

GML Language

Introdutório

Fonte: Ponto e Vírgula

07 de Outubro de 2022

GameMaker Language (GML) é a linguagem de programação aplicada a jogos, da engine GameMaker Studio 2. Relato aqui minha experiência pessoal de aprendizado da linguagem utilizando, em primeiro momento, os vídeos introdutórios do canal “Ponto e Vírgula”, presente no youtube.

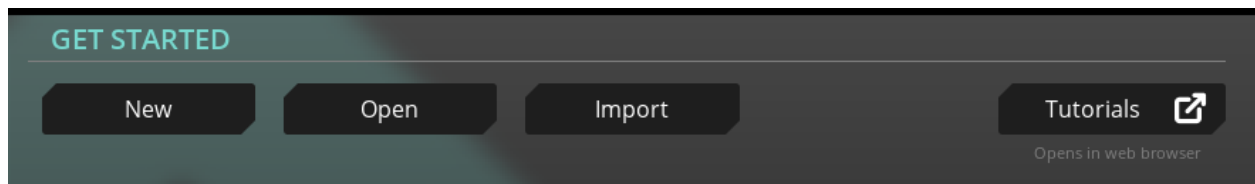
Iniciei às 12 horas e 20 minutos e irei utilizar o método pomodoro para me auxiliar. Inicio adicionando ao projeto os arquivos que serão utilizados nas video-aulas.

Aula #0

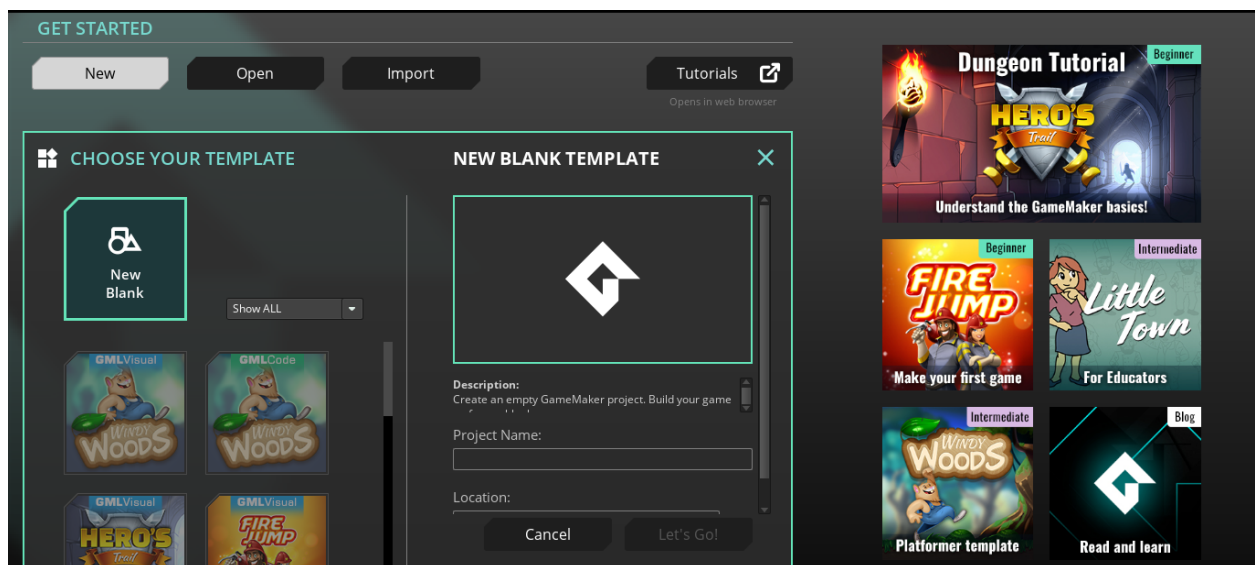
- Introdução à engine GameMaker Studio 2
 - O GameMaker é mais utilizado para a produção de jogos 2D (Duas Dimensões) .

