

ChoiCo: Σύντομος οδηγός σχεδιασμού παιχνιδιού

1. Διεπαφή παιχνιδιού(1^η καρτέλα)

Σκηνή Παιχνιδιού

Στα αριστερά της σκηνής του παιχνιδιού υπάρχει μια εργαλειοθήκη. Εκεί θα βρείτε όλα τα κουμπιά που αναφέρονται παρακάτω.

- **Αλλαγή φόντου:** Κάνε κλικ στο κουμπί  και επίλεξε μια εικόνα από τον υπολογιστή σου (.png, .jpg or .gif file)
- **Προσθήκη νέου σημείου:** Κάνε κλικ στο κουμπί  . Όσο αυτή η λειτουργία είναι ενεργοποιημένη μπορείς να κάνεις κλικ οπουδήποτε στη σκηνή και να προσθέσεις ένα σημείο. Έπειτα αφού έχεις τελειώσει με την εισαγωγή σημείων, κάνεις πάλι κλικ στο κουμπί  για να επιστρέψεις ξανά στην κανονική λειτουργία του χάρτη.
- **Μετακίνηση σημείου:** Κάνε κλικ πάνω στο σημείο και συρτό σε μια νέα θέση πάνω στο χάρτη (drag and drop).
- **Διαγραφή σημείου:** Κάνε δεξί κλικ πάνω στο σημείο και επιλογή “Διαγραφή Σημείου” (“Delete Point”).
- **Μετακίνηση σημείο σε άλλη στρώση:** (Διαθέσιμο εφόσον το παιχνίδι έχει στρώσεις). Κάνε δεξί κλικ πάνω στο σημείο και επιλογή “Ρυθμίσεις σημείου” (“Point Settings”). Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επίλεξε τη στρώση που θες να μετακινηθείς του σημείου και πάτησε OK. Το σημείο θα μετακινηθεί σε αυτή τη στρώση.

Στρώσεις

Προσοχή!

- ! Για να μετακινηθείς μεταξύ των διαθέσιμων στρώσεων πάτησε το κουμπί  στην πάνω δεξιά γωνία της σκηνής και επίλεξε τη στρώση που θες να μετακινηθείς
- ! Όταν προσθέτεις ένα νέο σημείο σε μια στρώση, θα εμφανίζεται ΜΟΝΟ σε αυτή τη στρώση.
- ! Η αρχική στρώση του παιχνιδιού είναι ΠΑΝΤΑ η στρώση με το όνομα ‘Main’.
- **Δημιουργία νέας στρώσης:**



- Πάτησε το κουμπί  στην εργαλειοθήκη αριστερά της σκηνής
 - Στο παράθυρο που ανοίγει πάτησε το κουμπί «Επιλογή αρχείου» (“Select File”) που βρίσκεται κάτω από το κείμενο “New Layer”
 - Επίλεξε μια εικόνα από τον υπολογιστή σου (.png, .jpg or .gif) και πάτησε OK
 - Μια νέα στρώση θα δημιουργηθεί με υπόβαθρο την εικόνα που επέλεξες. Το όνομα της νέας στρώσης είναι το όνομα του αρχείου της εικόνας. Η νέα στρώση δεν έχει ακόμα σημεία-επιλογές. Θα πρέπει να προσθέσεις κάποια.
- **Αλλαγή του ονόματος μιας στρώσης:**
- Πάτησε το κουμπί  στην εργαλειοθήκη αριστερά της σκηνής
 - Στο παράθυρο που ανοίγει επίλεξε τη στρώση που θες να μετονομάσεις
 - Πάτησε το κουμπί RENAME LAYER
 - Πληκτρολόγησε το νέο όνομα και πάτησε OK
 - Προσοχή! Η στρώση Main δεν μπορεί να μετονομαστεί!
- **Διαγραφή στρώσης:**
- Πάτησε το κουμπί  στην εργαλειοθήκη αριστερά της σκηνής
 - Στο παράθυρο που ανοίγει επίλεξε τη στρώση που θες να διαγράψεις
 - Πάτησε το κουμπί DELETE LAYER
 - Προσοχή! Η στρώση Main δεν μπορεί να διαγραφεί!

Πίνακας Δεδομένων

Ο πίνακας δεδομένων αναπαριστά τις επιπτώσεις όλων των επιλογών (σειρές) στα πεδία του παιχνιδιού (στήλες)

- **Προσθήκη νέας παραμέτρου (Στήλη):** Κλικ στο  πάνω δεξιά στον πίνακα.
- **Διαγραφή παραμέτρου (Στήλη):** Κλικ στο κουτάκι (checkbox) δεξιά από το όνομά της -> κλικ στο  πάνω αριστερά στον πίνακα.
- **Αλλαγή τύπου παραμέτρου (Στήλη):** Κλικ στο κουτάκι (checkbox) δεξιά από το όνομά της -> κλικ στο  πάνω αριστερά στον πίνακα -> Attribute Type. Διαθέσιμοι τύποι: Αριθμός, Κείμενο, Εικόνα, Ημερομηνία, Url. Ο προεπιλεγμένος τύπος για κάθε ιδιότητα είναι «Αριθμός».
- **Απόκρυψη παραμέτρου** από τον πίνακα πληροφοριών σημείου στη λειτουργία παιχνιδιού: Κλικ στο κουτάκι (checkbox) δεξιά από το όνομά της -> κλικ στο  πάνω αριστερά στον πίνακα -> Visibility : Hidden

