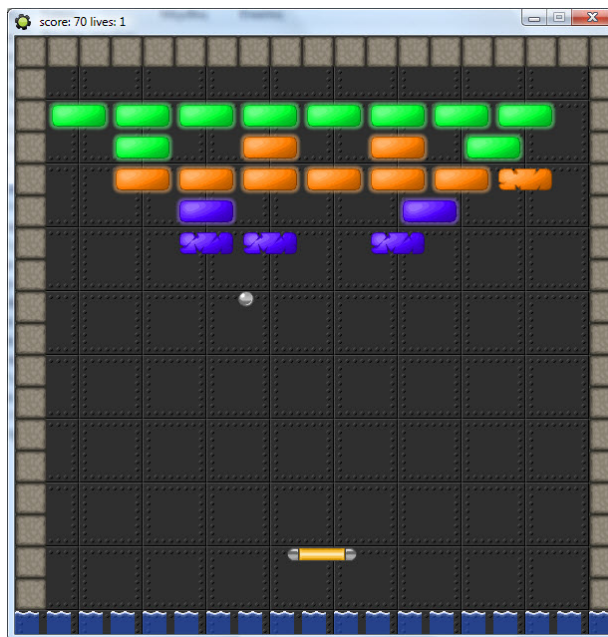


Ενότητα : GameMaker

Ενδεικτική διάρκεια : 15 λεπτά

Breakout Challenge

Σε αυτή την άσκηση θα επεξεργαστείς ένα παιχνίδι το οποίο δημιουργήθηκε στα πλαίσια του 1^{ου} διαγωνισμού δημιουργίας ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Στο παιχνίδι αυτό ο χρήστης μετακινεί μία μπάρα αριστερά - δεξιά και κτυπώντας ένα μπαλάκι προσπαθεί να καταστρέψει τα τουβλάκια που είναι στο πάνω μέρος της οθόνης.



Βήμα 1°

Άνοιγμα του παιχνιδιού



Άνοιξε το αρχείο **Breakout_Start.gm81**. Παρατήρησε ότι στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά sprites και objects ενώ υπάρχουν και 3 πίστες. Τρέξε το παιχνίδι και παρατήρησε ότι υπάρχουν ορισμένα προβλήματα. Τα προβλήματα αυτά καλείσαι να τα λύσεις στη συνέχεια.

1^η Πρόκληση

Όταν ο χρήστης πατάει το αριστερό ή το δεξί πλήκτρο η μπάρα να μετακινείται αντίστοιχα αριστερά και δεξιά.

Events: Left Button, Right Button

Action: Jump to Position

2^η Πρόκληση

Τα πράσινα τουβλάκια καταστρέφονται κανονικά. Πρέπει όμως να συμβαίνει το ίδιο και με τα μπλε και πορτοκαλί τουβλάκια.

Event: Collision

Actions: Bounce against all objects, Change instance, Destroy instance.

3^η Πρόκληση

Όταν το μπαλάκι ακουμπάει στα κύματα, που είναι στο κάτω μέρος της οθόνης, θα πρέπει ο χρήστης να χάνει μία ζωή και η πίστα να ξεκινάει από την αρχή.

Event: Collision

Actions: Set lives, Jump to Start, Sleep, Move Fixed