Criando o primeiro projeto:

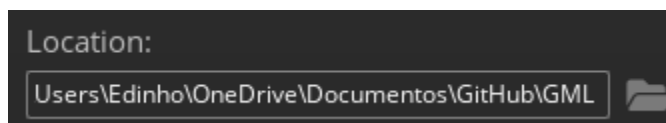
Para criar seu primeiro projeto, basta ao entrar no gamemaker clicar na opção “new”:



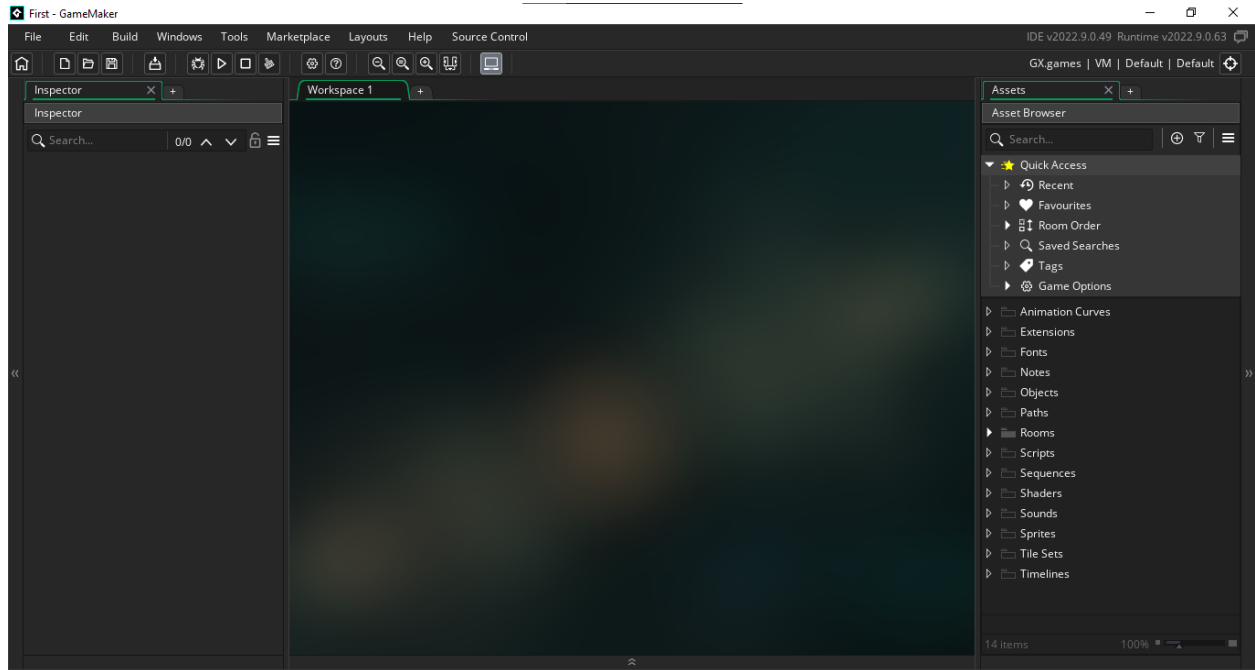
Você pode criar esse projeto por meio de um template já existente, ou começar do zero:



Ao adicionar um nome e possivelmente uma descrição, escolha um local para salvar o arquivo de seu projeto, no meu caso utilizarei a pasta do repositório do GitHub:

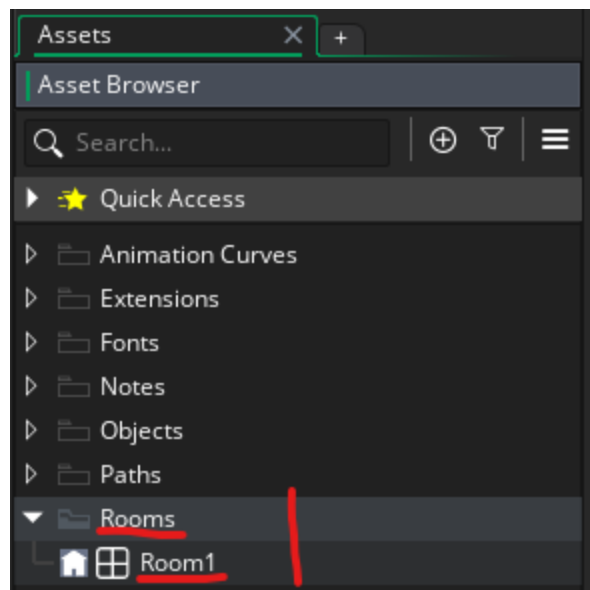


Agora basta clicar em “Let’s Go” e seu projeto será criado:



Explicando conceitos básicos:

As rooms será o espaço do jogo, onde terão os mapas, menus e outras partes visíveis e não visíveis ao usuário.



Essa é a visão que temos quando clicamos na Room1:

