

Construct 2

LESSON 1

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ

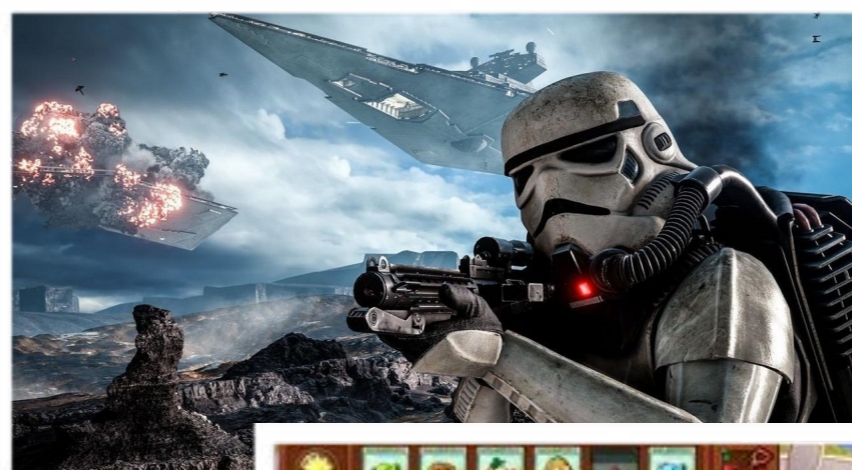


План урока

- Рассмотреть интерфейс программы
- Научиться делать спрайт и задний фон
- Разобраться с behavior



Какие программы для создания игр вы изучали?



В этой четверти мы рассмотрим игру платформер.

Составные части игры:

1. **Игрок**
2. **Интерфейс**
3. **Проигрыш**
4. **Текстовая строка/подсчет количества еды**
5. **Анимация**
6. **Движение разных объектов с разной скоростью**
7. **Строка жизни**
8. **Создание врага**
9. **Двигающаяся платформа**



Construct 2



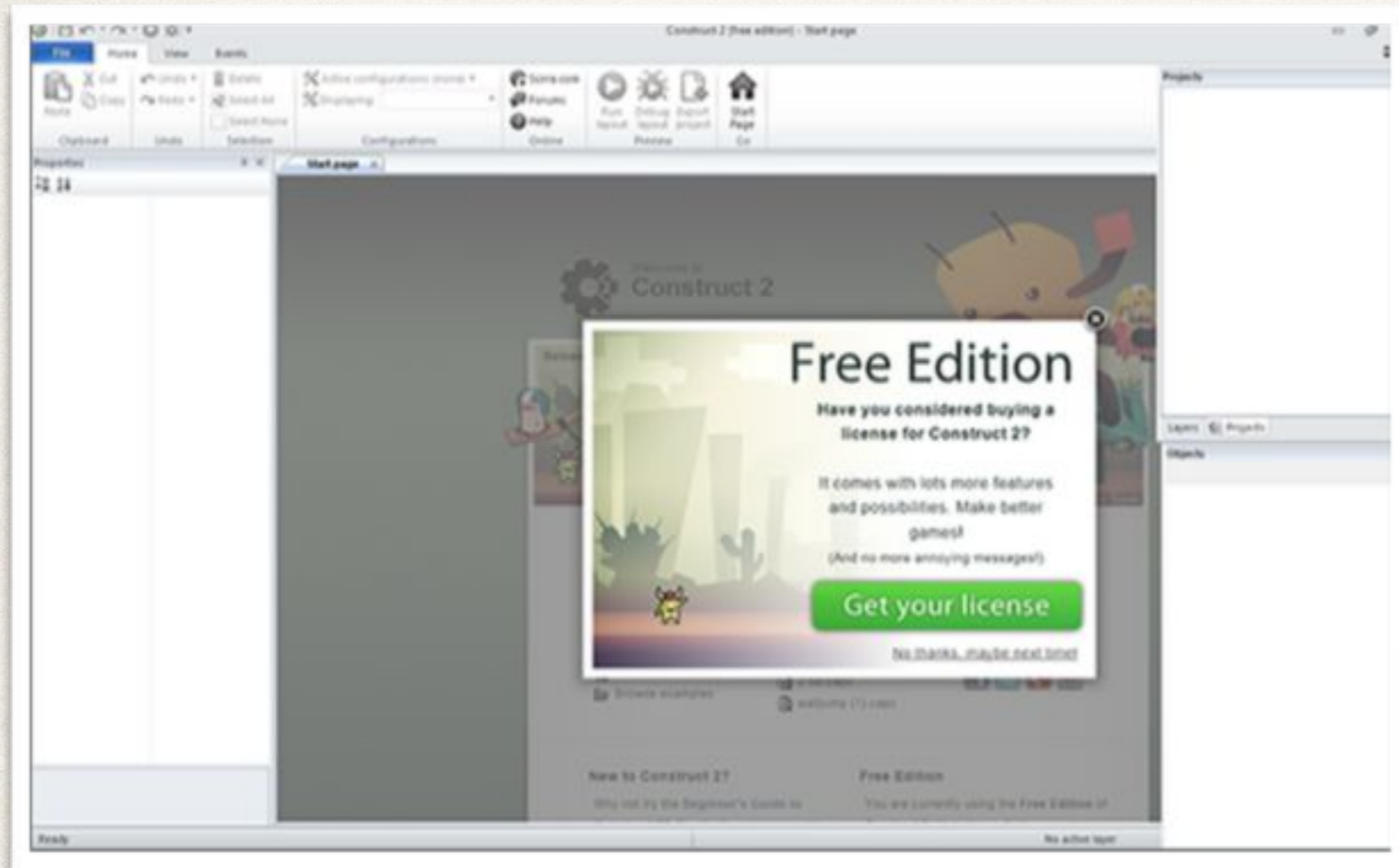
- это конструктор двумерных игр для [Windows](#), разрабатываемый компанией Scirra.

