



ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΑΝΟΙΚΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΘΕΤ – ΑΨΛ (Δ)

Η  BLUE TEAM παρουσιάζει τον

Mr. Peacher

Γαβριηλίδης Γαβριήλ

Ατομική συμβολή στην ομαδική εργασία



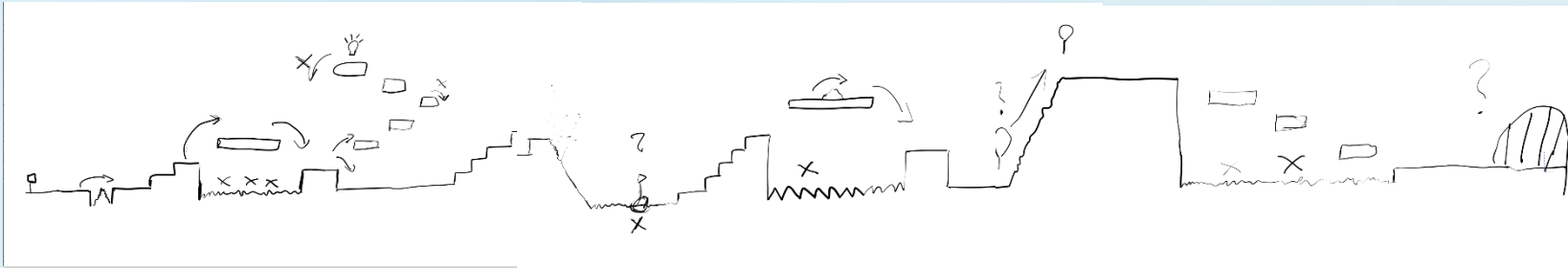
Η συνεισφορά μου στην εργασία

- Σχεδιασμός 1^η πίστας
- Προγραμματισμός
- Τους διαλόγους - ερωτήσεις με χρήση του plugin 'Dialogic v1.4.2'
- Δοκιμές & διορθώσεις
- Εκτελέσιμο Αρχείο παιχνιδιού
- Αρχεία (Manual & Παρουσίαση παιχνιδιού)
- Λογότυπο ομάδας
- MrPeaches Trailer Video

