



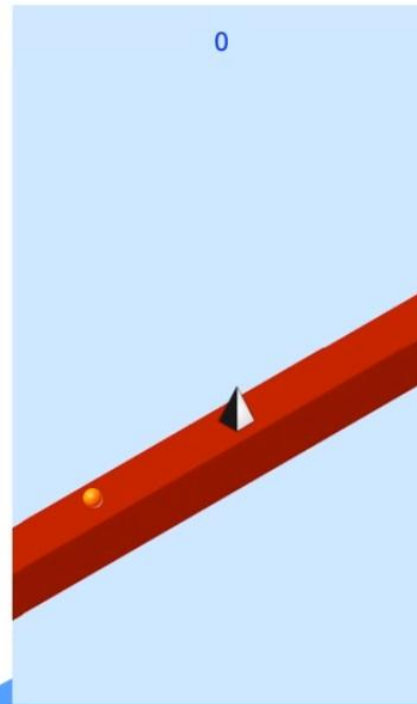
CONSTRUCT3

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

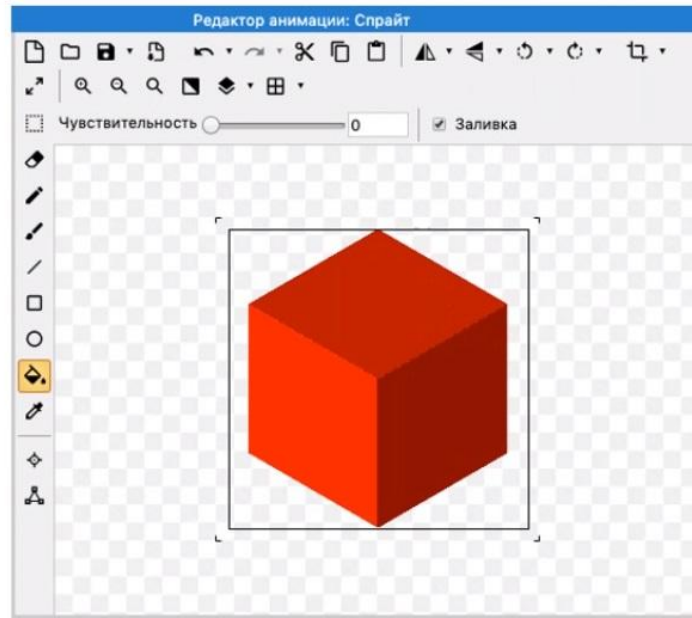
Свойства	
Макет	Макет 1
Имя	Макет 1
Список событий	Таблица событий 1
Размер	▶ 480 x 800
Неограниченная прокрутка	<input type="checkbox"/>

Проект

Поиск

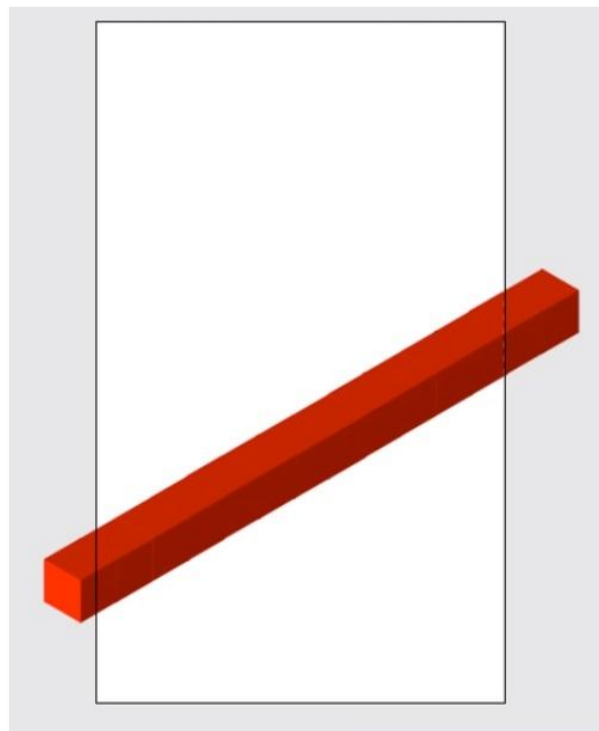
- isometric-ranner
 - Макеты
 - Макет 1
 - Список событий
 - Таблица событий 1
 - Типы объектов
 - Семьи
 - Звуки
 - Музыка
 - Видео
 - Шрифты

