

Отчет как я создал игру

Антон Биярсланов

December 2023

Настал тот момент когда мне задали создать свою собственную игру на движке Godot Engine. Изначально я не понимал как это делается, так как никогда с таким не сталкивался. Я начал изучать всеми известный движок Godot Engine.

1 Вступление

Концепция создания 2d игры Первое что я сделал когда открыл движок, это изучение всех клавиш и кнопок. И потом , когда я все изучил, я перешел к самому главному процессу- разработке. Первое что я сделал это в файловую систему вставил все картинки, которые будут присутствовать в игре.

2 начало разработки

Я создал основную сцену для того, чтобы описать основного игрока и выбрал корневой узел и выбрал `kinematicBody2d` и из папки перенес своего персонажа на игровое поле. Для того чтобы мой персонаж был неким твердым объектом создал еще один дочерний узел `CollisionShape2D` и указал форму `capsuleshape2d` для объекта. Далее я сохранил сцену и назвал ее `player`. Нужно чтобы персонаж как то двигался, для этого нужно указать какие клавиши ты отслеживаешь. У меня это `player left`, `player right`, `player jump` и задал им клавиши. Далее мне нужно было написать скрипт, который будет отслеживать действие нажатия клавиш. Для этого я выбрал узел, которому хочу добавить скрипт и начал писать скрипт. Для того чтобы добавить платформу, я создал новую сцену и выбрал другой узел- `staticBody2D` и перетащил платформу и + указал на платформу `collisionshape2D` и выбрал форму `Rectangle` и сохранил сцену. Я перешел в основную сцену и переместил туда платформу и персонажа, чтобы он стоял на платформе. Далее я дописал скрипт и обратился классу `input`. Нажимаю кнопку пуск и проверяю что делает наш персонаж.

3 заключение

В этом небольшом отчете я рассказал как я создавал игру и с какими сложностями я столкнулся при ее создании,хоть и игра получилась не прям вау, я рад что осовил новый навык создания игры на движке Godot Engine!