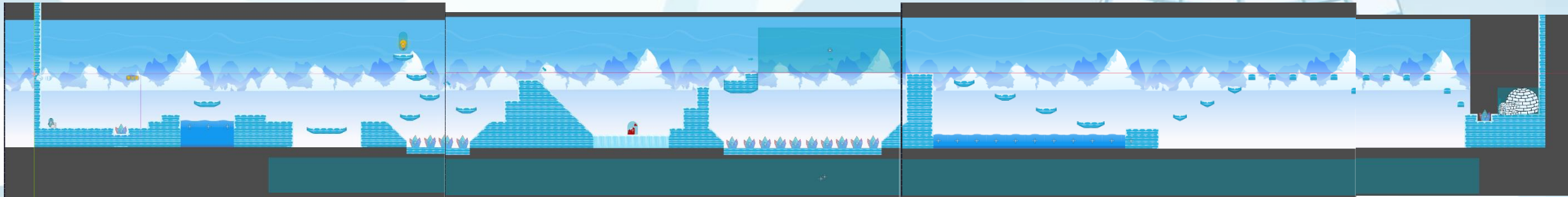


Σχεδιασμός 1ης πίστας

Στο χαρτί



Τελικό αποτέλεσμα



Προγραμματισμός

MrPeacher scene

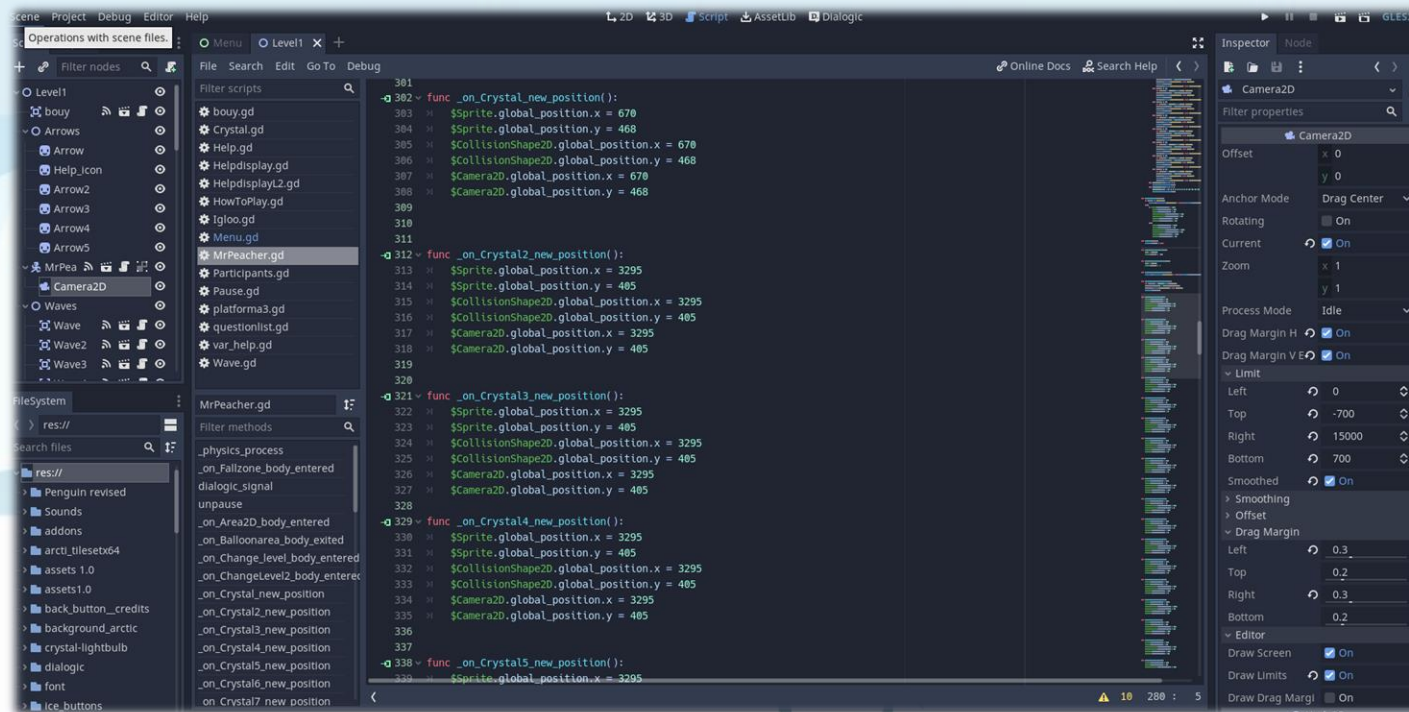
- Κίνηση παίκτη (εκτός του μέρους με το μπαλόνι – Μόσχος Παν.)
- Sfx παίκτη (βήματα, άλμα, πτώση σε εμπόδιο ή σε νερό)

```
13 func _physics_process(delta):
14     >|
15     >| if state == "normal":
16     >| >|
17     >| >| if Input.is_action_pressed("right"):
18     >| >| >| if not $Soundwalk.is_playing() and is_on_floor():
19     >| >| >| >| $Soundwalk.play()
20     >| >| >| velocity.x = SPEED
21     >| >| >| $Sprite.play("walk")
22     >| >| >| $Sprite.flip_h = false
23     >| >| elif Input.is_action_pressed("left"):
24     >| >| >| if not $Soundwalk.is_playing() and is_on_floor():
25     >| >| >| >| $Soundwalk.play()
26     >| >| >| velocity.x = -SPEED
27     >| >| >| $Sprite.play("walk")
28     >| >| >| $Sprite.flip_h = true
29     >| >| >|
30     >| >| >|
31     >| >| else:
32     >| >| >| $Soundwalk.stop()
33     >| >| >| $Sprite.play("front")
34     >| >|
35     >| >| if not is_on_floor():
36     >| >| >| $Sprite.play("jump")
37     >| >| >| $Soundwalk.stop()
38     >| >|
39     >| >| velocity.y = velocity.y + GRAVITY
40     >| >|
41     >| >| if Input.is_action_just_pressed("jump") and is_on_floor():
42     >| >| >| velocity.y = JUMPFORCE
43     >| >| >| $Soundwalk.stop()
44     >| >| >| $SoundJump.play()
45     >| >|
46     >| >| velocity = move_and_slide(velocity, Vector2.UP)
47     >| >|
48     >| >| velocity.x = lerp(velocity.x,0,0.25)
```