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
Добавить новое поведение	

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

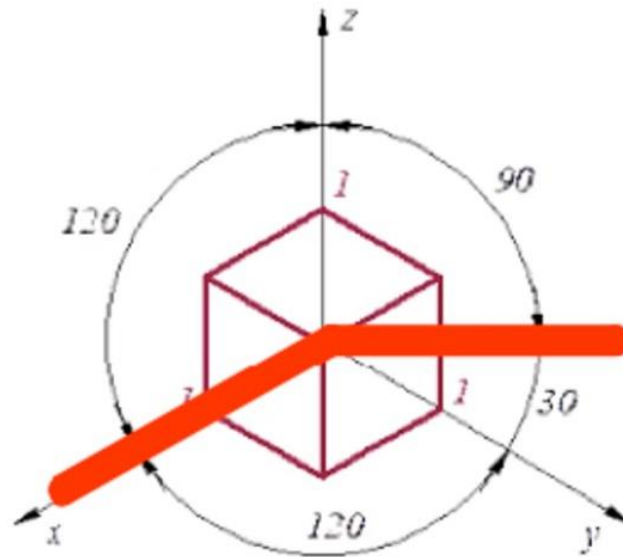
Расстояние

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

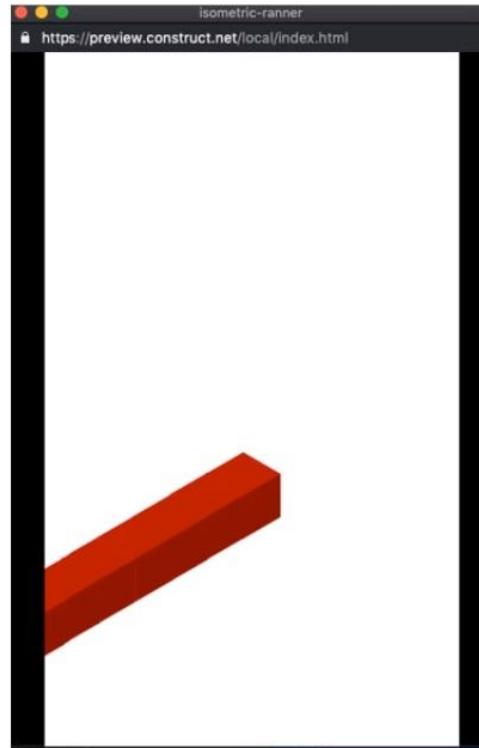
Создаем скрипт

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	Переменные экземпляра
Поведения	

Меню [Buy now] Макет 1 x Табл

Создаем скрипт

1	⚙ Система	Каждый тик	🟠 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
	⚙ Система		🟠 cube	Создать объект cube на слое 0 на (525, 341)
				Добавить действие
				Добавить событие

← Параметры для System: Создать объект ×

Y: Y, чтобы разместить созданный экземпляр.

