

جزوه آموزشی ساخت بازی استراتژیک با نرم افزار Game maker



قسمت اول (ایجاد بعد سوم در اشیا)

سطح مقاله : مبتدی
نویسنده : احمد ذقانی
کلیه حقوق این جزوه متعلق به نویسنده و سایت
www.tizhoosh.com/
است .

: ابتدا قبل از از هر چیز فایل دانلود شده را باز کنید و محتویات آن را چک کنید

Bala
Back
Chap
Rast
Païen
EIFFEL
Mask

: بعد از اطمینان از وجود فایل های بالا یکی یکی اسپریت ها را به داخل نرم افزار اضافه کنید

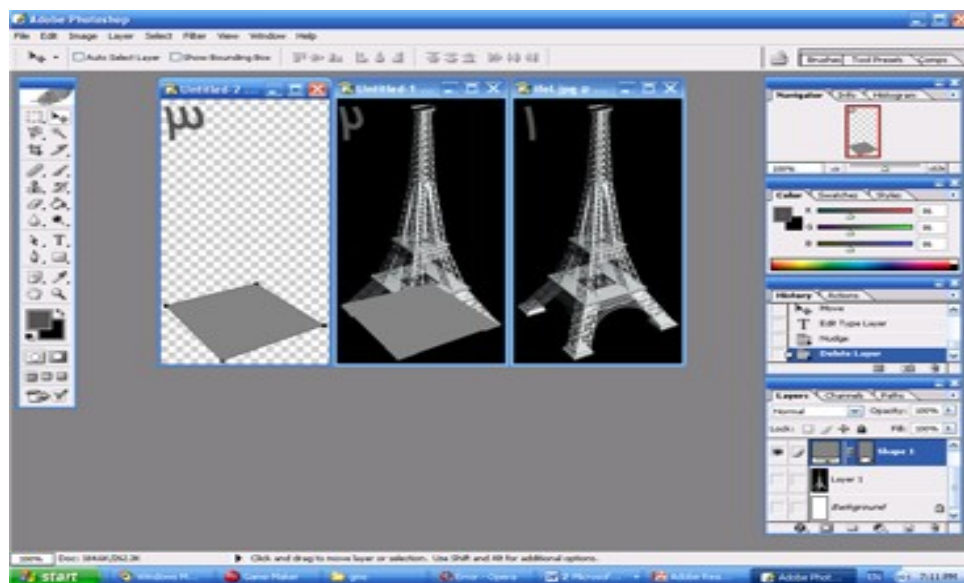
نویسحات	y	X	نام اسپریت	نام فایل
در تمام اسپریت ها می توانید از گزینه* center استفاده کرد.	34	52	Bala	Bala
	29	53	Chap	Chap
	27	52	Rast	Rast
در تمام اسپریت ها گزینه* Transparent تیک خورده باشد.	34	48	Païen	Païen
	176	89	EIFFEL	EIFFEL
	176	89	Mask	Mask

و یک فایل به عنوان بک گراند با نام
Back

: بعد از ایجاد اسپریت های بالا آبیجت های زیر را طبق مشخصات ایجاد نمایید

نام آبیجت	نام اسپریت	Visible	Solid	Parent	Mask
EIFFEL	EIFFEL	فعال	فعال	-	Mask
rast	rast	فعال	غیر فعال	-	-

دقت کنید اسپریت ماسک دقیقا مکانی هست که می خواهیم جسم سخت باشد برای درست کردن آن از شکل های زیر کمک بگیرید



برنامه نویسی آبیجت ها

کدهای مربوط به آبیجت **EIFFEL**

این شیء هیچ کدی ندارد و تنها خاصیت آن جامد بودن و استفاده به عنوان یک مانع است.

کدهای مربوط به آبیجت **rast**
برخورد با آبیجت EIFFEL :

```

{
speed=0;
{
: Left
{
self.x -= 3;
self.y += 1.5;

sprite_index = chap;
}

```

: Up

```
{  
self.y -= 1.5 ;  
self.x -= 3 ;  
sprite_index = bala ;  
}
```

: Right

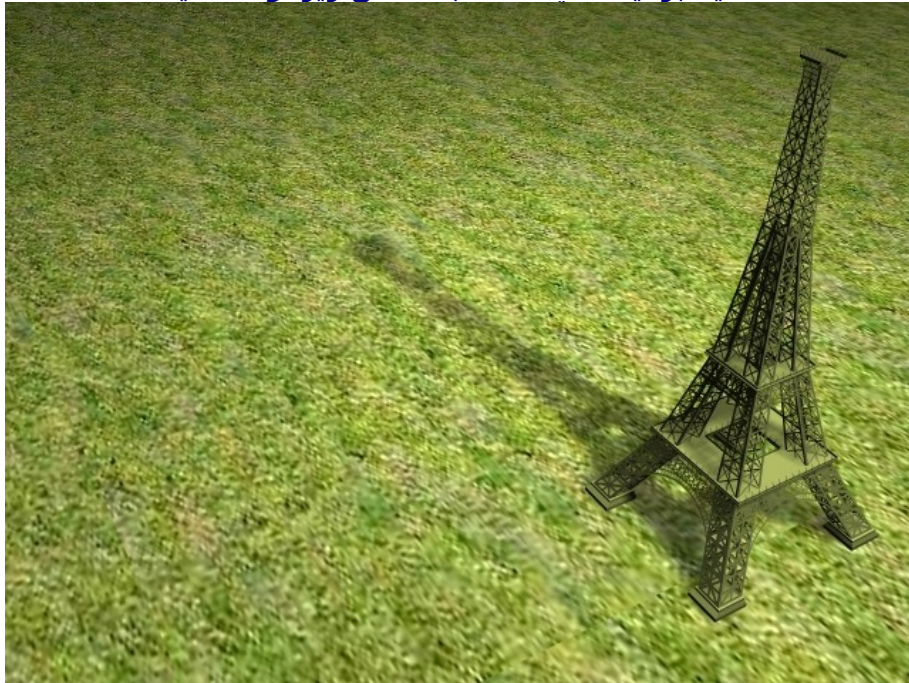
```
{  
self.x +=3 ;  
self.y -=1.5 ;  
sprite_index = rast ;  
}
```

: Down

```
{  
self.y += 1.5 ;  
self.x += 3 ;  
sprite_index = paien ;  
}
```

کار برنامه نویسی تمام شد حالا به درست کردن يك اتاق برای بازی می پردازیم
پس از ایجاد روم ابتدا به سر برگ Backgrounds رفته و فایل back را به عنوان يك
گراند انتخاب کنید سپس يك آبجکت rast و سپس به تعداد دلخواه EIFFEL را ایجاد
نمایید

دقت کنید يك راه دیگر هم برای جلوه دادن عکس به صورت سه بعدي هست که رسم
سایه برای شی است به شکل زیر توجه کنید:



کلیه حقوق این جزوه متعلق به نویسنده و سایت
www.tizhoosh.com/

است .

استفاده از مطالب این جزوه با ذکر نام نویسنده و سایت
www.tizhoosh.com/

بلامانع است.