Προγραμματισμός

MrPeacher scene

- Κάμερα
- Επανεμφάνιση παίκτη σε συγκεκριμένες θέσεις μετά από σωστή απάντηση (copy – paste από κώδικα του Μόσχου Παν.)



Προγραμματισμός

Εμπόδια (Κρύσταλλοι – Κύματα
– Σημαδούρα) και Ιγκλού

Όλες οι σκηνές έχουν τον ίδιο κώδικα. Αν ο παίκτης έρθει σε επαφή με το εμπόδιο ή το ιγκλού, εμφανίζεται μια ερώτηση. Μόνη διαφορά αν στο ιγκλού απαντήσει σωστά περνάει στην επόμενη πίστα.

```
1 extends Area2D
2
3 signal new_position
4 signal help_changed
5
6
7 func _on_Crystal_body_entered(body):
8     $SoundHit.play()
9     get_tree().paused = true
10    if VarHelp.help != 0:
11        var help_dialog = Dialogic.start("/Help")
12        help_dialog.pause_mode = Node.PAUSE_MODE_PROCESS
13        help_dialog.connect("timeline_end", self, "unpause")
14        add_child(help_dialog)
15        help_dialog.connect("dialogic_signal", self, "dialogic_signal")
16        VarHelp.help -= 1
17        emit_signal("help_changed")
18        emit_signal("new_position")
19    else:
20        randomize()
21        var question = randi() % 25 + 1
22        #print(question)
23        if Questionlist.list.has(question):
24            Questionlist.list.erase(question)
25            #print(Questionlist.list)
26            if question == 1:
27                var new_dialog = Dialogic.start("/1st question")
28                new_dialog.pause_mode = Node.PAUSE_MODE_PROCESS
29                new_dialog.connect("timeline_end", self, "unpause")
30                add_child(new_dialog)
31                new_dialog.connect("dialogic_signal", self, "dialogic_signal")
32            elif question == 2:
33                var new_dialog = Dialogic.start("/2nd question")
34                new_dialog.pause_mode = Node.PAUSE_MODE_PROCESS
35                new_dialog.connect("timeline_end", self, "unpause")
36                add_child(new_dialog)
37                new_dialog.connect("dialogic_signal", self, "dialogic_signal")
38            elif question == 3:
```

Προγραμματισμός

Βοήθεια

Όταν ο παίκτης έρθει σε επαφή με την βοήθεια, το εικονίδιο εξαφανίζεται. Αν υπάρχει βοήθεια και ο MrPeacher έρθει σε επαφή με εμπόδιο ή με το ιγκλού, περνάει χωρίς ερώτηση. Το πλαίσιο επάνω δεξιά στην οθόνη σου δείχνει πόσες βοήθειες έχεις.

```
1 extends Area2D
2
3 signal help_changed
4
5 func _on_Help_body_entered(body):
6     VarHelp.help += 1
7     emit_signal("help_changed")
8     queue_free()
9
```