Construct 2 позволяет каждому желающему создавать 2D-игры любой сложности и любого жанра, даже не имея навыков программирования^[1].

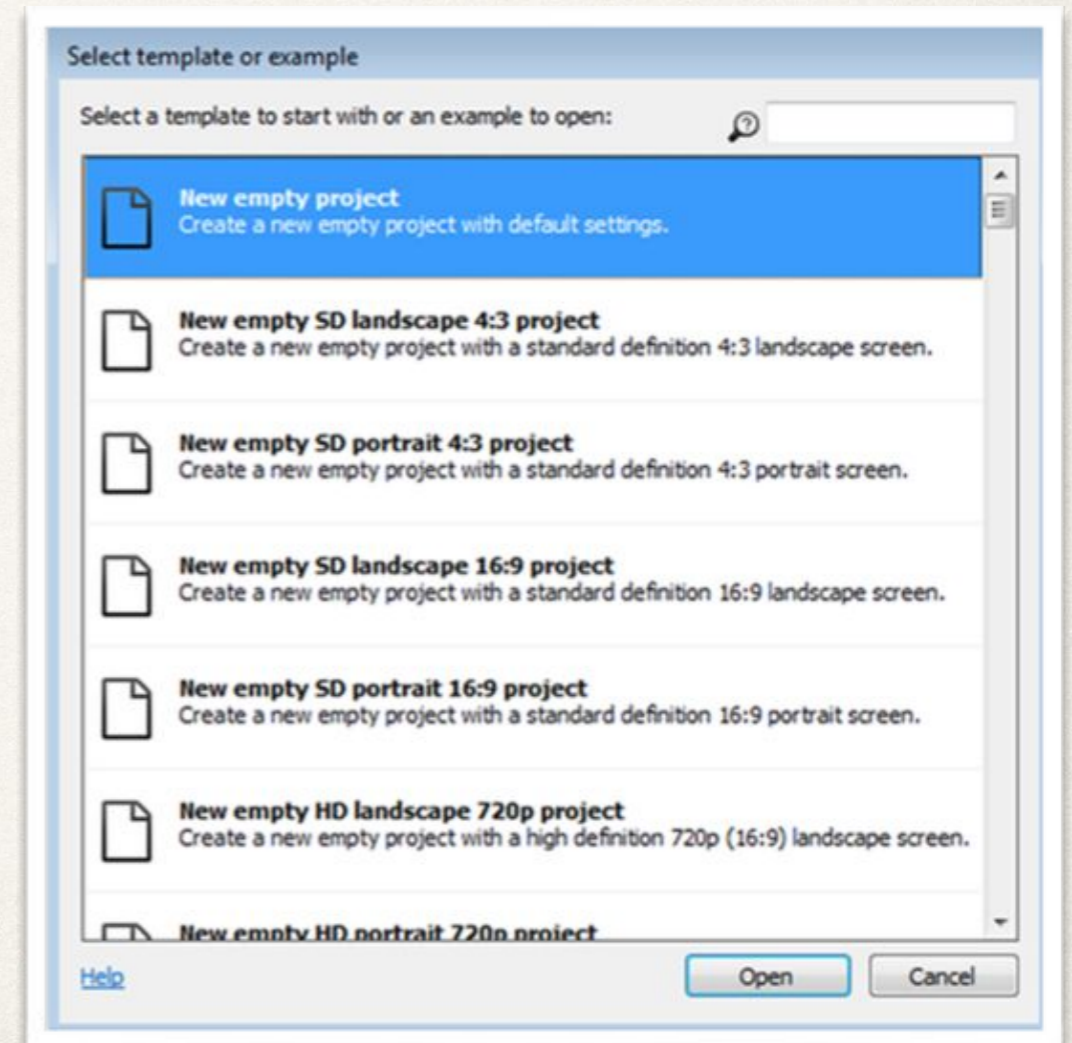


Запуск программы

