

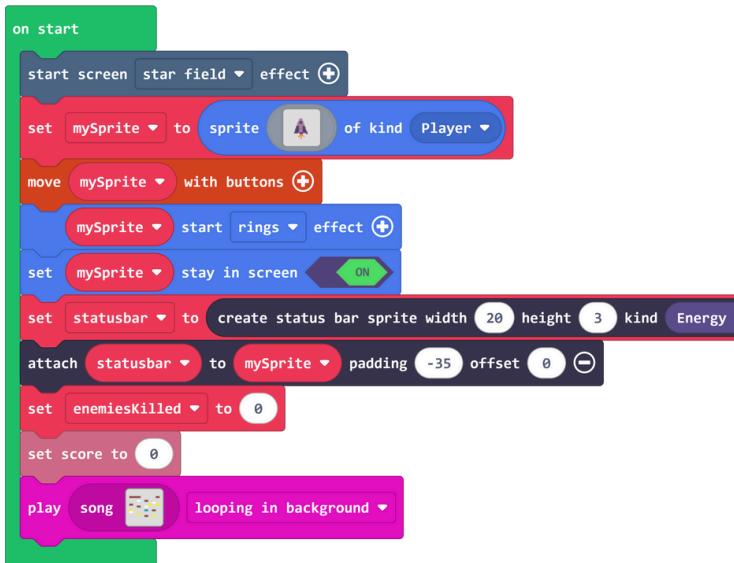
อันดับแรก เราจะวางแผนก่อนว่า "เราอยากรักให้เกมมีอะไรบ้าง"

1. เป็นเกมตีมอาชญาด (space theme)
2. สามารถควบคุมยานให้ขึ้น บน, ลง, ซ้าย, ขวาได้ (controller)
3. มีดาวเดรานะห์น้อยบินใส่ Player (game object)
4. สามารถยิงใส่สิ่งกีดขวางได้ (game object)
5. มี yanต์ตຽขึ้บลงมาจากด้านบน (game object)
6. มีการนับจำนวนสิ่งกีดขวางที่ยิงไป (system)
7. มีระบบ Energy ที่จะลดลงเรื่อยๆ (system)
8. มีอุเทมที่สามารถเติม Energy ได้ (game object)
9. มีข้อความที่ตั้งดูยกับเราในช่วงต่างๆ (system)