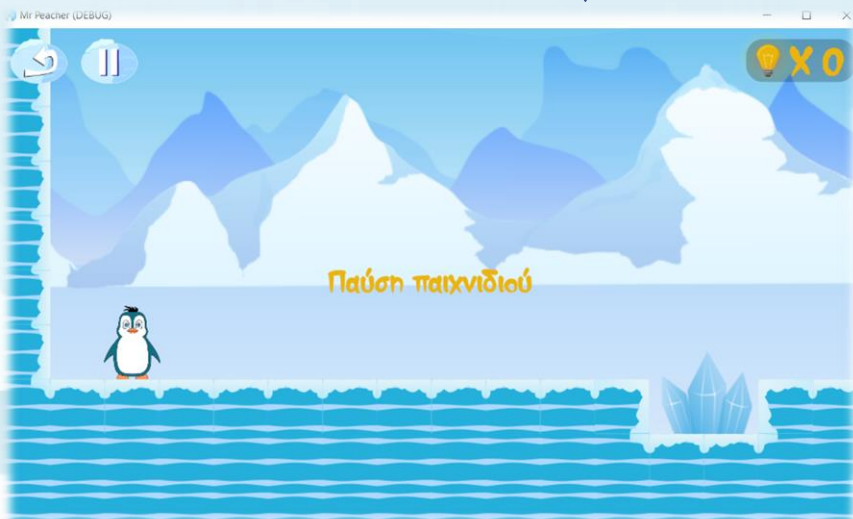


```
1 extends CanvasLayer
2
3
4 func _ready():
5     $Number.text = String(VarHelp.help)
6
7
8 func _on_Help_collected():
9     VarHelp.help += 1
10    _ready()
11
12
13
14 func _on_MrPeacher_help_changed():
15    _ready()
16
17
18 func _on_Help_help_changed():
19    _ready()
20
```

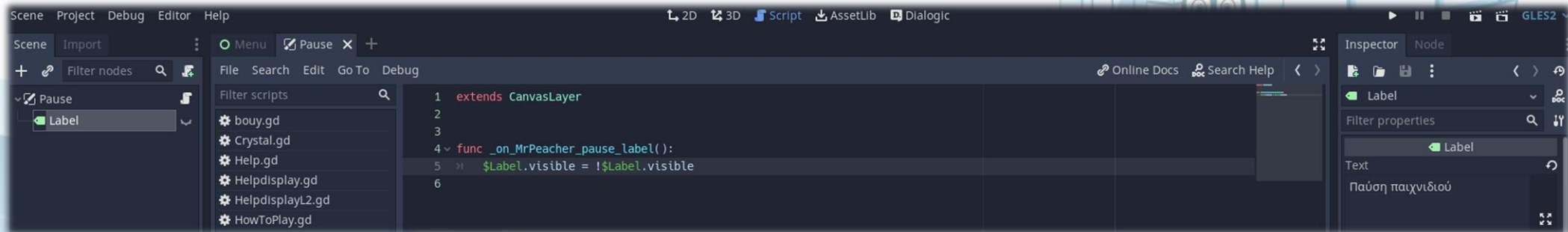

Προγραμματισμός

Παύση παιχνιδιού

Στην οθόνη επάνω αριστερά υπάρχει το κουμπί της παύσης. Όταν πατηθεί παγώνει το παιχνίδι και εμφανίζεται το μήνυμα



```
739 func _on_Pause_pressed():  
740     if get_tree().paused == true:  
741         get_tree().paused = false  
742         emit_signal("pause_label")  
743     elif get_tree().paused == false:  
744         get_tree().paused = true  
745         emit_signal("pause_label")  
746
```