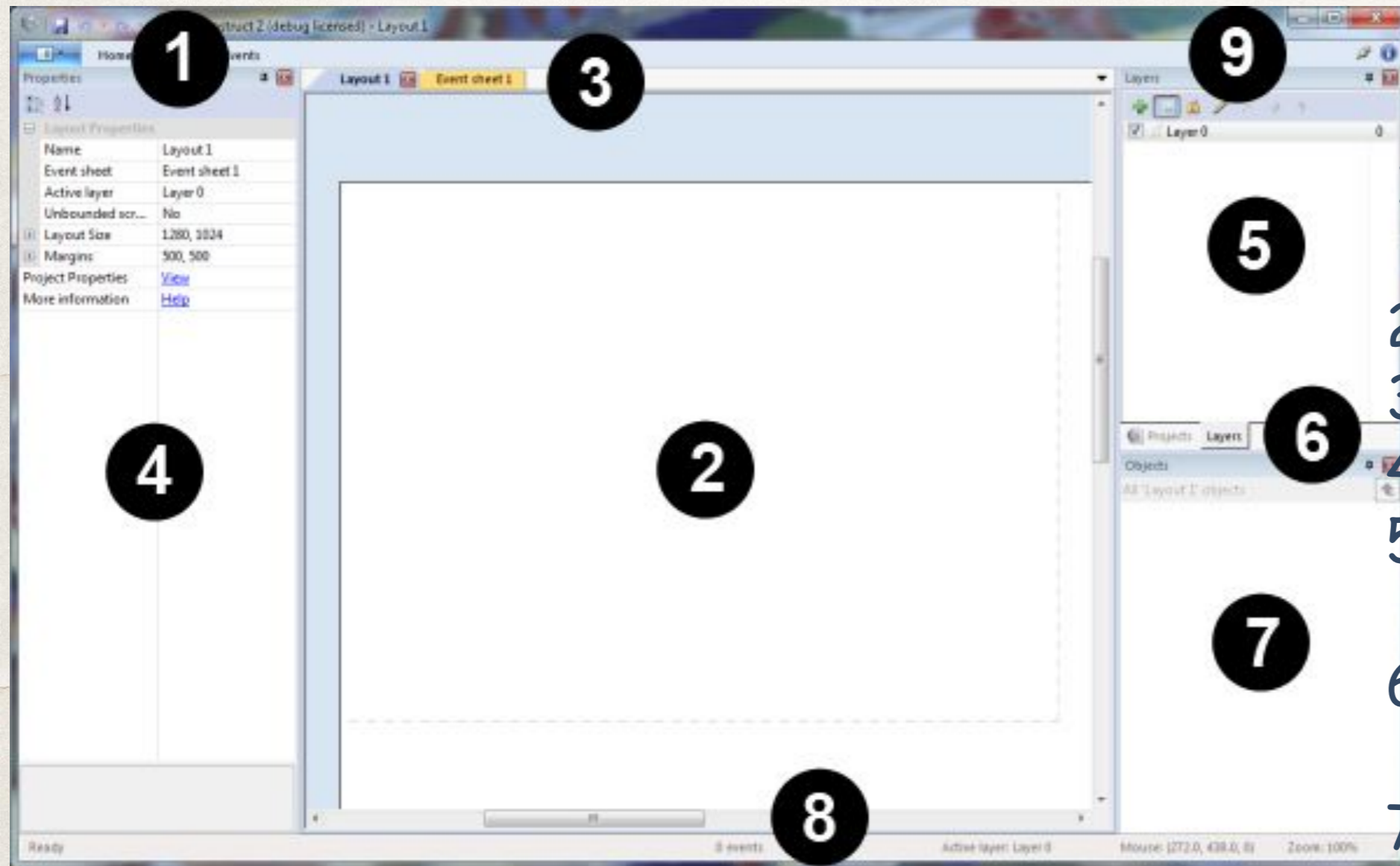
1. Запустив программу, вы увидите, примерно следующее окно.



2. Давайте запустим новую игру. Жмем File >New и выбираем new empty project.



