بسم الله الرحمان الحيم

آموزش تعویض اسپرایت با فشردن کلید کبیورد

توسط تیم <mark>ربات گیمز</mark>

نویسنده: محمدحسین بزرگ

وب سایت:www.robotgamesstudio.blog.ir

https://t.me/Robot_Games

وقتی چیزی کپی می شود اصول اخلاقی بر آن است که

منبع آن ذکر گردد.

مرحله یک: ابتدا وارد سورس مورد نظر، بشوید. حال وقت این است، آبجکتی را که میخواهید با نگه داشتن کلید یا کلید هایی از کیبورد اسپرایت آن عوض شود را باز کنید.

Object Properties: obj_player				
Name: obj_player 1	Events:	Actions:	- Objects	move
			Sprite	main1
⊻isible Solid		6		main2
■ P <u>e</u> rsistent ■ Uses Physics				contro
<u>D</u> epth: 0 Parent <no parent=""> _ ■</no>			- Rooms	l score
Mask <same as="" sprite=""></same>	2		🔍 🔍 🔍	extra
	Add Event			draw
① Show Information ✓ <u>□</u> K	Delete Change			Γ

- 1- اسم و نام آبجکت
 - 2- اسپرایت آن
- **3** کلیک روی ادد ایونت
- 4- اضافه کردن ایونت دلخواه برای تغییر اسپرایت
 - 5- رجوع به مِین یک

6- انتخاب ایونت چینج اسپرایت و دراگ کردن آن

مرحله دوم: اینک باید ایونت دراگ شده را تکمیل کنیم. پس مشخصات آن را کامل می کنیم.

🔯 Change Sprite			
Applies to Self O Self O Dther Object:			
2 sprite: spr_player_down			
V OK			

1- دقت کنید که روی سِلف (یعنی خودش) باشد.

2- مهم ترین قسمت این اکشن است. باید تصویری که می خواهید اسپرایت آبجکت به آن تغییر کند را انتخاب کنید.

3- تأئيد كنيد.

مرحله سوم: الآن این اکشن کامل شد. ولی نباید تا ابد همان تصویر تغییر یافته به عنوان آبجکت بماند. می خواهیم وقتی کلید بالا را نگه داشتیم همان عکس اوّل باز گردد. (اگر دقت کنید در عکس اول کلید پایین انتخاب شده بود) .

مرحله چهارم: پس همان کار های قبلی را تکرار می نمائیم. و فقط کلید بالا را جایگزین کلید پائین قرار می دهیم. و در اکشن چینج اسپرایت هم همان اسپرایت پلیر آپ را برمی گزینیم.

حالا یک روم می سازیم و آبجکت را در آن قرار می دهیم.



مرحله پنجم: اینک بازی را تست و اجرا می کنیم. کار باید درست باشد.



حالا کار تمام شد! می توانید از این آموزش در بازی های خود استفاده کنید

و آن ها را بهبود بخشید!

پايان

و السلام عليكم و رحمتهٔ الله و بركاتهٔ