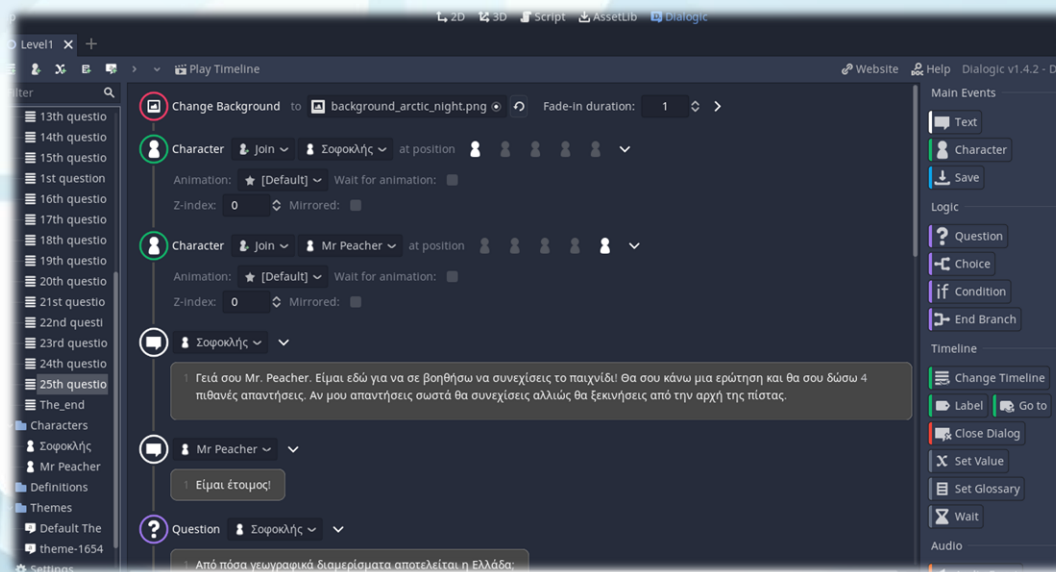


Προγραμματισμός

Διάλογος - Ερωτήσεις – Dialogic

Για τις ερωτήσεις χρησιμοποίησα το Dialogic v1.4.2.

Έφτιαξα το θέμα και τους χαρακτήρες με τα γραφικά του Αγγελόπουλου Στ. Δημιούργησα 27 timelines. 25 για τις ερωτήσεις που μου έδωσαν ο Μόσχος Παν. & ο Αλεβίζος Βασ., 1 αν υπάρχει βοήθεια και περνάει χωρίς ερώτηση και 1 για το τέλος του παιχνιδιού.



Προγραμματισμός

Ερωτήσεις

- Τυχαία σειρά εμφάνισης ερωτήσεων
- Αποφυγή εμφάνισης της ίδιας ερώτησης

```
95 >| >| randomize()  
96 >| >| var question = randi() % 25 + 1  
97 >| >| #print(question)  
98 >| >| if Questionlist.list.has(question):  
99 >| >| >| Questionlist.list.erase(question)  
100 >| >| >| #print(Questionlist.list)
```

Έφτιαξα μια λίστα με 25 αριθμούς και κάθε φορά, πριν κάνει ερώτηση, διαλέγει τυχαία έναν αριθμό και ελέγχει αν ο αριθμός είναι στην λίστα. Αν είναι, τον αφαιρεί και κάνει την ερώτηση. Αν δεν είναι στη λίστα, σημαίνει πως έχει γίνει η ερώτηση και κάνει ξανά την διαδικασία. Αν αδειάσει η λίστα, γεμίζει ξανά. Με αυτό τον τρόπο είμαι σίγουρος πως μια ερώτηση μπορεί εμφανιστεί ξανά στο παιχνίδι, μόνο αν έχουν γίνει και οι 25 ερωτήσεις.

```
251 >| elif Questionlist.list.size() != 0:  
252 >| _on_Fallzone_body_entered(body)  
253 >| elif Questionlist.list.size() == 0:  
254 >| Questionlist.list = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25]  
255 >| _on_Fallzone_body_entered(body)
```

Με Βοήθειαν τα Βίντεο:

- [Godot 3.2: Let's Build a 2D Platformer!: Part 1 – 17](#)
- [Dialogic -- Powerful New Dialog Add-On For Godot](#)
- [Getting Started With Dialogic](#)



Δοκιμές & Διορθώσεις

Στις δοκιμές που κάναμε έπρεπε αντιμετωπίσαμε διάφορα προβλήματα, εύκολα και δύσκολα.

Αυτό που με ταλαιπώρησε περισσότερο, ήταν τα σήματα που στέλνει το dialogic στο παιχνίδι, στις σωστές και στις λάθος απαντήσεις. Το Dialogic έχει πολλές δυνατότητες αλλά το κακό είναι πως δεν υπάρχουν πάνω 3-4 tutorial βίντεο. Με αρκετούς πειραματισμούς εξοικειώθηκα και βάση του αποτελέσματος, νομίζω πως άξιζε τον χρόνο που διέθεσα.