Объект для создания

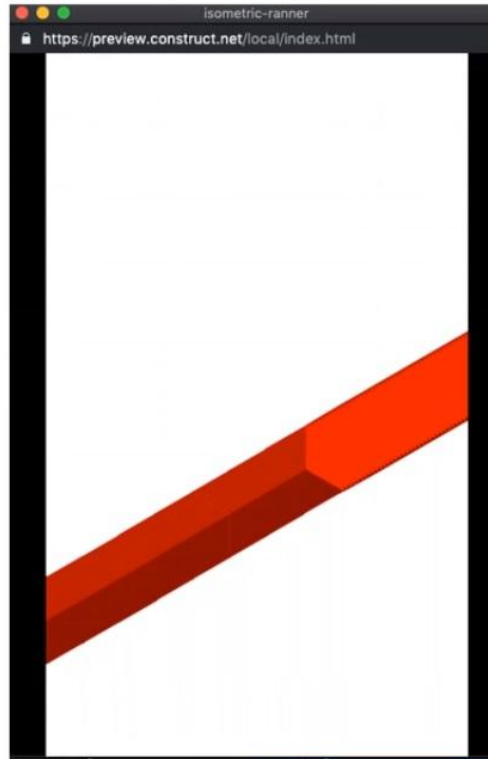
Слой

X

Y

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Проверяем проект



Создаем скрипт

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

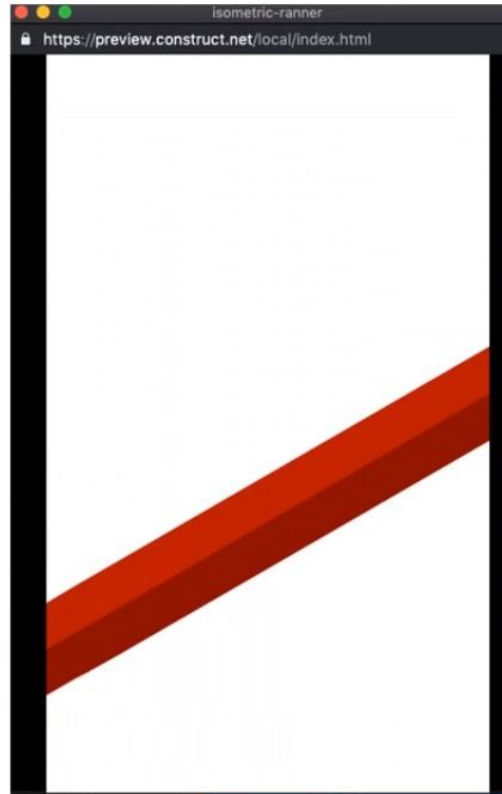
Z Порядок

- 📦 [Set Z elevation]
- ☰ Переместить к объекту
- ☰ Переместить наверх

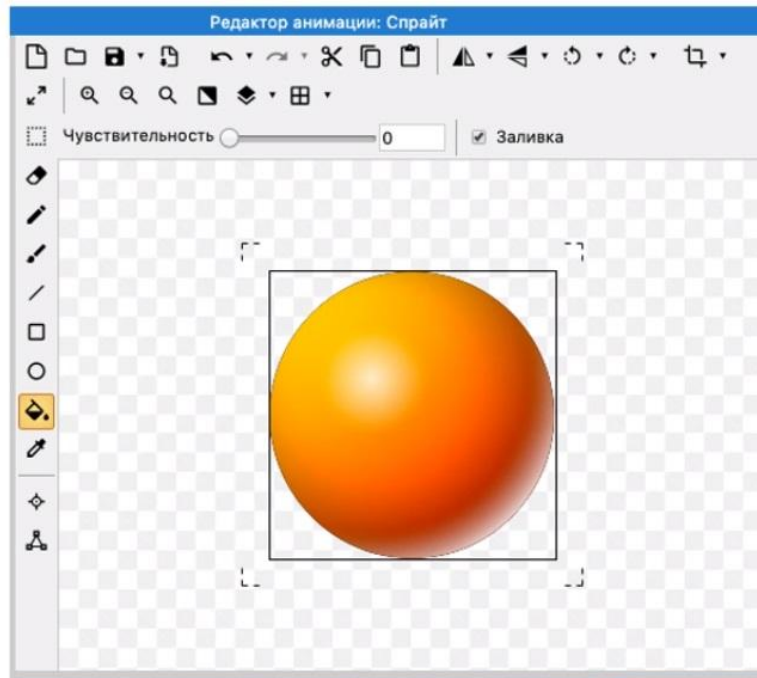
- ☰ **Переместить вниз**
- 📦 Переместить на слой



