

Projektowanie i programowanie gier

Sprawozdanie z części laboratoryjnej

Eryk Mika 264451

Prowadzący: Szymon Datko

semestr letni 2023/2024

1 Wstęp

Celem laboratoriów było zapoznanie się z wybranym silnikiem graficznym - Godot. W tym celu zrealizowałem 2 tutoriale:

- Your first 2D game - tutorial z oficjalnej strony Godot Engine
- Godot: Creating a Simple 3D Game - seria filmów na YouTube.

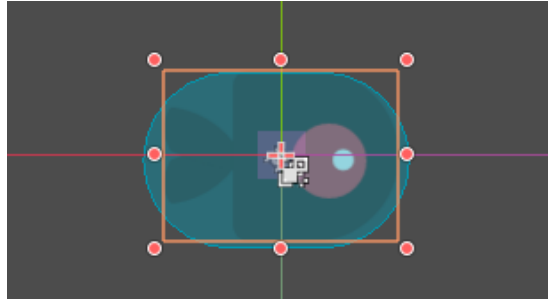
Oba tutoriale zaznajamiają czytelnika z podstawowymi funkcjonalnościami środowiska Godot. Efektem końcowym pracy wynikającej z zrealizowania każdej ze ścieżek było wykonanie przeze mnie prostej gry - odpowiednio 2D oraz 3D z uwzględnieniem takich aspektów jak logika (oprogramowana za pomocą GDScript - języka podobnego do języka Python), grafika (sprite-y, modele 3D), obsługa kontroli zdarzeń w grze za pomocą myszy/klawiatury, efekty dźwiękowe. Cała praca została przeze mnie wykonana przy użyciu Godot Engine 4.2.1 na urządzeniu z systemem operacyjnym Ubuntu 22.04 LTS.

2 Moja "pierwsza" gra 2D

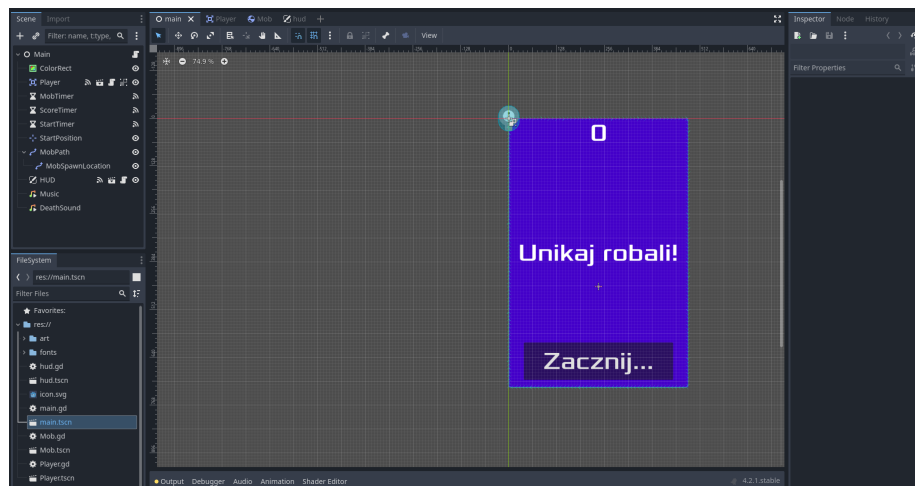
Stworzenie przeze mnie gry w ramach tutorialu składało się z kroków, na które podzielony jest tutorial na stronie; najpierw wstępnie skonfigurowałem projekt, utworzyłem scenę gracza (*Player*), za pomocą kodu w języku GDScript wprowadziłem logikę dla gracza. Podobne kroki powtórzyłem dla przeciwnika (*Enemy*). Na końcu połączyłem całość w scenę *main*, dodałem nakładki HUD (*ang. Heads Up Display*) - w tym ilość punktów, przycisk startu gry. Efektem końcowym była trywialna gra, w której gracz przemieszcza postać na planszy 2D unikając przeciwników pojawiających się w losowych punktach planszy. Poprzez przerobienie tutorialu dowiedziałem się, jak łączy się komponenty takiego projektu w całość, przynajmniej na przykładzie małoskalowej gry. Zwróciłem uwagę na sposób przekazywania informacji z jednej sceny do drugiej (emphsignals) na przykładzie kolizji gracza i przeciwnika.

2.1 Zrzuty ekranu z wykonanej pracy

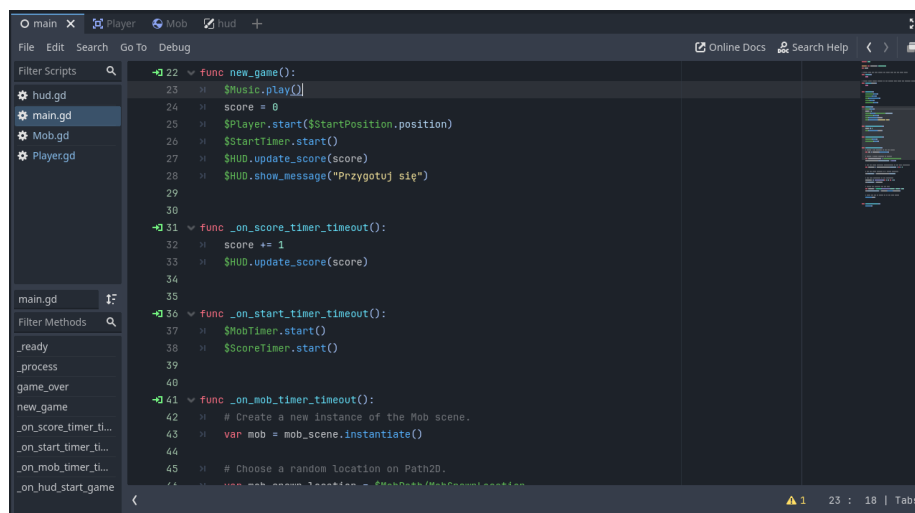
Wprowadziłem modyfikacje w stosunku do przykładu przedstawionego w tutorialu - wprowadziłem język polski.



Zrzut 1: Określenie granic kolizji dla przeciwnika



Zrzut 2: Podgląd na główną scenę w edytorze 2D wraz ze ścieżką *Enemy*



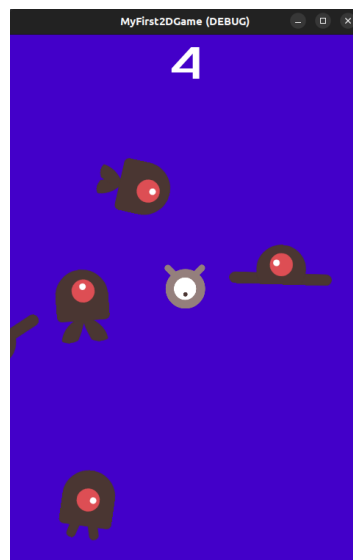
Zrzut 3: Fragment kodu GDScript głównej sceny gry



Zrzut 4: Ekran rozgrzewający



Zrzut 5: Ekran rozgrzewający



Zrzut 6: W trakcie gry



Zrzut 7: "Game over"