

بازی سازی و برنامه نویسی خلاقانه پایه

چوبک بیدپا

ج.



عرضه شده تحت لیسانس MIT

۱۳۹۷

نویسنده: چوبک بیدپا

سال عرضه: ۱۳۹۷

کاملاً رایگان

جهت برقراری ارتباط با چوبک بیدپا از ایمیل chubakbidpaa@riseup.net استفاده نمایید.

به خاطر اینکه بخش قابل توجهی ازین کتاب، از آموزشهایی که تحت لیسانس Creative Commons، MIT و GPL عرضه شده اند استفاده میکند، استفاده، تکثیر و آموزش این کتاب، به شرط نام بردن نویسنده یعنی شخص حقیقی چوبک بیدپا، آزاد میباشد.

توجه داشته باشید که فایلهایی که همراه کتاب به فروش گذاشته شده اند، غیرقابل تکثیر بوده، و آپلود آنها توسط شخص حقیق چوبک بیدپا قابل قبول میباشد. تحت قوانین Transference، شما جهت استفاده از بخشهای این کتاب که توسط افراد دیگر نگاشته شده اند احتیاجی به اجازه از آنها ندارید.

در آخر، قابل توجه باشد که این کتاب یک پشن پراجکت می باشد، و نه پروژه ای که برای به دست آوردن پول نوشته شده است. برای همین، مرام را به جای آورد و آنرا در جای دیگر آپلود نکنید.

لطفا فایلهایی که همراه کتاب خریده اید نیز جایی کپی نکنید. قیمت فایلها با توجه به استطاعت خوانندگان، با الگوریتمی پیچیده تعیین شده است. برای همین همه میتوانند آن را بخرند. آپلود فایلهای کتاب در جای دیگر، پایرسی حساب میشود و از لحاظ اخلاقی، کاریست نپسندیده.

اما تکثیر خود کتاب با ذکر منبع آزاد است.

نکته: کدهای کتاب در فایل خریداری شده حی و حاضر آماده ی کپی میباشد.

قراردادهای کتاب

۱. بخشهای کتاب: این کتاب به دو بخش برنامه نویسی خلاقانه، و بازی سازی تقسیم شده است.

۲. نکته: نکته های خاص کتاب در به این صورت مشخص شده اند:

نکته:

۳. استفاده از فایلها: اگر فایلی لازم باشد، نام و آدرس آن در فایل زیپ دانلود شده نوشته خواهد شد.

۴. یو آر ال: آدرسهای سایت به این صورت نوشته خواهند شد: <http://www.google.com>

۵. متن پررنگ: وقتی لازم است روی کلمه ای تاکید کنم، یا کلمه جدید است و قبلا استفاده نشده، از متن پررنگ استفاده خواهد کرد.

۶. کد: کدهایی لازمه به صورت زیر نوشته خواهند شد.

```
for i:=maxint to 0 do
begin
{ do nothing }
end;
Write('Case insensitive ');
Write('Pascal keywords.');
```

فهرست مطالب

ج	فهرست مطالب
۱	۱ چند کلمه با خواننده
۳	۲ نگاهی کوتاه به ریاضی لازمه
۴	۱.۲ توابع
۴	۲.۲ بردارها
۵	۳.۲ مثلثات

فصل ۱

چند کلمه با خواننده

«آزادی خود را گرامی بدارید، وگرنه آنرا از دست میدهید.» امروزه، جبهه های مختلفی هستند که بر آزادی اطلاعات عقیده دارند. یکی از آنها نهاد گنو است که کرنل سیستم عامل لینکس را در دست دارد. دیگری مازیلاست، که مرورگر فایرفاکس را منتشر کرده است. من به شخصه معتقدم آزادی اطلاعات از آزادی بیان مهمتر است، چون اگر اطلاعات را برای خود نگه داریم، کمتر کسی راههای اشاعه ی آزادی بیان را یاد خواهد گرفت، یا اصلا خواهد دانست که آزادی بیان چه هست.