Проверяем проект

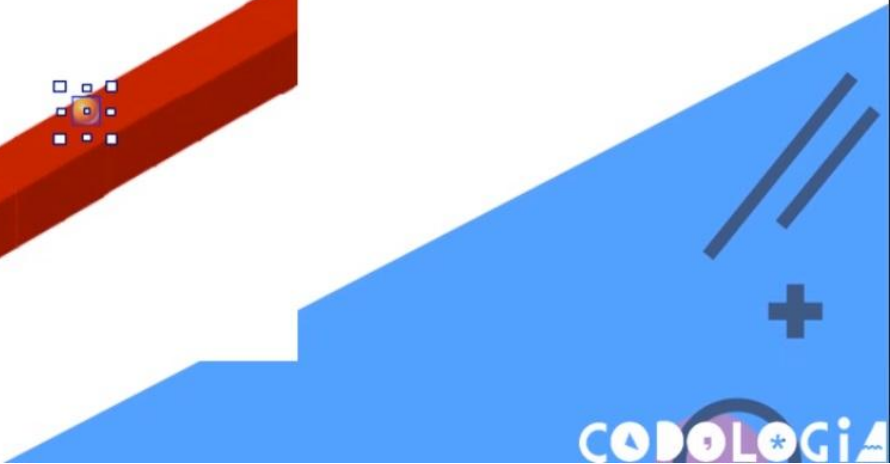
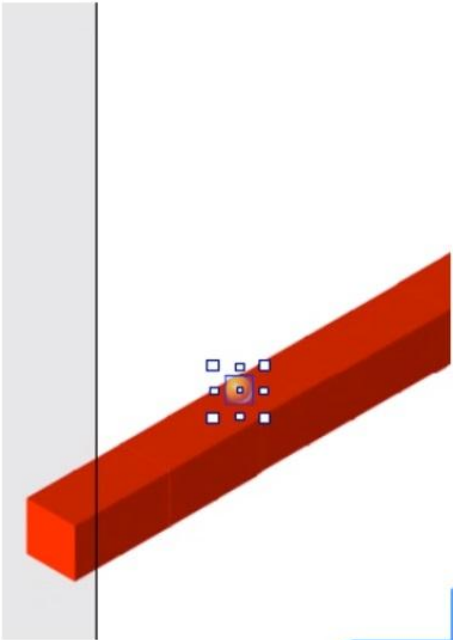


Создаем спрайт




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

Создаем спрайт

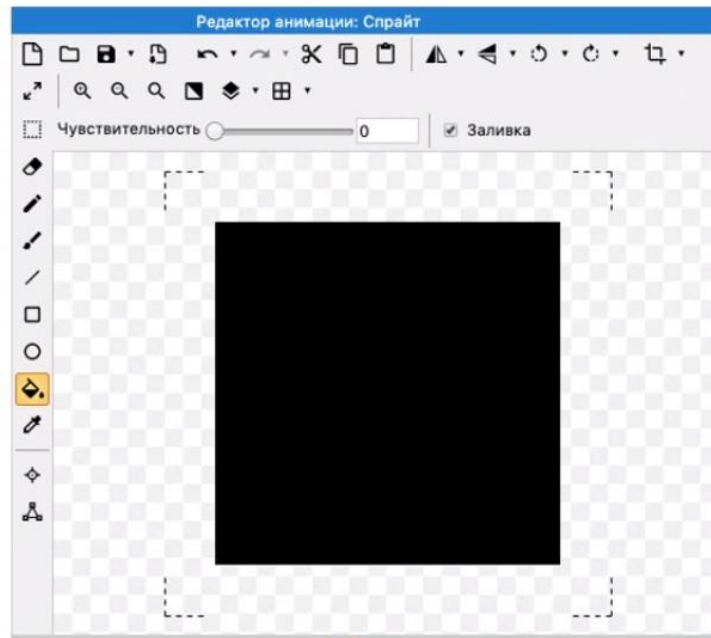


Добавляем поведение

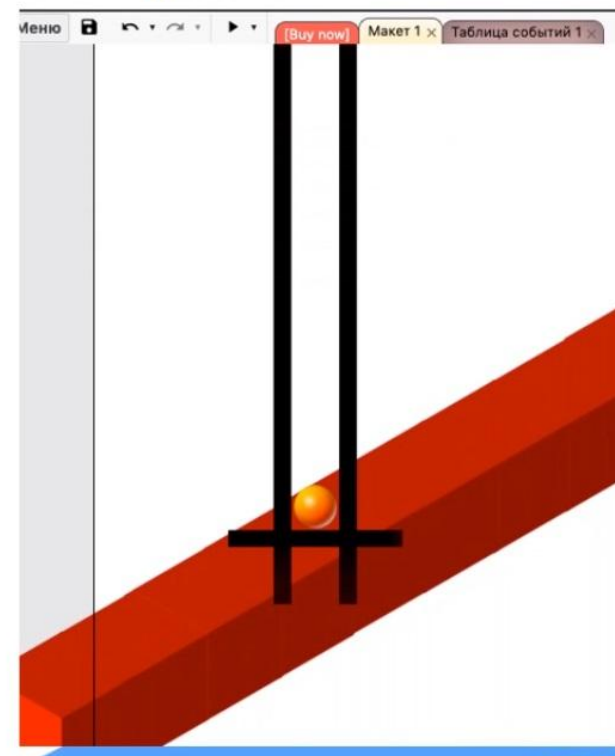
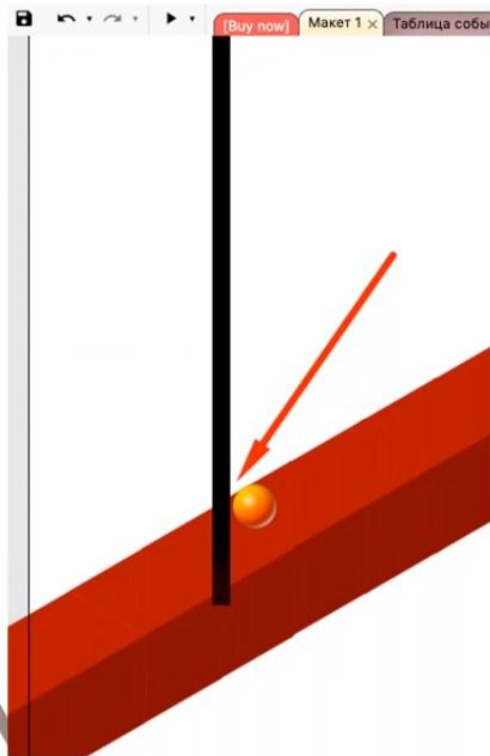
ball поведение	
Имя	Тип
 Платформа	Платформа
Добавить новое поведение	



