






## Przepis na grę: Pong w 15 minut

### Składniki:




1x GameMaker 8.1 – pobieramy pod adresem: <http://tinyurl.com/sgspobierz>









### Sposób przyrządzenia:



Instalujemy GameMaker 8.1. Odpalamy program i instalujemy dostępne aktualizacje. Zaczniemy od tworzenia grafik. Klikamy Prawym Przyciskiem Myszki (PPM) na folder *Sprites* z lewej strony programu i wybieramy *Insert Sprite*. W pole *Name* wpisujemy **sprPaletka**. Wybieramy *Edit Sprite*. Następnie w oknie które się otworzy, wybieramy *File > New*. W pole *Width* wpisujemy 8, a w pole *Height* 64 i klikamy *OK*. Klikamy dwukrotnie na utworzony obrazek. Z prawej strony okna wybieramy nasz ulubiony kolor, następnie wybieramy ikonkę wypełniania  i klikamy w obszarze obrazku (ikony   przybliżają/oddalają grafikę). Klikamy na zielony znaczek *OK* ✓, potem znów na ✓. Odznaczamy opcję *Precise collision checking*, następnie wciskamy *Center*, a potem znów *OK* ✓.














Tworzymy kolejną grafikę klikając PPM na folderze *Sprites* i wybierając *Insert Sprite*. W pole *Name* wpisujemy **sprPilka**. Wybieramy *Edit sprite*, *File > New*, *OK*. Przybliżamy grafikę, wybieramy grafikę rysowania koła  i z użyciem naszego ulubionego koloru rysujemy na całej powierzchni koło. Następnie białą część wypełniamy (). Klikamy na zielony znaczek *OK* ✓, potem znów na ✓. Odznaczamy opcję *Precise collision checking*, następnie wciskamy *Center*, a potem znów *OK* ✓.



### Zabieramy się za grywalną część.













Klikamy PPM na *Objects*, i wybieramy *Create Object*. W *name* wpisujemy **objGracz**, klikamy *addEvent* i wybieramy *Keyboard* (ale nie *KeyboardPress/Release!*) i wybieramy *<UP>*. Z zakładki *move* przeciągamy w puste pole , wpisujemy w *x* 0, w *y* -8 i zaznaczamy pole *Relative*, po czym klikamy ✓*OK*. Wybieramy *AddEvent*, *Keyboard*, *<Down>*. Przeciągamy , wpisujemy w *x* 0, w *y* 8 i zaznaczamy pole *Relative*, po czym klikamy ✓*OK*. Klikamy *AddEvent*, *Other*, *Intersect Boundary*. Przeciągamy , wpisujemy w *x* *xprevious*, w *y* *yprevious* i **NIE** zaznaczamy pola *Relative*, po czym klikamy ✓*OK*., a potem raz jeszcze klikamy ✓*OK*.

Klikamy PPM na *Objects*, i wybieramy *Create Object*. W *name* wpisujemy **objKomputer**. Wybieramy *AddEvent* a następnie *Step*. Przechodzimy do zakładki *control*. Przeciągamy  i wpisujemy *objPilka.hspeer > 0*. Przeciągamy , potem  i wpisujemy *objPilka.y > y*. Przeciągamy  i wpisujemy w *x* 0, w *y* 4 i zaznaczamy *relative*. Przeciągamy , potem  i wpisujemy w *x* 0, w *y* -4 i zaznaczamy *relative*. Przeciągamy . Klikamy *AddEvent*, *Other*, *Intersect Boundary*. Przeciągamy , wpisujemy w *x* *xprevious*, w *y* *yprevious* i **NIE** zaznaczamy pola *Relative*, po czym klikamy ✓*OK*., a potem raz jeszcze klikamy ✓*OK*.



Klikamy PPM na *Objects*, wybieramy *Create Object*. W *name* wpisujemy **objPilka**. Klikamy *addEvent* i wybieramy *Create*. Przeciągamy  z zakładki *move*, zaznaczamy wszystkie ukośne strzałki, w *Speed* wpisujemy 8 i *OK*. Klikamy *addEvent*, *Collision* i wybieramy **objGracz**. Przeciągamy . Tak samo robimy dla **objKomputer**. Klikamy *addEvent*, *Other*, *Intersect*



Bondary. Przeciągamy  (zakładka control) i wpisujemy  $x \leq 0$ . Przeciągamy , potem  i wpisujemy w variable objKontrola.wynikKomputer, a w value 1. Zaznaczamy Relative. Z zakładki move przeciągamy . Przeciągamy , ,  i wpisujemy  $x \geq 640$ . Przeciągamy , potem  i wpisujemy w variable objKontrola.wynikGracz, a w value 1. Zaznaczamy Relative. Z zakładki move przeciągamy . Przeciągamy . Przeciągamy  a następnie .

Klikamy PPM na Objects, i wybieramy Create Object. W name wpisujemy **objKontrola**. Klikamy AddEvent i wybieramy Create. Z zakładki Control wybieramy  i przeciągamy w pustą, białą ramkę. W variable wpisujemy wynikGracz, w value 0, klikamy OK. Powtarzamy akcję, ale w variable wpisujemy wynikKomputer. Przechodzimy do zakładki main1. Wybieramy . W polu Object wybieramy objGracz, wpisujemy w x 16, w y 240. Powtarzamy akcję, ale tym razem w polach ustawiamy kolejno objKomputer, 624, 240. Powtarzamy ponownie, kolejno ustawiając objPilka, 320,240.

Klikamy w AddEvent i Step. Przechodzimy do zakładki Control. Przeciągamy , wpisujemy **wynikGracz = 5**. Przeciągamy . Przeciągamy  z zakładki Main2, wpisujemy „Wygrales!”. Z tej samej zakładki przeciągamy . Wracamy do zakładki control, przeciągamy ,  a następnie  wpisując **wynikKomputer = 5**. Przeciągamy . Przeciągamy  z zakładki Main2, wpisujemy „Przegrales!”. Z tej samej zakładki przeciągamy . Wracamy do zakładki control, przeciągamy . Klikamy AddEvent, wybieramy Draw, z zakładki control przeciągamy  i w edytorze wpisujemy:

```
draw_text(10, 10, string(wynikGracz));  
draw_text(340, 10, string(wynikKomputer));
```

Klikamy , a potem jeszcze raz OK. w oknie obiektu.

Klikamy PPM na Room wybierając Create Room. Klikamy dwukrotnie, wybieramy zakładkę objects, klikamy w szare pole poniżej zakładki i wybieramy objKontrola. Klikamy z prawej strony okna na siatce (dowolne miejsce) – pojawi się ikonka . Klikamy .

Z menu głównego File wybieramy Save i zapisujemy nasz projekt.

Następnie z menu File możemy wybrać Create Executable aby zapisać naszą gotową grę na dysk, dzięki czemu będzie można ją odpalić na każdym komputerze bez potrzeby pobierania GameMakera – stanie się samodzielną aplikacją.

Z menu Run > Run Normally możemy przetestować naszą grę. Przypominam: sterowanie strzałkami góra/dół.

Więcej na <http://gmclan.org/>