

Ενότητα : GameMaker
Ενδεικτική διάρκεια: 30 λεπτά

Shooter Challenge

Σε αυτή την άσκηση θα ολοκληρώσεις ένα παιχνίδι στο οποίο ένα αεροπλανάκι προσπαθεί να πυροβολήσει και να καταστρέψει όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά αεροπλάνα.



Βήμα 1°

Άνοιγμα του παιχνιδιού



Άνοιξε το αρχείο **Shooting_Start.gm81**. Μελέτησε αρχικά ποια sprites υπάρχουν. Στη συνέχεια μελέτησε προσεκτικά τον κώδικα που υπάρχει σε κάθε αντικείμενο και προσπάθησε να τον καταλάβεις.

1^η Πρόκληση

Παρατήρησε ότι το φόντο παραμένει ακίνητο και έτσι φαίνεται σαν να μένει το αεροπλανάκι στο ίδιο σημείο. Διόρθωσε το σημείο αυτό ώστε το φόντο να κινείται προς τα κάτω με ταχύτητα ίση με 2.

Εντολή: Vert. Speed (υπάρχει στην παλέτα backgrounds σε κάθε room)

2^η Πρόκληση

Ενώ τα δύο νησιά φαίνεται ότι μετακινούνται σωστά δεν συμβαίνει το ίδιο και με το νησί obj_island3. Διόρθωσε το πρόβλημα αυτό.

Events: Create, Step

Actions: Speed Vertical, Test variable, Jump to Position

Function: [random\(\)](#)

Properties: y, room_height, room_width

3^η Πρόκληση

Κάθε φορά που ο χρήσης πατάει το πλήκτρο space θέλουμε το αεροπλανάκι να πυροβολεί. Ωστόσο το αεροπλανάκι δεν πρέπει να πυροβολεί περισσότερο από δύο φορές μέσα σε ένα δευτερόλεπτο. Για να το πετύχεις αυτό χρησιμοποίησε τη μεταβλητή can_shoot. Όταν έχει τιμή 1 θα μπορεί το αεροπλανάκι να πυροβολεί ενώ όταν είναι 0 δεν θα μπορεί.

Events: Create, Alarm0, Keyboard <Space>

Actions: Set variable, Set Alarm, Create Instance, Test Variable