Интерфейс программы



1. File menu and Ribbon tabs
2. The Layout view
3. View tabs
4. The Properties Bar
5. Project Bar and Layers Bar
6. Project Bar/Layers Bar tabs
7. Object Bar
8. Status Bar
9. Top-right buttons





English time

- Bar

- Ribbon tabs

- Top-right buttons

- View tabs

- Status Bar

- Панель

- Вкладки ленты

- Верхняя правая кнопка

- Посмотреть вкладки

- Строка состояния

Properties

☰ A ↓

[-] About

Name	New project
Version	1.0.0.0
Description	
ID	com.mycompa...
Author	
Email	
Website	http://

[-] Project settings

First layout	(default)
Use loader layo	No
Pixel rounding	Off
Preview effects	Yes

[+] Window Size 854, 480

[-] Configuration Settings

Preview browser	(default) ▾
Fullscreen in br...	(default)
Fullscreen scali	Chrome
Use high-DPI d...	Edge
Orientations	Internet Explorer
Enable WebGL	Firefox
Sampling	Opera
Downscaling	NW.js
Physics engine	Custom
	medium quality
	Box2D asm.js

Preview browser

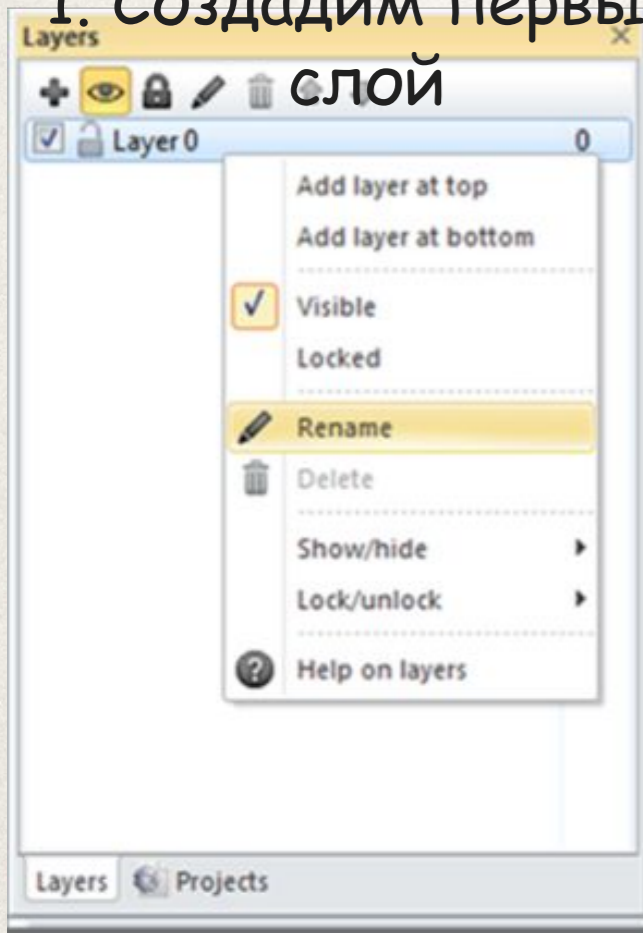
Игра транспонирует в браузер.
Для выбора удобного браузера есть
кнопка preview browser



