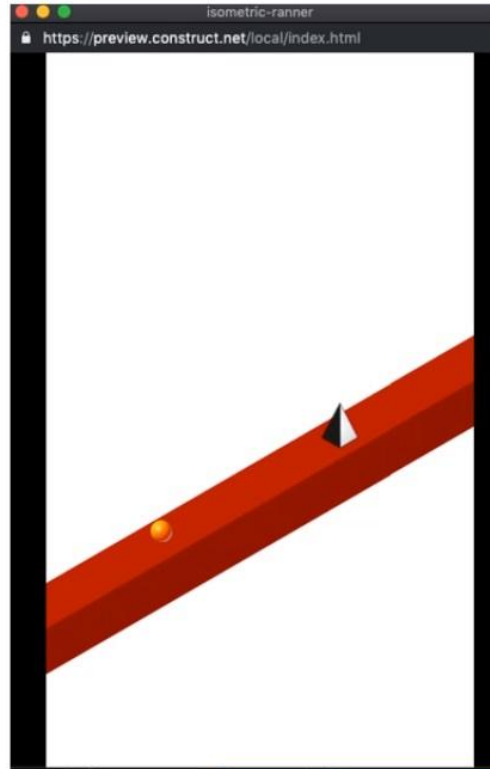
← Параметры для Прикрепить: Прикрепить к объекту ×

Прикрепить к: Выберите объект к которому прикрепить.

Прикрепить к   cube

Режим

# Проверяем проект и задание






COD\*LOGIA


















# Решение

5

→  ball	При столкновении с  pyramid	 Система   <b>Перезагрузить макет</b>
		Добавить действие

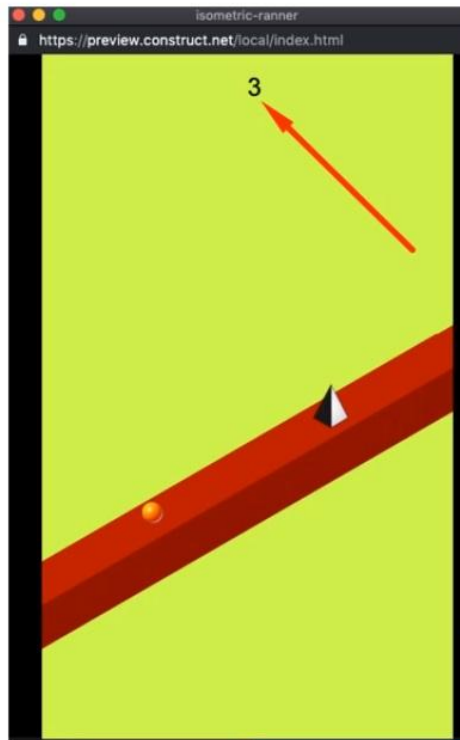
Добавить событие

# Решение

4	 Система	Каждый <b>Случайный(1,3)</b> секунд	 Система	Создать объект  <b>pyramid</b> на слое <b>0</b> на (515, 309)
			 pyramid	 Прикрепить Прикрепить к  <b>cube</b> (Положение и угол)
			<a href="#">Добавить действие</a> <a href="#">Добавить...</a>	
5	 Система	Каждый <b>Случайный(2,4)</b> секунд	 Система	Создать объект  <b>pyramid</b> на слое <b>0</b> на (515, 309)
			 pyramid	 Прикрепить Прикрепить к  <b>cube</b> (Положение и угол)
			<a href="#">Добавить действие</a> <a href="#">Добавить...</a>	
6	 ball	При столкновении с  <b>pyramid</b>	 Система	Перезагрузить макет
			<a href="#">Добавить действие</a> <a href="#">Добавить...</a>	

[Добавить событие](#)

# Задание



# Решение

**Свойства**

Свойства типа объекта

Имя	Спрайт2
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт

Общий

Позиция	▶ 51, 548
Размер	▶ 10 x 127.475
Угол	0°
Непрозрачность	100%
Color	255, 255, 255
Слой	Solid
[Z elevation]	0
Z-Индекс	4 из 5
UID	21

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)




Меню

[Bu]

# Решение

🌐 Глобальный число счет = 0

7

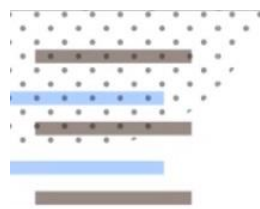
→	 pyramid	При столкновении с  Спрайт2	 Система	Добавить 1 в счет
				Добавить действие

Добавить событие

1

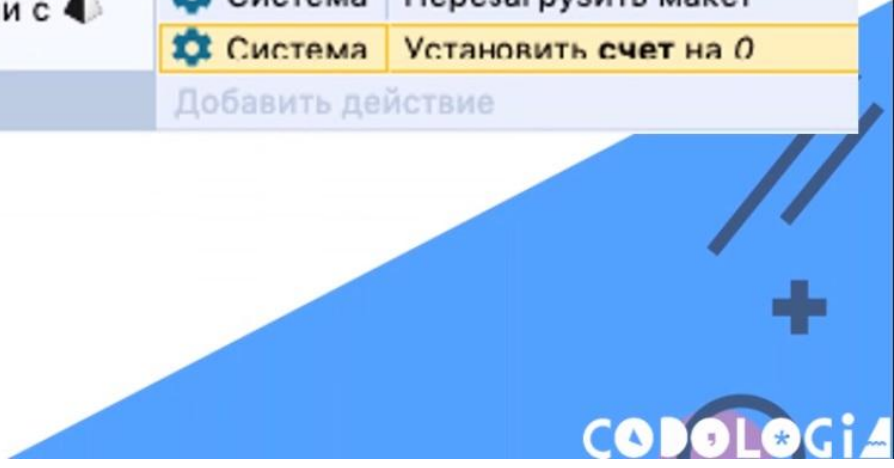
 Система	Каждый тик	 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
 Система		Создать объект  <b>cube</b> на слое <b>0</b> на (525, 341)	
 cube		Переместить вниз слоя	
 Текст		Установить текст счет	

# Решение



6

→ ball	При столкновении с pyramid	Система	Перезагрузить макет
		Система	Установить счет на 0
Добавить действие			



## Задание

1. Добавьте еще преграды
2. Сделайте увеличение скорости движения дороги с увеличением количества пройденных преград
3. Сделайте меню игры с выбором фона и игрока.

Молодцы!

