

SESTRELI LETALO

PRVI DEL

1. Na trdi disk prenesi GRADNIKE LETALO.
2. Odpri program GAMEMAKER.
3. V program naloži sličice (Sprite): letalo, otok1, otok2 in otok3
4. V program naloži sličico ozadja (Background): voda
5. **Izdelaj objekt LETALO:**
Izbereš sličico moje letalo in mu daš ime.
EVENT (Keyboard – LEFT) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (x,40,larger than)**
JUMP TO POSITION (-4,0, obkljukaš Relative)
EVENT (Keyboard – RIGHT) akcija: **TEST VARIABLE (x,room_width-40,smaller than)**
JUMP TO POSITION (4,0, obkljukaš Relative)
EVENT (Keyboard – UP) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,40,larger than)**
JUMP TO POSITION (0,-2, obkljukaš Relative)
EVENT (Keyboard – DOWN) akcija: **TEST VARIABLE (y,room_height-120,smaller than)**
JUMP TO POSITION (0,2, obkljukaš Relative)
6. Izdelaj sobo:
 - a. Na dnu sobe postavi letalo. (zavihek object)
 - b. Sobo ustrezno poimenuješ: **Zračni napad 1945** (zavihek settings)
 - c. Dodaš ozadje sobi – voda, **odkljukaš Draw background color in obkljukaš Visible whwn room starts, Vert. Speed določiš 2** (zavihek backgrounds)
7. **SHRANIŠ IN PREIZKUSIŠ IGRICO.**

DRUGI DEL

1. **Izdelaj objekt OTOK1:**
Izbereš sličico otoka in mu daš ime.
EVENT (Create) akcija: **Speed vertical (2)**
EVENT (Step) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,room_height,larger than)**
JUMP TO POSITION (random(room_width),-65)
2. **Izdelaj objekt OTOK2:**
Izbereš sličico otoka in mu daš ime.
EVENT (Create) akcija: **Speed vertical (2)**
EVENT (Step) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,room_height,larger than)**
JUMP TO POSITION (random(room_width),-65)
3. **Izdelaj objekt OTOK3:**
Izbereš sličico otoka in mu daš ime.
EVENT (Create) akcija: **Speed vertical (2)**
EVENT (Step) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,room_height,larger than)**
JUMP TO POSITION (random(room_width),-65)
4. V že izdelano sobo naključno dodaj tri otoke.
5. **SHRANIŠ IN PREIZKUSIŠ IGRICO.**

TRETJI DEL

1. Prenesi dodatne gradnike (sovražno letalo, eksplozija1, eksplozija2, metek).
2. V program naloži sličice (Sprite): sovražno letalo, eksplozija1, eksplozija2, metek
3. V program naloži dva zvoka: eksplozija 1 in eksplozija 2
4. Izdelaš še 5 novih objektov in enega dopolniš:

Dopolni objekt LETALO:

Odpreš objekt LETALO (dvojni klik na objekt) in dodaš:

EVENT (Create) akcija: **SET VARIABLE-kvadratni VAR (can_shoot, 1)**
EVENT (Alarm - 0) akcija: **SET VARIABLE-kvadratni VAR (can_shoot, 1)**
EVENT (Keyboard – SPACE) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (can_shoot,1, equal to)**
START BLOCK (ni nastavitev)
CREATE INSTANCE (obj_bullet, 0, -16, obkljukaš Relative)
SET VARIABLE-kvadratni VAR (can_shoot, 0)
SET ALARM (15, Alarm 0)
END BLOCK (ni nastavitev)

Izdelaj objekt EKSPLOZIJA1:

Izbereš sličico eksplozije1 in ji daš ime.

EVENT (Other – Animation End) akcija: **Destroy Instance**

Izdelaj objekt EKSPLOZIJA2:

Izbereš sličico eksplozije2 in ji daš ime.

EVENT (Other – Animation End) akcija: **Destroy Instance**
Sleep (1000, true)
Show Highscore
Restart Game

Izdelaj objekt METEK:

Izbereš sličico metka in mu daš ime.

EVENT (Create) akcija: **Speed vertical (-8)**
EVENT (Step) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,-16, smaller than)**
Destroy Instance

Izdelaj objekt SOVRAŽNO LETALO:

Izbereš sličico sovražnega letala in mu daš ime.

EVENT (Create) akcija: **Speed vertical (4)**
EVENT (Step) akcija: **TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,room_height+32,larger than)**
JUMP TO POSITION (random(room_width),-16)
EVENT (Collision – moje letalo) akcija: **Play Sound (izberemo eksplozija1 in false)**
Create Instance (izberemo eksplozija1, 0, 0, obkljukaš Relative)
Destroy Instance
EVENT (Collision – metek) akcija: **Play Sound (izberemo eksplozija1 in false)**
Destroy Instance
Create Instance (Izberemo eksplozija1, 0, 0, obkljukamo Relative)
JUMP TO POSITION (random(room_width),-16)
Set Score (5, obkljukamo Relative)

Izdelaj objekt Kontrola_sovražnik

Objektu ne dodaš nobene sličice ampak ga samo poimenuješ.