Персонаж

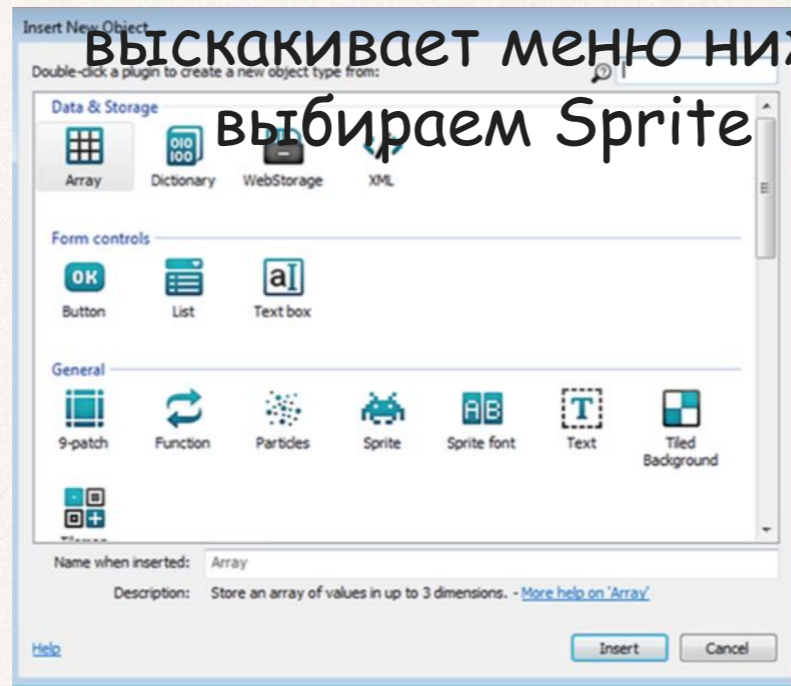
1. Создадим первый слой

1. Создадим первый слой



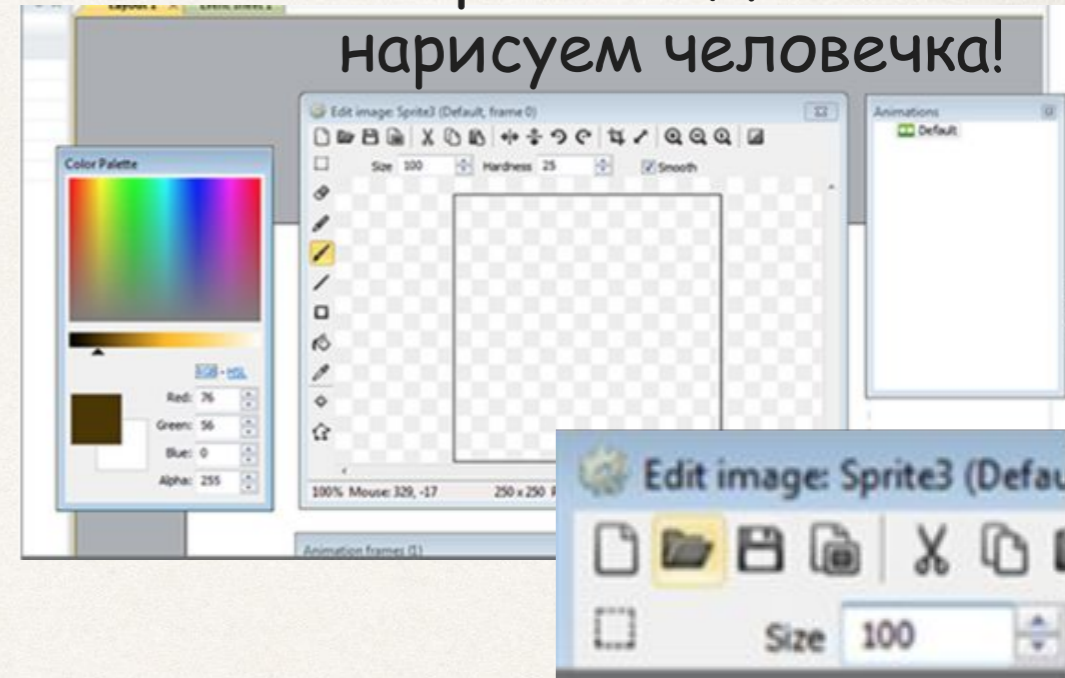
2. Дважды кликаем, высккивает меню ниже, выбираем Sprite

2. Дважды кликаем, высккивает меню ниже, выбираем Sprite



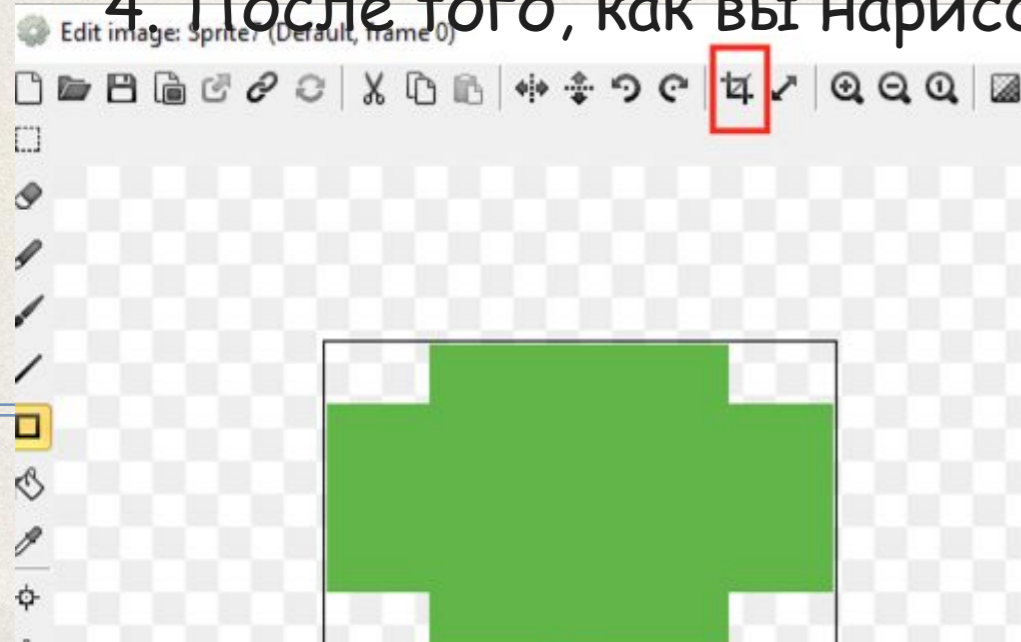
3. Это редактор спрайтов. Давайте нарисуем человечка!