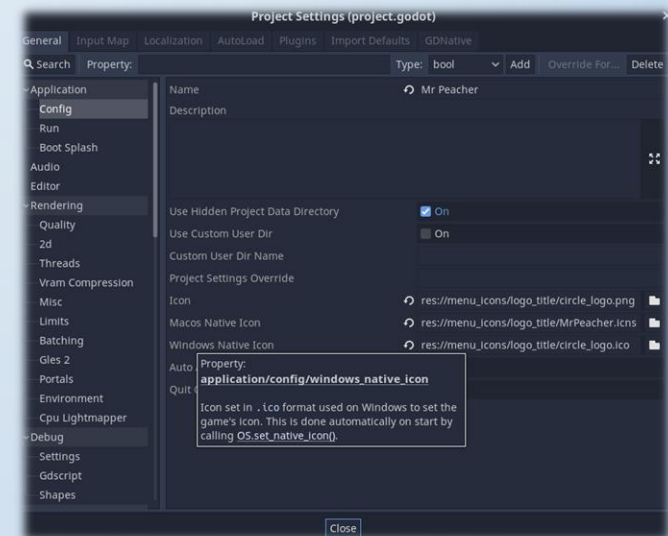
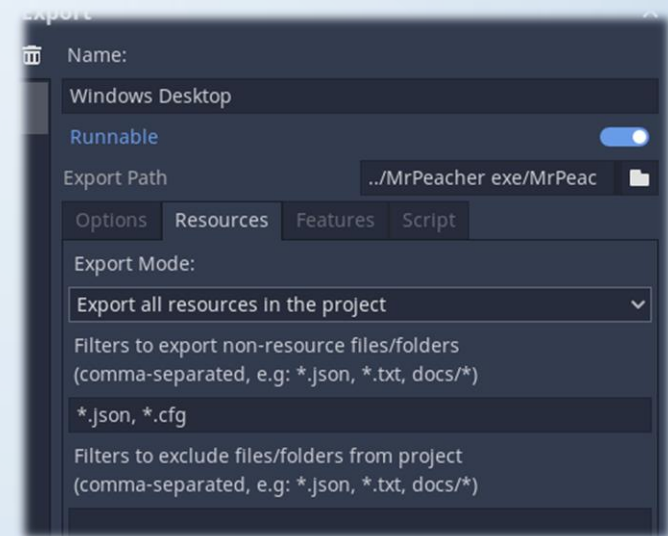


Εκτελέσιμο Αρχείο παιχνιδιού

Εύκολη διαδικασία. Δυο λεπτομέρειες έπρεπε να προσέξω.

- Για να περιλάβει τις ερωτήσεις από το Dialogic έπρεπε να προσθέσω στο Resources, *.json & *.cfg
- Για να εμφανίζεται το logo του παιχνιδιού αντί του Godot από ρηγ το μετέτρεψα σε ico αρχείο και το πρόσθεσα στο

Project settings/Config/Windows Native Icon



Αρχείο pdf

MrPeacher Οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης του παιχνιδιού



Οδηγίες εγκατάστασης
& χρήσης του παιχνιδιού



MrPeacher

BLUE TEAM

Περιεχόμενα

Πληροφορίες εγκατάστασης	σελ. 3
Πληροφορίες δημιουργίας	σελ. 3
Σκοπός παιχνιδιού	σελ. 3
Χειρισμός	σελ. 4
Αντικείμενα	σελ. 4
Συντελεστές Blue Team	σελ. 5

2

MrPeacher

BLUE TEAM

Πληροφορίες εγκατάστασης

Για να παίξετε το παιχνίδι απλά αντιγράψτε στον υπολογιστή σας, με λειτουργικό windows, τον φάκελο MrPeachet game που περιλαμβάνει τα αρχεία MrPeachet.exe & MrPeachet.pak και τρέξτε το MrPeachet.exe

Πληροφορίες δημιουργίας

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε σε pc με λειτουργικό σύστημα windows 10 σε 64bit game engine v3.4.2

Για τις ερωτήσεις χρησιμοποιήθηκε το plugin Dialogic v1.4.2

Την γραμματοσειρά Athens μπορείτε να την βρείτε δωρεάν [εδώ](#)

