



Кликер

# Типичные представители жанра



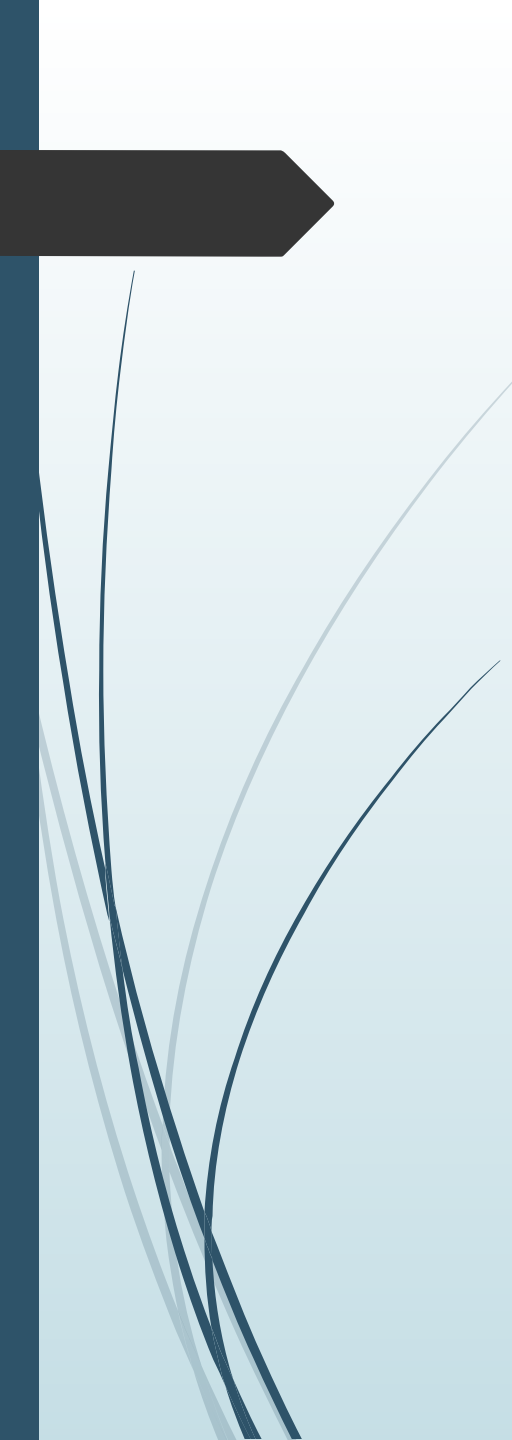
<< Clicker Heroes

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!!!!





# 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  
}
```