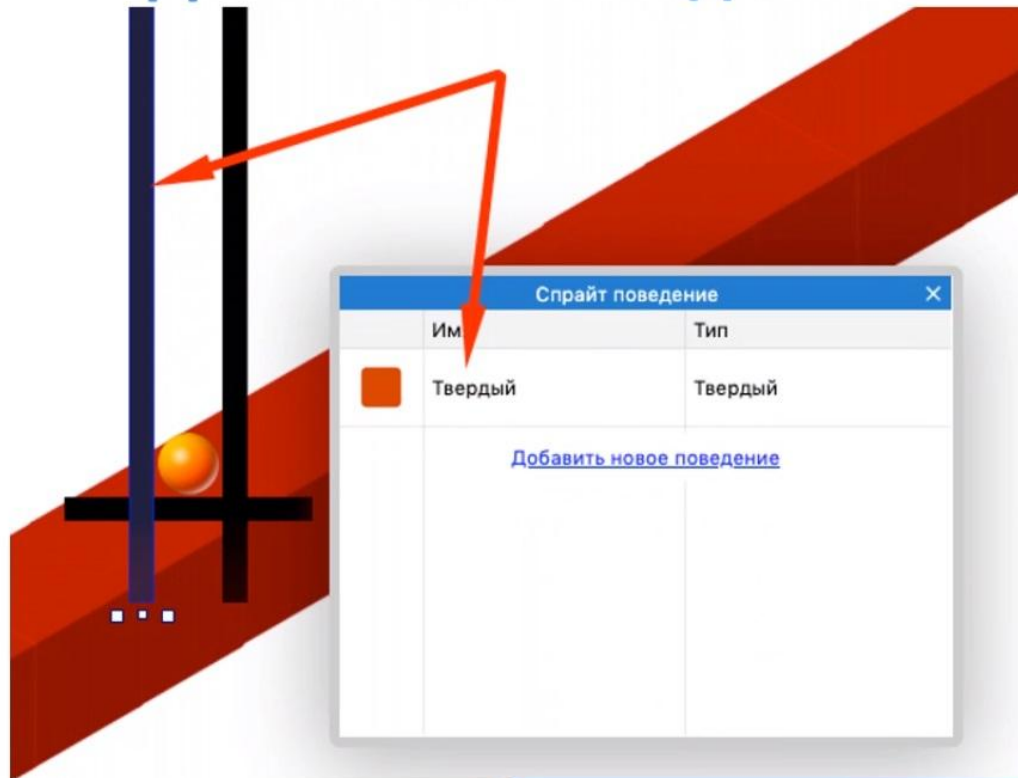
Создаем спрайт



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

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 <i>Невидимый</i>
			Добавить действие	

