



Кликер

Типичные представители жанра



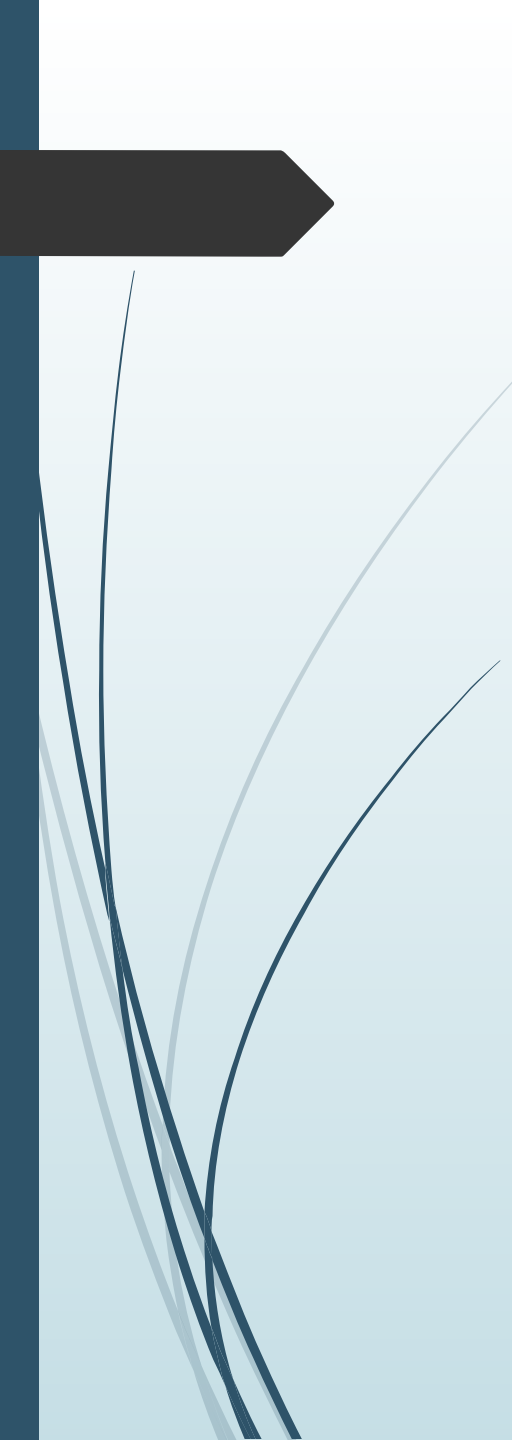
<< Clicker Heroes

Cookie Clicker >>



Что происходит???

- Есть какой-то ресурс (золото, печеньки), который надо добывать
- Добыча происходит при помощи убийства монстров / копания шахт / ковыряния печенки, в общем, при помощи кликов мышкой
- Клики мышкой можно автоматизировать при помощи всяких штук (найм героев, постройка заводов, т.д.....), на это тратится ресурс
- Эффективность автоклика тоже можно прокачивать, на это тоже тратится ресурс.
- ВСЕ!! Мы просто сидим, фармим ресурсы, качаем фармилки и не делаем больше НИЧЕГО!



Сделаем прототип подобной игры своими руками

Будем делать миниклон Clicker Heroes (потом можно будет адаптировать под любые пространственно-временные условия)

Нам понадобится:

- 4 переменные: атака, жизни, золото, цена улучшения
- 3 текстовых поля: жизни монстра, урон от нашей атаки, золото
- 2 кнопки: атаковать, улучшить атаку

Как это должно работать?

- Переменные заполняются какими-то стартовыми значениями
- В текстовые поля выводятся эти значения (функция `UpdateTextFields`)
- Нажали «атаковать» - уменьшили жизни монстра на значение атаки, если после этого их стало \leq нуля – добавили сколько-нибудь золота, сгенерировали новое значение жизней, `UpdateTextFields()`
- Нажали «улучшить» - проверяем, хватает ли золота для улучшения: да – увеличили атаку, отобрали золото, нет – ничего не делаем, потом `UpdateTextFields()`
- ...
- PROFIT!!!!

A dark blue arrow points to the right from the left edge of the slide. Several thin, curved lines in shades of blue and grey originate from the left side and sweep across the slide towards the text.

Напоминашка: каких импортов будет достаточно для всего

```
import openfl.Lib;  
import openfl.text.TextField;  
import openfl.text.TextFormat;  
import openfl.Assets;  
import openfl.display.Sprite;  
import openfl.display.Bitmap;  
import openfl.geom.Point;  
import openfl.events.MouseEvent;  
import openfl.events.KeyboardEvent;  
import openfl.events.Event;
```

Напоминашка 2: делаем TextField

```
var *формат*: TextFormat;  
*формат* = new TextFormat();  
*формат*.font = "Arial";  
*формат*.color = 0x00ff00;  
*формат*.size = 30;
```

```
var *поле*: TextField;  
*поле* = new TextField();  
*поле*.defaultTextFormat = format;  
*поле*.autoSize = LEFT;  
*поле*.text = "YOU WIN";  
*поле*.x = 456;  
*поле*.y = 100;
```

Напоминашка 3: делаем кнопку

```
var *имя_кнопки*: Sprite;  
*имя_кнопки* = new Sprite();  
*имя_кнопки*.graphics.beginFill(0x00ff00);  
*имя_кнопки*.graphics.drawCircle(0, 0, 40);  
*имя_кнопки*.x = 200;  
*имя_кнопки*.y = 300;  
*имя_кнопки*.addEventListener(MouseEvent.CLICK, *название_функции*);  
  
public function *название_функции*(e: MouseEvent)  
{  
    // обрабатываем нажатие  
}
```