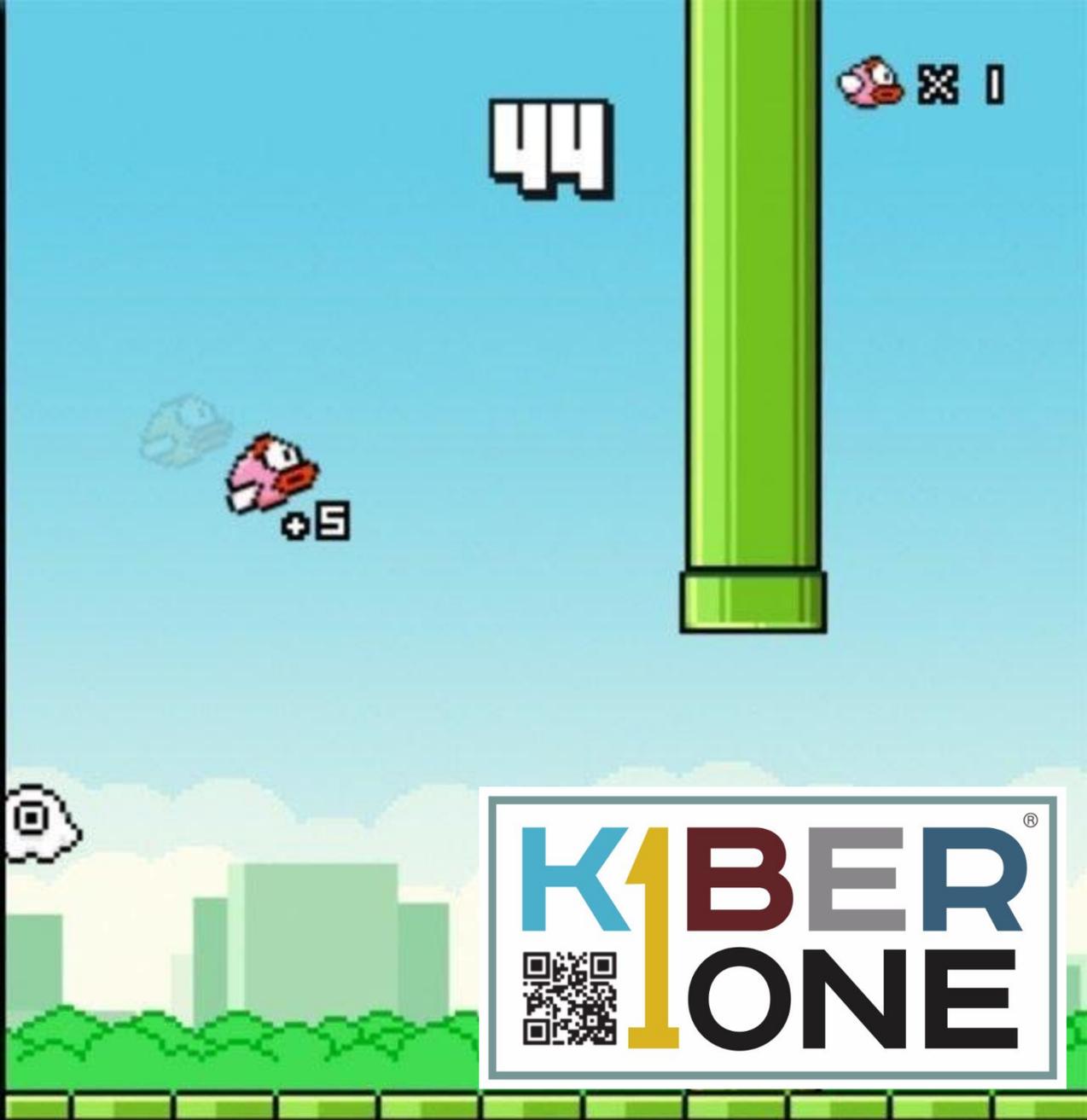




Construct 2



44



Урок # 4



Создать новый спрайт crab



В анимацию добавить 4 фрейма и переименовать ее в run



В свойствах анимации включить повторение



Добавить поведение platform



Добавить событие

Event sheet



16 crab $X \leq \text{player.X}$ crab Simulate Platform pressing Right

Add action

Control Right

Double-click an action in 'crab':



Добавить аналогично для $X \geq \text{player.X}$ действие Left

17 crab $X \geq \text{player.X}$ crab Simulate Platform pressing Left

Add action

Simulate control



Запустить проект

Cancel [Help](#) Back **Next**

Cancel [Help on 'Sprite' actions](#) Back **Next**



Выбрать grab и панели свойств изменим параметр Platform

[-] Behaviors	
[-] Platform	
Max speed	150
Acceleration	1500
Deceleration	1500
Jump strength	650
Gravity	1500
Max fall speed	1000
Double jump	Disab...
Jump sustain	0
Default controls	No
Initial state	Enabl...
Add / edit	Behav...

Взаимодействие спрайтов



Добавить событие. Касание героя и краба.



On collision with another object

System

Subtract from

Переменная life



Запустить проект.

Взаимодействие спрайтов



Добавить эффект мигания



Добавить поведение (behaviors) Flash



18

crab	On collision with	System	Subtract 10 from life
player	player	player	Flash: Flash 0.1 on 0.1 off for 2.0 seconds
player	Is flashing	Add action	

Добавить еще одно условие player -> is flashing и сделать invert

Добавить действие player -> flash с параметрами 0.1, 0,1 и 2.0

Добавление спрайта



Добавить новый спрайт jumping



Переименовать анимацию на stand и создать вторую анимацию jump, в нее добавить 5 фреймов



Взаимодействие спрайтов



Добавить событие взаимодействия



19



jumping

On collision with



player

Add action



Какие действия нужно делать?

Изменить анимацию спрайта
jumping на анимацию jump

Player должен подпрыгнуть выше
обычного

Взаимодействие спрайтов



Добавить действие для спрайта jumping



19

→ jumping	On collision with player	jumping	Set animation to "jump" (play from beginning)
		Add action	



Добавить действие для спрайта player



19

→ jumping	On collision with player	jumping	Set animation to "jump" (play from beginning)
		player	Simulate Platform pressing Jump
		player	Set Platform jump strength to 850
		Add action	



Запустить проект

2	 System	Every tick	 score	Set text to <i>score</i>
			 life2	Set width to <i>life*2</i>
			 player	Set  Platform jump strength to 650
			Add action	

Установим силу прыжка Player в исходное состояние



Усложнить ландшафт игры



Добавить крабов по всему ландшафту



Добавить колечки



Добавить новый спрайт островок, и задать ему поведение «твёрдый»



Добавить мигание при столкновении с шипами