Σκοπός παιχνιδιού

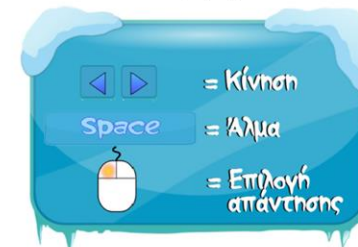
Ο ηγούμενος MrPeachet πρέπει να αποφύγει τα εμπόδια και να φτάσει στο γκολ. Αν ακοιμηήσει τα εμπόδια ή αν πέσει στην θάλασσα ή στο κενό, εμφανίζεται ο σοφός λευκός αρκούδος, ο Σοφοκλής και του κάνει μια ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις. Αν η απάντηση είναι σωστή ο MrPeachet συνεχίζει. Αν είναι λάθος, ξεκινάει από την αρχή της πίστας.

3

MrPeacher

BLUE TEAM

Χειρισμός



Αντικείμενα

Αντικείμενα που πρέπει να αποφύγει ο MrPeachet:



Αντικείμενα που χρειάζεται ο MrPeachet:



4

MrPeacher

BLUE TEAM

Συντελεστές Blue Team

Οι δημιουργοί

Παναγιώτης-Αλέξης Μπασιρτζής
Παναγιώτης Μόσκος
Γαβριήλ Γαβριηλίδης
Βασίλης Αλεβίζος
Στέλιος Αγγελόπουλος

5



Διαφάνειες ομαδικής παρουσίασης

Χαρακτήρες & Αντικείμενα

- MrPeacher



- Σοφοκλής



- Εμπόδια



- Βοήθεια



Ομάδα & Ρόλοι



BLUE TEAM

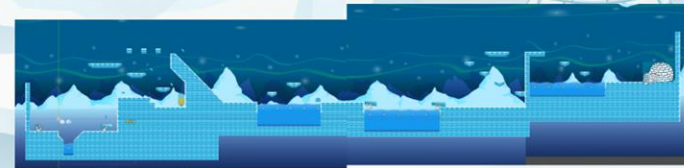
- Αγγελόπουλος Στέλιος - Γραφικά
- Αλεβίζος Βασίλης - Μουσική & Ερωτήσεις
- Γαβριηλίδης Γαβριήλ - Προγραμματισμός & Αρχεία
- Μόσχος Παναγιώτης - Προγραμματισμός & Ερωτήσεις
- Μπακιρτζής Παναγιώτης Αλέξιος - Προγραμματισμός - Demo Video

Πίστες

1^η πίστα



2^η πίστα

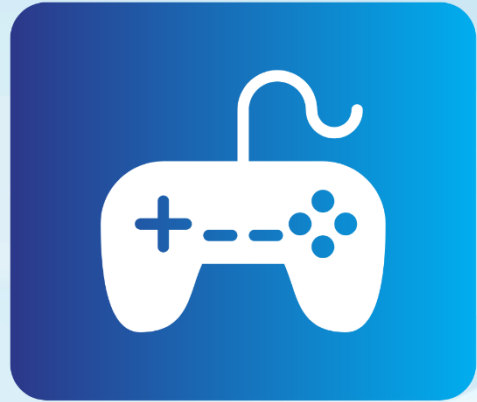


Η ιδέα

Μετά από σύντομες συζητήσεις, αποφασίσαμε να κάνουμε ένα παιχνίδι εκπαιδευτικό για παιδιά του δημοτικού. Θέλαμε να μην χάνει κανείς ζωή, να μην έχει βία και να είναι όσο πιο φιλικό γίνεται. Ο παίκτης να έχει την μορφή ενός αγαπητού στους περισσότερους ζώου και έτσι καταλήξαμε στον πηγκουίνο. Ο νονός του, Μόσχος Παναγιώτης, συνδύασε το penguin & teacher και έγινε MrPeacher!



Λογότυπο ομάδας



BLUE TEAM

Το λογότυπο το έφτιαξα στο site
[My free logo maker](https://www.myfreelogomaker.com/)



MrPeacher Trailer Video

Μπορείτε να το δείτε

[εδώ](#)

Ευχαριστώ πολύ για τον χρόνο σας

Τέλος