3. Это редактор спрайтов. Давайте нарисуем человечка!



4. После того, как вы нарисовали свое изображение нажимаем на обрезку

4. После того, как вы нарисовали свое изображение нажимаем на обрезку



5. Закрываем окно, кнопки ок нет:)

6. Переименуем = Player

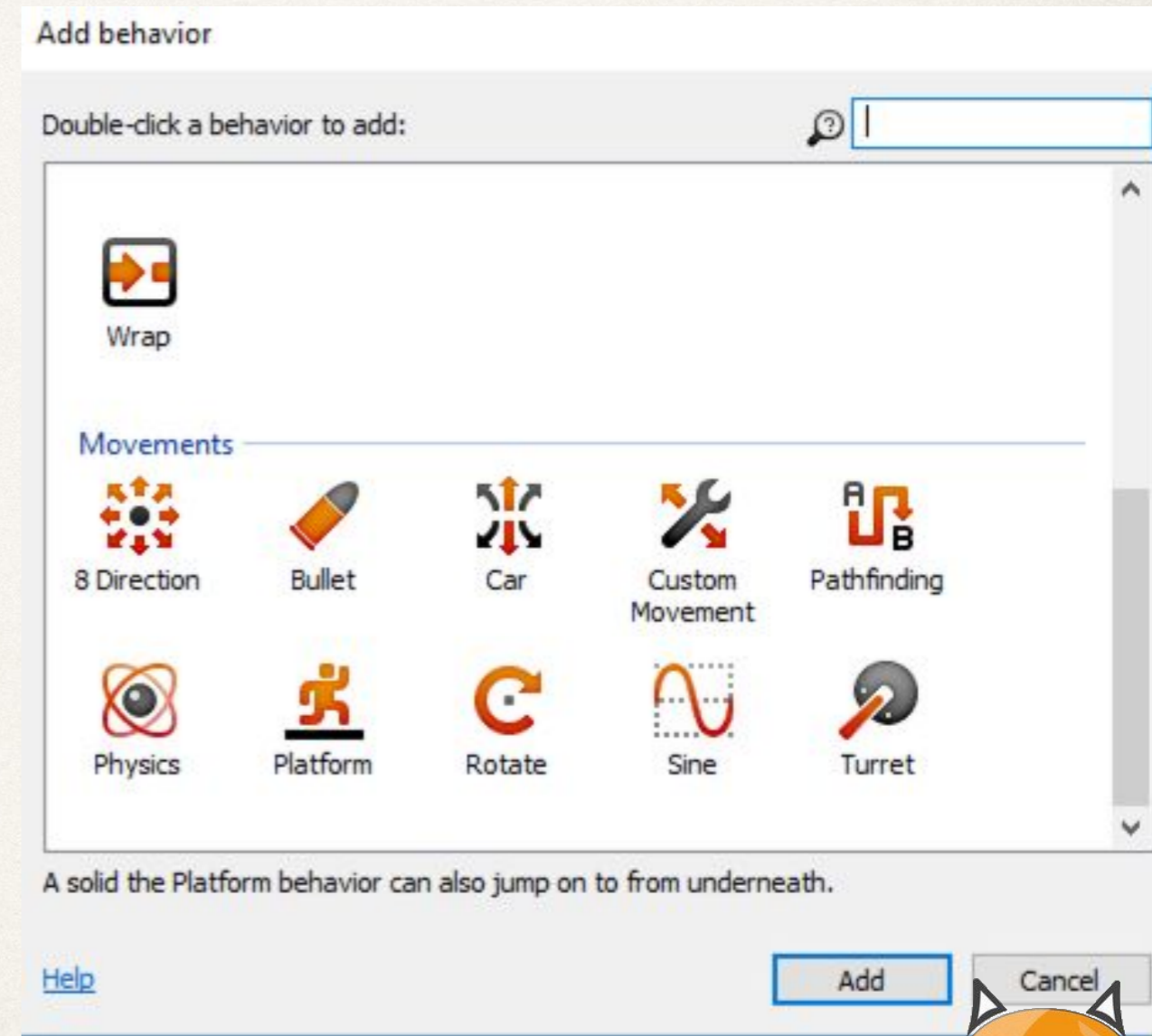
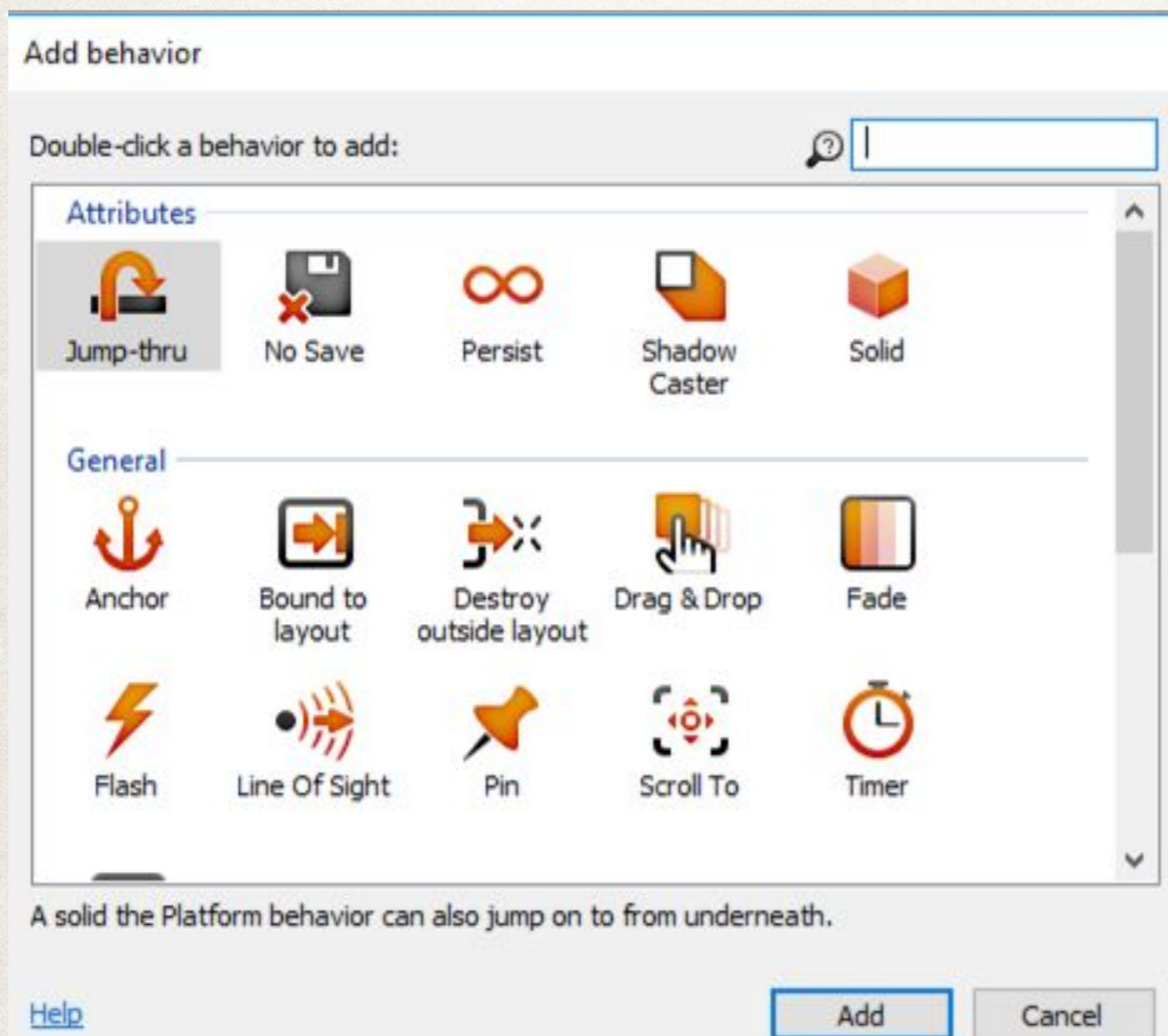
5. Закрываем окно, кнопки ок нет:)