این کتاب نه تنها بر پایه ی عقیده به آزادی اطلاعات مجانی است، بلکه یکی از دلایل مجانی بودن آن اینست که تمام آن مال من نیست، بلکه، حدود ۳۰٪ این کتاب، ترجمه ی آموزشهای اینترنت، با اجازه از صاحبان آنهاست. ۲۰٪ این کتاب، از داکيومنتشنهای رسمی برداشته شده و ۵۰ درصد باقی را خودم نوشته ام.

شاید برایتان سوال باشد چرا این کتاب را نگاشت کرده ام. دلیل اصلی آن اینست که دلیلی داشته باشم تا برنامه نویسی را ادامه دهم. بعضی ها پروژه مینویسند، بعضی ها کتاب مینویسند. من در لفافه ی کتاب، پروژه مینوسم. تمام پروژه های کتاب اریجینال بوده، و فایلهایی که همراه کتاب خریده اید، کار من هستند.

دلیل دیگری که این کتاب را نوشته ام، اینست که کتاب های بازی سازی به زبان فارسی کم هستند، و کمتر کسی در ایران از برنامه نویسی خلاقانه خبر دارد. سعی من درینست که با نوشتن در مورد این دو دیسپلین دوست داشتنی، فرهنگ آنها را در کشور اشاعه بدهم.

از سابقه ام در برنامه نویسی و بازی سازی بگویم. من از شانزده سالگی 25 کم و بیش در برنامه نویسی، و گهگاهی ساخت بازی، فعال بوده ام. مانند خیلی ها از نرم افزار Game Maker کارم را شروع کردم! و با آن چندین بازی مانند تتریس، بریک اوت و... ساختم. من چندین بازی تحت اسکی مانند بلک جک نیز نوشته ام. من زبانهای سی پلاس پلاس، پایتان، و سی را

میدانم و با زبان اسکریپت نویسی چندین نرم افزار آشنایی دارم. درضمن نمره ی تافل در ۱۷ سالگی ۹۵ بوده پس به ترجمه ام اعتماد کنید.

سابقه ی من در برنامه نویسی خلاقانه کمتر است. دو سال پیش بود که با نرم افزار افتر افکتس آشنا شدم و به مثابه ی نوشتن پلاگین برایش افتادم، و طی این امر، با کتابخانه ی Cinder برای سی پلاس پلاس آشنا شدم. و از آنجا بود که با زبان Processing و شیدرها آشنا گردیدم. الان تسلط کافی برای آموزش پایه ی شیدرها و زبانها و کتابخانه های برنامه نویسی خلاقانه دارم.

بگذارید در مورد چارچوب کتاب کمی صحبت کنم. در این کتاب، دو بخش داریم، برنامه نویسی خلاقانه، و بازی سازی که به دو بخش Asset و برنامه نویسی تقسیم میشود. در بخش آست سعی شده با استفاده از برنامه های مختلف، ساخت اسپرایت، تایل، اسپرایت شیت، تایل شیت، عکس پس زمینه، مدل سازی سه بعدی، و تکسچر و متریال را آموزش دهم. در بخش برنامه نویسی کتابخانه ی Arcade پایتان، کتابخانه ی SFML سی پلاس پلاس، و انجین Godot آموزش داده خواهد شد.

قبل از هرچیزی دو چیز باید یادآوری شود: برنامه نویسی، و ریاضی. من زیاد در مورد این دو کانسپت حرف نمیزنم، چون وظیفه ی خود خواننده است که این دو را از قبل یاد داشته باشد، اما فقط در حد یادآوری، در مورد این دو حرف خواهم زد.

من تازه نوشتن این کتاب را شروع کرده بودم و همین الان برای من موهبتی بوده است، چون باعث شد لیتک را یاد بگیرم و مطمئنم در طول کتاب، من بیشتر از شما خواهم آموخت! و آیا اینچنین نیست که همه، برای یادگیری، درس میدهند؟ هر کلمه ای که یاد میدهی، دو کلمه می آموزی. و این یک موهبت است.

در آخر، در این دنیای پرهیر و گیر، اگر پشینی دارید که به شما آرامش میدهد، نیکوست. و اگر این کتاب برای پیدا کردن این پشین کمک میکند، خوشحالم.

