

Alarmy – bardzo przydatne funkcje Game Makera, które pozwalają nam wykonać akcję po określonym czasie.

W alarmach:

1 sekunda = $1 * \text{room_speed}$,

czyli

5 sekund = $5 * \text{room_speed}$,

albo

n sekund = $n * \text{room_speed}$.

Alarmy bardzo przydają się nam w różnych sytuacjach, np. odliczanie do startu, odliczanie czasu przeładowania broni etc.

Alarmy inicjujemy w Create:

`alarm[n]=5*room_speed//ustawiamy alarm na 5 sekund`

Wykonujemy w Alarm[n]

`//akcja`

Konieczniew zobacz przykłady dołączone do kursu!

Timelines – są to linie czasowy, podobne do Alarmów, lecz w alarmie akcje są wykonywane po odliczeniu Alarmu, a w Timelinesach w określonym kroku[step].

Timelinesy dodajemy w **Advanced Mode, Add>Timeline**

Timelinesy inicjujemy w Create:

`timeline_index=timeline;//inicjujemy timeline „timeline”`

`timeline_position=n//pozycja timeline’a ustawiona na „n”`

Z timelinesami zapoznasz się w przykładach dołączonych do kursu.

Obydwie te funkcje są bardzo przydatne. Coraz więcej pytań, których rozwiązaniem jest wykorzystanie Alarmów bądź Timelinesów, pojawia się na naszym forum, a przecież one są tak proste 😊

Przyjrzyjmy się Timelinesom z bliska :

File>Advanced Mode

Add>Timeline

Pojawia się okno.

Opis klawiszy:

Add – dodaje moment na Timelinesie, moment wykonany w określonym kroku[step]. Po tym możesz skorzystać z kodu lub klocków, aby wykonać akcję.

Change – zmienia dany moment na inny.

Delete – usuwa dany moment.

Duplicate – duplikuje dany moment.

Shift – zmienia wszystkie wybrane momenty w większe lub mniejsze od jednego z wybranych po inny wybrany moment, np. dodaj 7(0-6) momentów, kliknij Shift, wpisz : 0,6,4. Zamieni momenty na momenty od 6 do 10.

Merge – zmienia wybrane momenty w inny jeden moment, np. dodaj 6 momentów(0-5), kliknij

Merge, wpisz: 3,5. Zamieni to momenty 4 i 5 na moment 3.

Clear – czyści timeline.