6. Переименуем = Player



Behaviors

Важной функцией в программировании игр есть «Behaviors»
- это то, как будет вести себя твой персонаж
Для нашего персонажа выбираем
PLATFORM.



Background

1. Дважды кликаем, выскакивает меню ниже

2. Рисуем прямоугольник. После закрытия окна растягиваем по всей длине.

4. Переименуем спрайт на Background.

5. В меню properties (нажмем сначала на слой) выставляем нужный Windows Size.

6. Чтобы задний фон не двигался с персонажем в ячейке Parallax выставляем 0,0

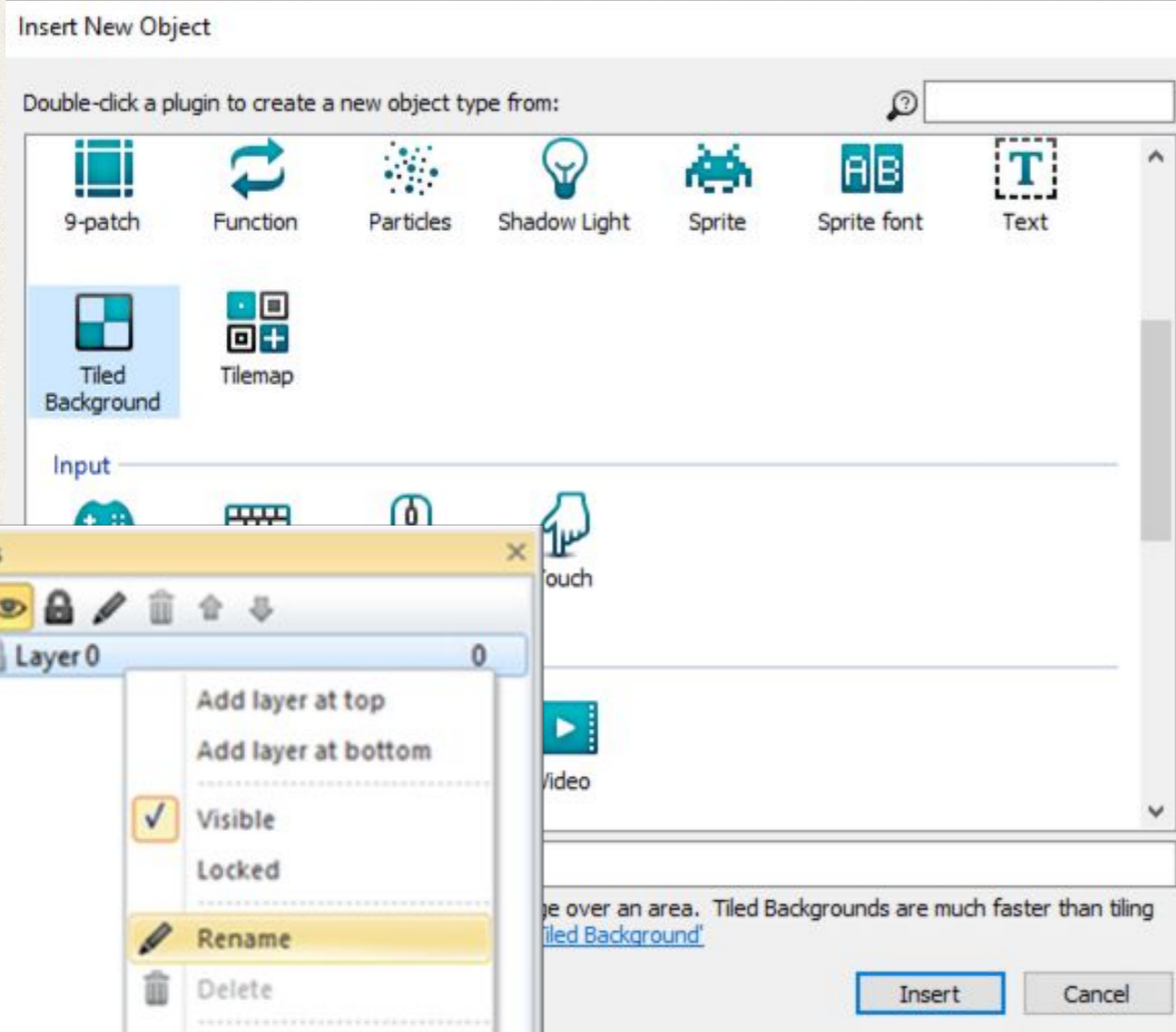
Для этого надо нажать на слой и в properties высветится параллакс

2. Рисуем прямоугольник. После закрытия окна растягиваем по всей длине.

4. Переименуем спрайт на Background.

5. В меню properties (нажмем сначала на слой) выставляем нужный Windows Size.

6. Чтобы задний фон не двигался с персонажем в ячейке Parallax выставляем 0,0



Time to think

Как сделать так, чтобы
человек стоял на
нашей дороге
(BACKGROUND) ?



В поведении **BACKGROUND**
(**BEHAVIOR**) поставить функцию
SOLID.



Задание

- Нарисовать человека.
- Задать поведение платформер.
- Нарисовать дорогу - функция Solid.
- Сделать машины и деревья которые человек должен перепрыгивать.



Не забывай сохранить
свой проект



Вопросы

- Что такое спрайт?
- Чем отличается Construct 2 от S4a?
- Сколько максимум слоев можно нарисовать в Construct 2?
- Зачем нам слои?
- Какая функция отвечает за движение/перемещение спрайта?