EVENT (Create) akcija: **Create Instance (Izberemo sovrazno letalo, random(room_width), -16)**
Set Alarm (200, Alarm 0)
EVENT (Alarm 0) akcija: **Create Instance (Izberemo sovrazno letalo, random(room_width), -16)**
Set Alarm (500, Alarm 0)

5. V že izdelano sobo dodaš samo objekt Kontrola_sovražnik.

6. **SHRANIŠ IN PREIZKUSIŠ IGRICO.**

ČETRTEI DEL

1. Prenesi dodatne gradnike (življenje, dno).
2. V program naloži sličice (Sprite): življenje, dno
3. Izdelaš nov objekt:

Izdelaj objekt Kontrola_življenje

Objektu ne dodaš nobene sličice ampak ga samo poimenuješ.

EVENT (Create)	akcija: SET SCORE (0) SET LIVES (3) SET HEALTH (100) SCORE CAPTION (povsod izbereš don't show (3))
EVENT (Other – No More Lives)	akcija: Show Highscore Restart Game
EVENT (Other – No More Health)	akcija: SET HEALTH (100) Play Sound (izberemo eksplozija2 in false) Change Instance (Kliknemo na Applies to Object in izberemo moje letalo, izberemo eksplozija2 in not)
EVENT (Draw)	akcija: Draw Sprite (izberemo dno, 0, 404, -1) Set Color (izberemo rumeno) Draw Score (180, 440, pustimo prazno) Draw Health (12, 449, 138, 459, none, green to red) Draw Life Images (16, 410, izberemo življenje)

4. SPREMINJANJE SLIČIC: MOJE LETALO, EKSPLOZIJA 1, EKSPLOZIJA 2 IN SOVRAŽNO LETALO

MOJE LETALO:

- Odpremo sličico MOJE LETALO.
- Kliknemo EDIT SPRITE.
- Meni FILE izberemo Create from Strip... .
- Poiščemo mapo Gradniki letalo in ponovno izberemo sličico MOJE LETALO (Sličica je sestavljena iz treh letal.) in pritisnemo ODPRI.
- Spremenimo prve 4 nastavitve in sicer: 3, 3, 65, 65 in pritisnemo OK.
- Prvotna sličica letala se razdeli na tri sličice, ki predstavljajo animacijo.
- Dvakrat potrdimo na zeleno kljukico in sličica Moje letalo je animirana.

SOVRAŽNO LETALO

- Celoten postopek je enak zgoraj napisanemu razen nastavitvev.
- Spremenimo prve 4 nastavitve in sicer: 3, 3, 32, 32 in pritisnemo OK.

EKSPLOZIJA 1

- Celoten postopek je enak zgoraj napisanemu razen nastavitvev.
- Spremenimo prve 4 nastavitve in sicer: 6, 6, 32, 32 in pritisnemo OK.

EKSPLOZIJA 2

- Celoten postopek je enak zgoraj napisanemu razen nastavitvev.
- Spremenimo prve 4 nastavitve in sicer: 7, 7, 65, 65 in pritisnemo OK.

5. V že izdelano sobo dodaš samo objekt Kontrola_življenje.

6. DODAJ NAVODILA ZA IGRANJE IGRICE.

7. **SHRANIŠ IN PREIZKUSIŠ IGRICO.**

PETI DEL

1. Prenesi dodatne gradnike (sovražni metek, zvok eksplozija 3).

2. V program naloži sličice (Sprite): sovražni metek

3. V program naložiš nov zvok: eksplozija 3.

4. Izdelaš nov objekt in enega dopolniš:

Izdelaj objekt sovražni_metek:

Izbereš sličico sovražnega metka in ji daš ime.

EVENT (Create)	akcija: Speed vertical (8)
EVENT (Step)	akcija: TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y, room_height+16, larger than) Destroy Instance
EVENT (Collision – moje letalo)	akcija: Play Sound (izberemo eksplozija3 in false) Destroy Instance SET HEALTH (-5, obkljukaš Relative)

Dopolni objekt SOVRAŽNO LETALO:

Odpreš objekt SOVRAŽNO LETALO (dvojni klik na objekt) in dodaš:

EVENT (Create)	akcija: Ni nobenih sprememb.
EVENT (Step)	akcija: TEST VARIABLE-šestkotnik VAR (y,room_height+32,larger than) JUMP TO POSITION (random(room_width),-16) TEST CHANCE (30) CREATE INSTANCE (izbereš sovražni metek, 0, 16)
EVENT (Collision – moje letalo)	akcija: Change Instance (izberemo eksplozija2 in not) Play Sound (izberemo eksplozija2 in false) Destroy Instance
EVENT (Collision – metek)	akcija: Play Sound (izberemo eksplozija1 in false) Destroy Instance Create Instance (izberemo eksplozija1, 0, 0, obkljukamo Relative) JUMP TO POSITION (random(room_width),-16) Set Score (5, obkljukamo Relative)

5. Igrico shraniš kot Izvedbeno pod imenom SESTRELI LETALO 1945.

(Meni FILE, ukaz CREATE EXECUTABLE ...)