[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 ×

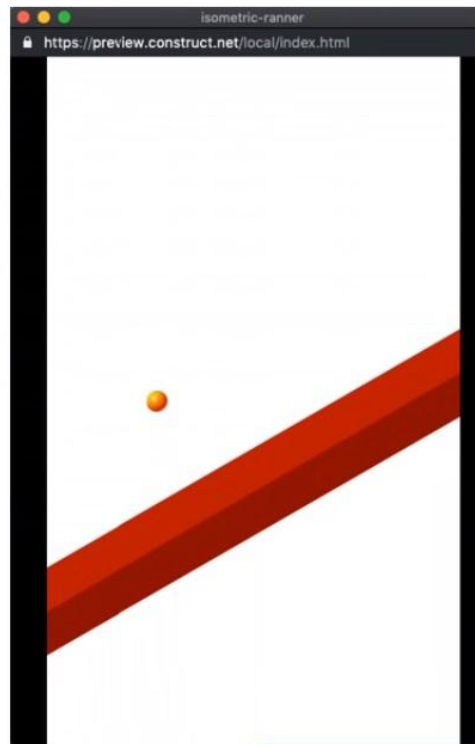
Видимость: Выберите, нарисован ли слой или нет.

Слой

Видимость

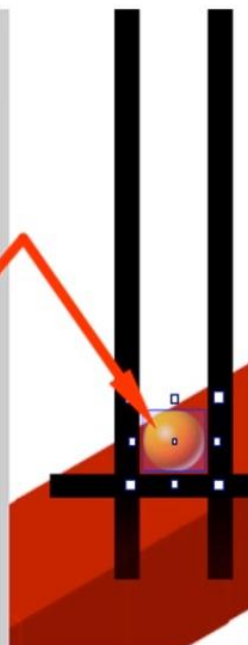
[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Проверяем проект

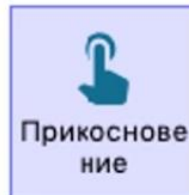


Настраиваем спрайт

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	Поведения



Программируем



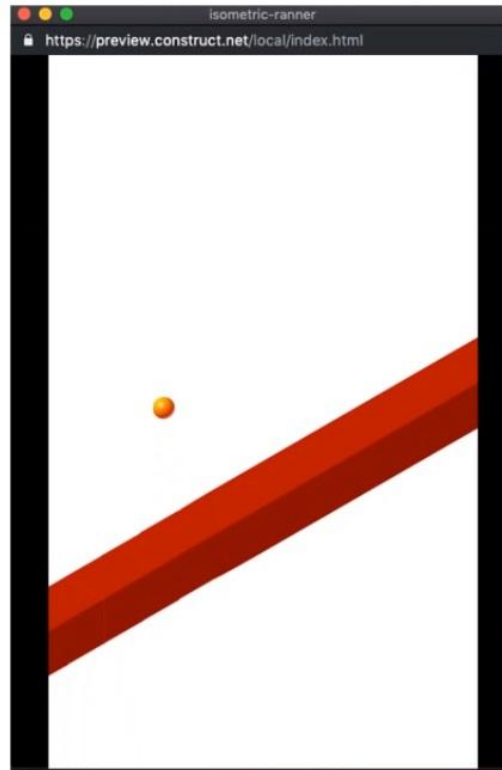
1	⚙ Система	Каждый тик	🟦 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150	
			⚙ Система	Создать объект 🟦 cube на слое 0 на (525, 341)	
			🟦 cube	Переместить вниз слоя	
			Добавить действие		
2	➔ ⚙ Система	При запуске макета	⚙ Система	Установить слой 1 Невидимый	
			Добавить действие		
3	➔ 🤖 Прикос...	При любом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