Άλλες Ρυθμίσεις

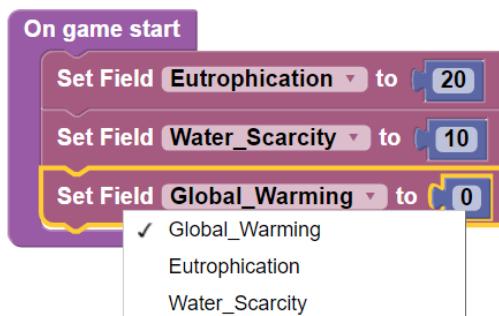
Οδηγίες του παιχνιδιού: Πάτησε το κουμπί  αριστερά από τη σκηνή. Πρόσθεσε της οδηγίες στον επεξεργαστή κειμένου.



2. Προγραμματισμός (2^η, 3^η, 4^η καρτέλα)

Αρχικές Ρυθμίσεις(2^η καρτέλα)

- Οι εντολές αυτής της καρτέλας εκτελούνται **μόνο μια φορά**, όταν ξεκινά το παιχνίδι
- Εδώ ορίζονται οι αρχικές τιμές όλων των αριθμητικών παραμέτρων όταν ξεκινά το παιχνίδι
- **Θέσε τις αρχικές τιμές ενός πεδίου:**
 - Επίλεξε το μπλοκ “Set Field” από τη βιβλιοθήκη “Initialize” στα αριστερά και σύρε το κάτω από το μπλοκ “On game start”.
 - Επίλεξε το πεδίο που θέλεις από το dropdown μενού του μπλοκ
 - Θέσε την αρχική τιμή του στο μπλε παζλ.



Κανόνες Ροής (3^η καρτέλα)

- Αυτές οι εντολές εκτελούνται **ΚΑΘΕ φορά** που ο παίκτης κάνει μια επιλογή στο παιχνίδι.
- Εδώ μπορείς να προγραμματίσεις τους κανόνες ροής του παιχνιδιού που θα εφαρμόζονται κάθε φορά που ο παίκτης επιλέγει ένα σημείο. Π.χ. απόκρυψη/εμφάνιση σημείου, αλλαγή υποβάθρου, εμφάνιση προειδοποιητικού μηνύματος κλπ.

Κανόνες Τερματισμού (4^η καρτέλα)

- Αυτές οι εντολές εκτελούνται **ΚΑΘΕ φορά** που ο παίκτης κάνει μια επιλογή στο παιχνίδι **και ΜΕΤΑ** από τις εντολές που βρίσκονται στην καρτέλα Κανόνες Ροής.
- Για να τελειώσει το παιχνίδι θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το μπλοκ “Game over” που θα βρεις στην ομάδα “Game Flow” στα αριστερά της σκηνής

Μπορείς να βρεις αναλυτική λίστα όλων των μπλοκ [ΕΔΩ](#)

Χειρισμός των Μπλοκ

Εισαγωγή νέου μπλοκ

Επίλεξε το μπλοκ που θες από το πλευρικό μενού και σύρτο (drag and drop) μέσα στον χώρο εργασίας

Διαγραφή μπλοκ

Υπάρχουν 3 τρόποι για να διαγράψεις ένα μπλοκ

- Δεξί κλικ πάνω στο μπλοκ και “Delete block”
- Να το επιλέξεις και να το σύρεις μέχρι τον κάδο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία.
- Να το επιλέξεις και να το σύρεις ξανά πίσω στην πλευρική μπάρα.

Αντιγραφή μπλοκ

Για να αντιγράψεις ένα μπλοκ ή ένα σύνολο από συνδεδεμένα μεταξύ τους μπλοκ θα πρέπει να κάνεις δεξί κλικ πάνω του/τους και να επιλέξεις “Duplicate”.

Απενεργοποίηση μπλοκ

Δεξί κλικ πάνω στο μπλοκ και να επιλογή “Disable Block”. Το μπλοκ θα εμφανίζεται σαν απενεργοποιημένο στο χώρο εργασίας και δε θα συμμετέχει στην εκτέλεση του προγράμματος. Μπορείς να το ενεργοποιήσεις ξανά κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας “Enable Block”.

Συμπύκνωση/ανάπτυξη μπλοκ

Για να «συμπυκνώσεις» ένα σύνολο από συνδεδεμένα μεταξύ τους μπλοκ κάνεις δεξί κλικ πάνω τους και να επιλέξεις “Collapse Block”. Τα μπλοκ θα συμπυκνωθούν και θα παρουσιαστούν ως ένα ενιαίο μπλοκ. Μπορείς να αναπτύξεις ξανά το μπλοκ κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας “Expand Block”.

Αναίρεση

Μπορείς να αναίρεσεις την τελευταία σου ενέργεια πατώντας **ctrl+z**.