چوبک بیدپا مشهد - ۱۳۹۷

فصل ۲

نگاهی کوتاه به ریاضی لازمه

۱.۲ توابع

یک تابع به صورت زیر نشان داده میشود:

$$y = f(x)$$

وظیفه ی یک تابع، تغییر عدد داده شده بر اساس قوانین داده شده است. به این قانون، تابع میگویند. مثلاً تابع $f(x) = x^2$ که به آن تابع مربع میگویند، وظیفه اش بردن عدد به توان دو است. به عکس تابع، تابع معکوس میگویند و به صورت زیر نشان داده میشود:

$$y = f(x)^{-1}$$

مثلاً معکوس تابع مربع، تابع ریشه دو یعنی $f(x) = \sqrt{x}$ میباشد. میتوان دو تابع را با هم به صورت $f(g(x))$ ترکیب کرد که به آن تابع مرکب میگویند. از دیگر عملیات عبارت است از:

$$(f + g)(x) = f(x) + g(x)$$

$$(f - g)(x) = f(x) - g(x)$$

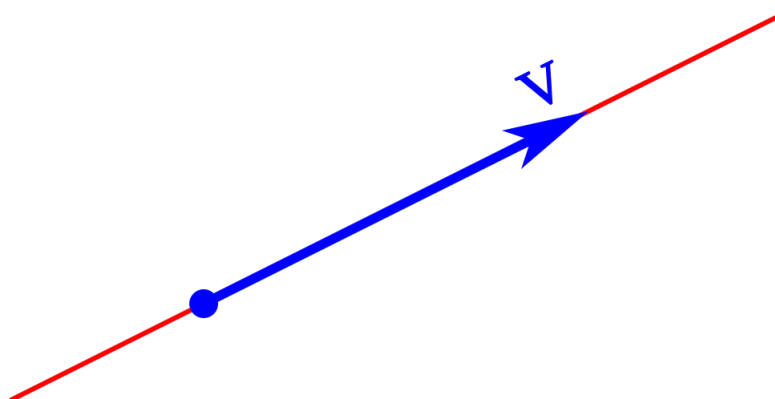
$$(f * g)(x) = f(x) * g(x)$$

$$\left(\frac{f}{g}\right)(x) = \frac{f(x)}{g(x)}$$

به تمام اعدادی که تابع میپذیرد، دامنه، و تمام اعدادی که تابع خارج میکند، برد خوانده میشود. دامنه ی یک تابع را ما تعیین میکنیم، اما برد آن را خود تابع تعیین میکند. در آخر، بگذارید بگوییم که تابع مانند یک ماشین است. ورودی آن x و خروجی آن $f(x)$ است. در برنامه نویسی از توابع استفاده ی زیادی میشود. در بخش برنامه نویسی خواهید خواند.

۲.۲ بردارها

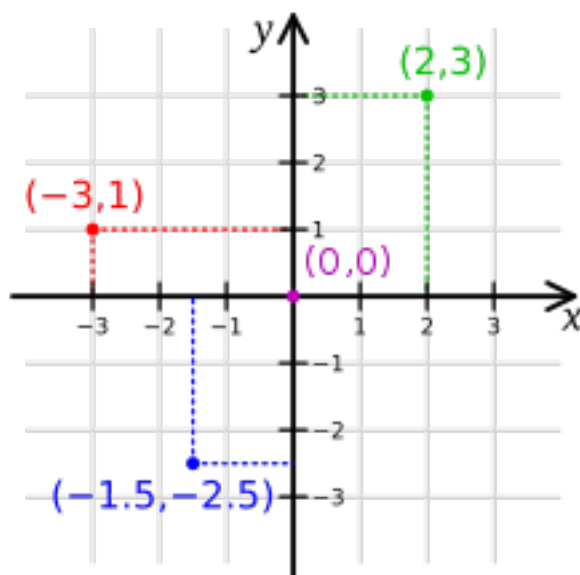
اگر فضای دوبعدی را به دو بخش نقاط افقی و نقاط عمودی تقسیم کنیم، بردار خطی است که چهار نقطه را به هم وصل میکند.



بردار را به صورت زیر نشان میدهند:

$$\vec{V} = (x_1, y_1) + (x_2, y_2)$$

صفحه ی مختصات را به این صورت میکشیم:



که به آن دستگاه مختصات دکارتی میگویند.