แล้วเราจะไปเริ่มทำเกมกันเลยย >>

ในการรีบายนี้ เราจะแบ่งได้ดออกเป็น 4 ส่วน

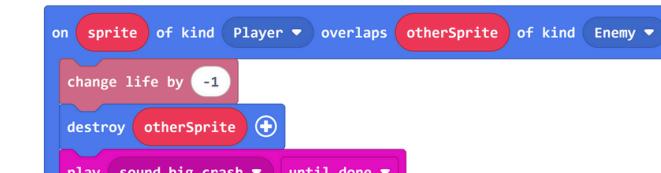
1



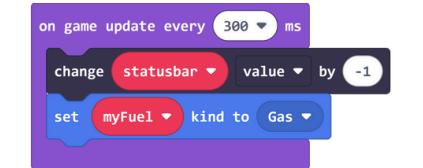
2



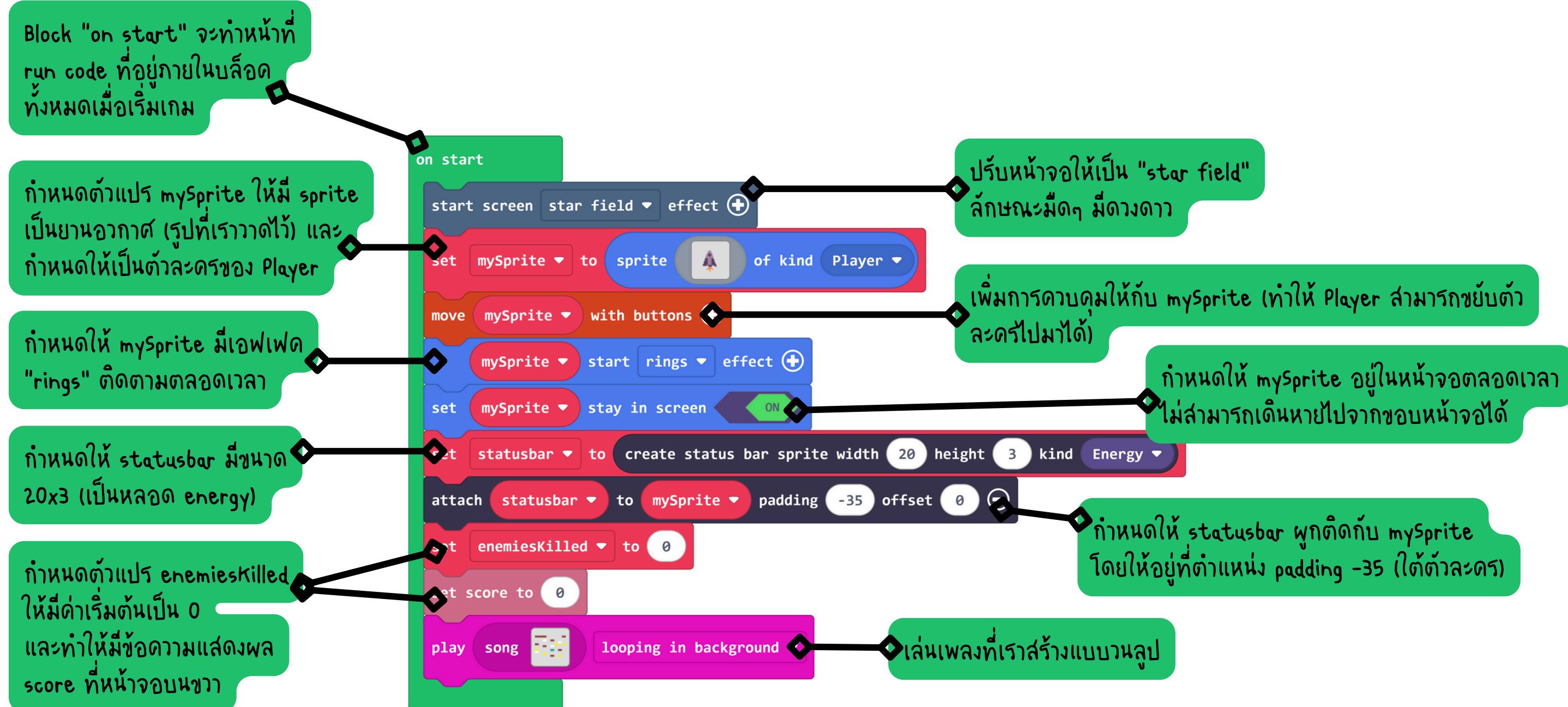
3



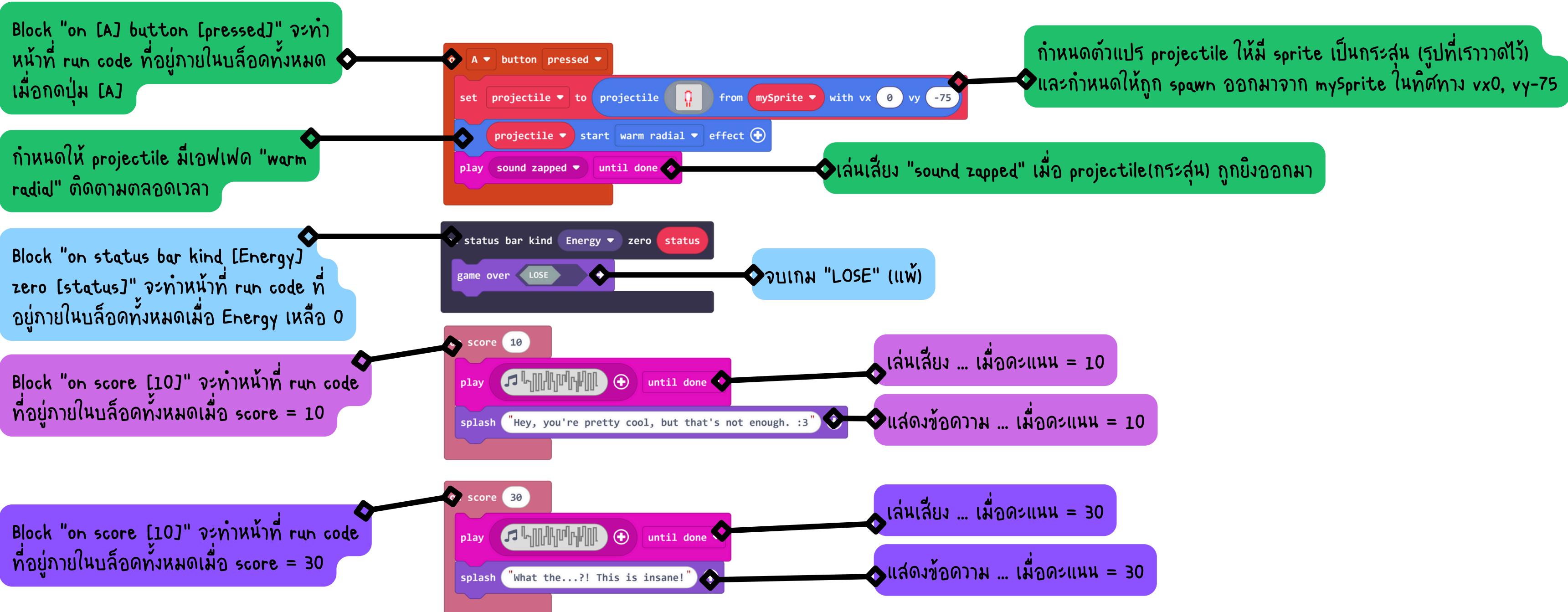
4



1



2



สำหรับ Kind "Player" และ "Enemy"