Программируем

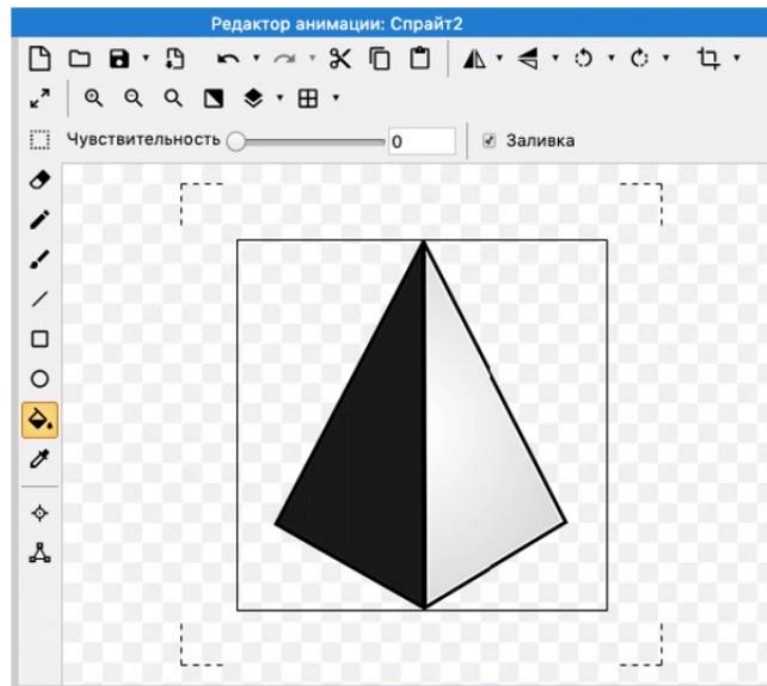
2	→	⚙ Система	При запуске макета	⚙ Система	Установить слой 1 <i>Невидимый</i>
				🟡 ball	Установить 🏃 Платформа двойной прыжок Включены



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	Переменные экземпляра
Поведения	
Добавить / редактировать	Поведения
Эффекты	

Меню [Buy now] Макет 1 x Та

Добавляем поведение

Color

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

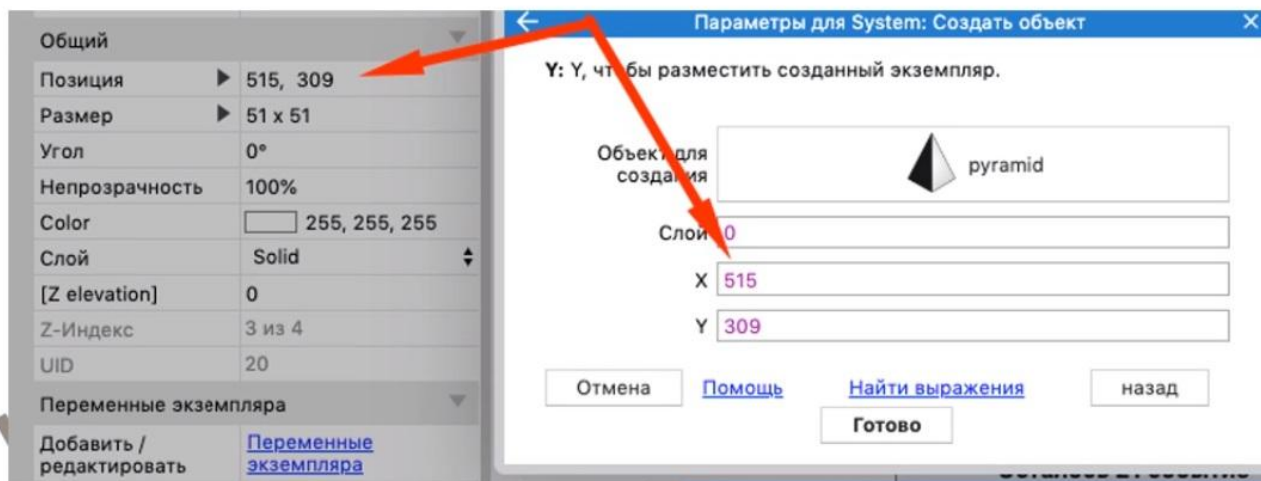


Система

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

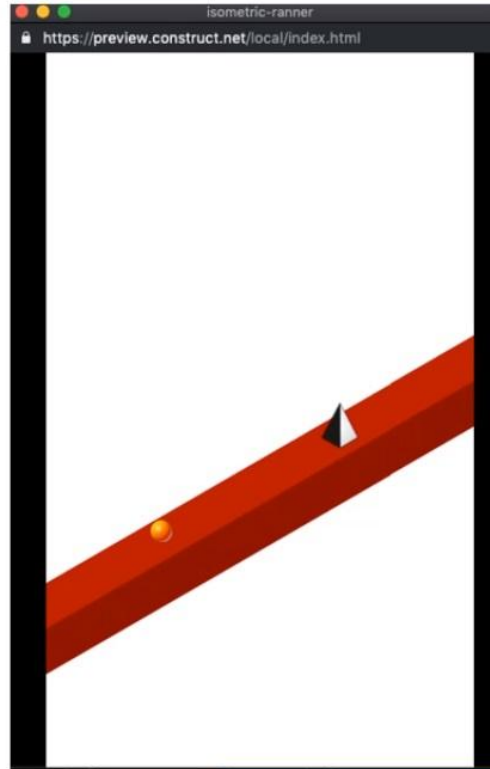
← Параметры для Прикрепить: Прикрепить к объекту ×

Прикрепить к: Выберите объект к которому прикрепить.

Прикрепить к

Режим




Проверяем проект и задание



COD*LOGIA
















Решение

5

→  ball	При столкновении с  pyramid	 Система Перезагрузить макет
		Добавить действие

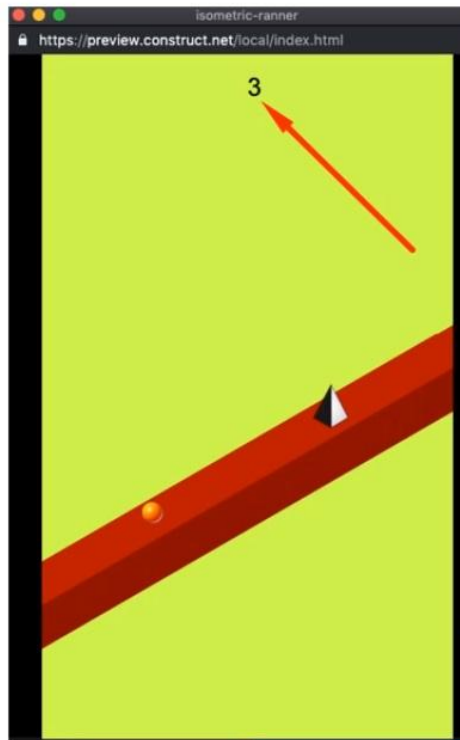
Добавить событие

Решение

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 Добавить...	
5	 Система	Каждый Случайный(2,4) секунд	 Система	Создать объект  pyramid на слое 0 на (515, 309)
			 pyramid	 Прикрепить Прикрепить к  cube (Положение и угол)
			Добавить действие Добавить...	
6	 ball	При столкновении с  pyramid	 Система	Перезагрузить макет
			Добавить действие Добавить...	

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	<input type="text" value="255, 255, 255"/>
Слой	Solid
[Z elevation]	0
Z-Индекс	4 из 5
UID	21

Переменные экземпляра



Добавить / редактировать [Переменные экземпляра](#)

Меню

Решение

🌐 Глобальный число счет = 0

7

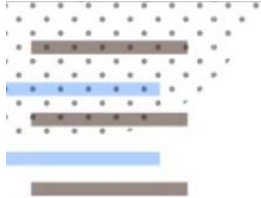
→ pyramid	При столкновении с 	 Система	Добавить 1 в счет
			Добавить действие

Добавить событие

1

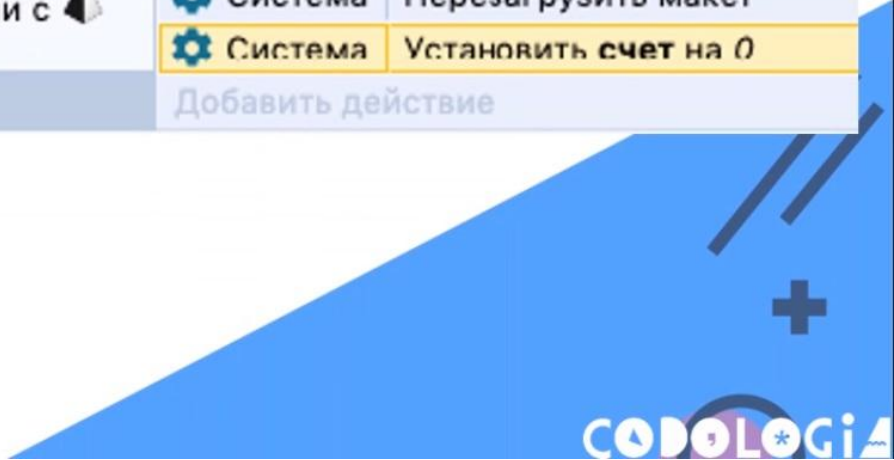
 Система	Каждый тик	 cube	Переместить 5 пиксели под углом 150
 Система		Создать объект  cube	на слое 0 на (525, 341)
 cube			Переместить вниз слоя
 Текст			Установить текст счет

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!