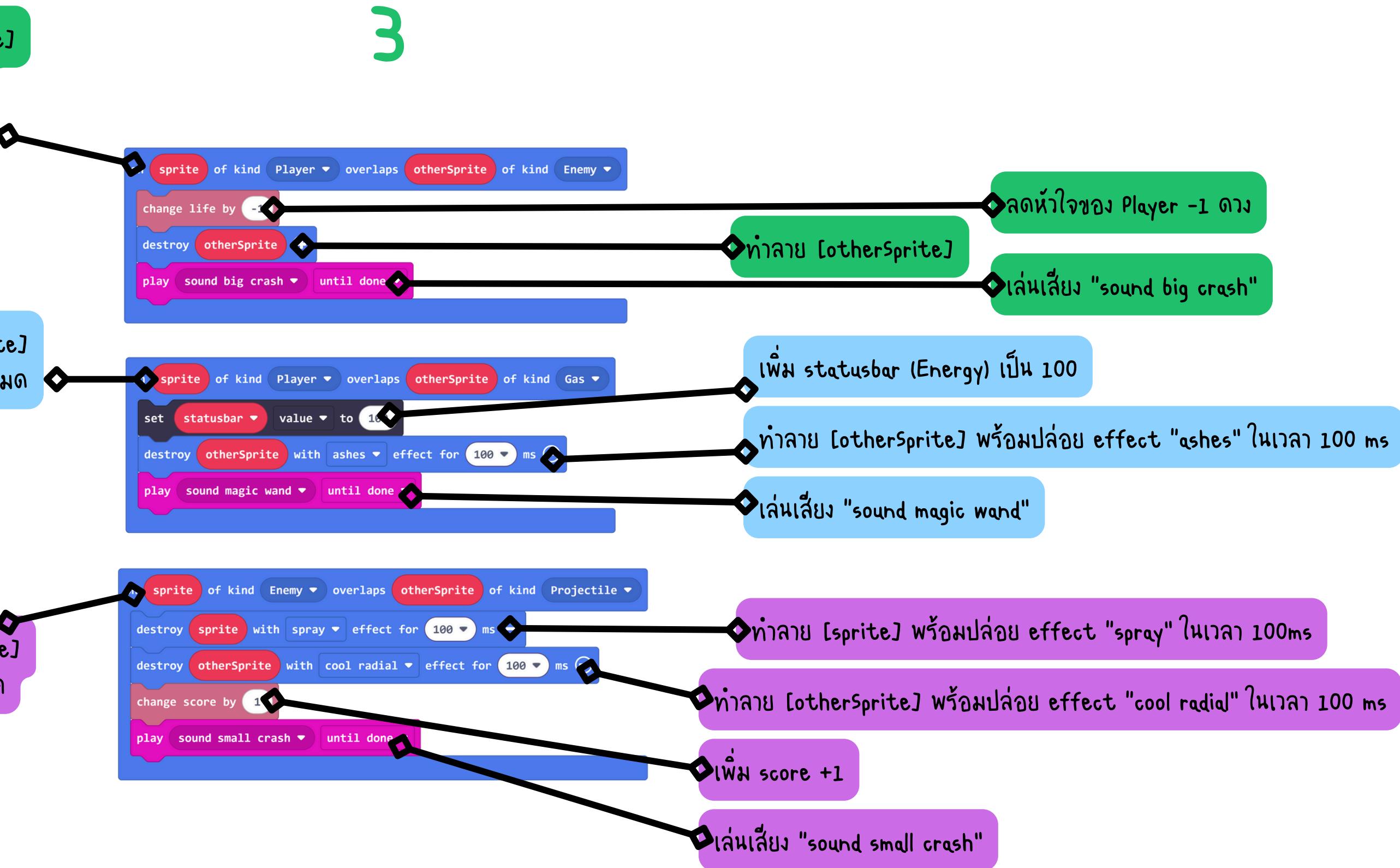
Block "on [sprite] of kind [Player] overlaps [othersprite] of kind [Enemy]" จะทำงานนี้ที่ run code ที่อยู่ภายใต้ในบล็อกด
ทั้งหมดเมื่อ sprite [sprite] และ [othersprite] ทับกัน

ສໍາහັບ Kind "Player" ແລະ "Gas"

Block "on [sprite] of kind [Player] overlaps [otherSprite] of kind [Gas]" จะทำงานนี้ที่ run code ที่อยู่ภายใต้บล็อกดังนี้ เมื่อ sprite [sprite] และ [otherSprite] ตั้งกัน

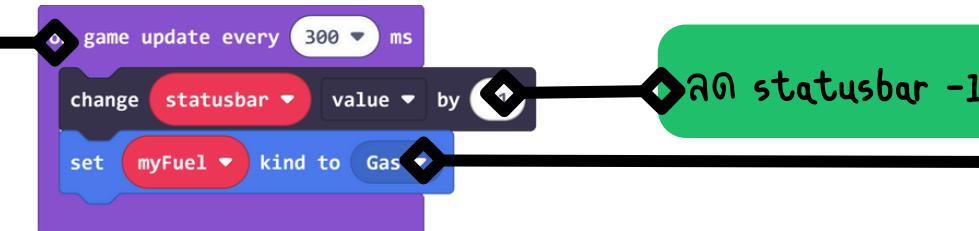
สำหรับ Kind "Enemy" และ "Projectile"

Block "on [sprite] of kind [Enemy] overlaps [otherSprite] of kind [Projectile]" จะทำงานนี้ที่ run code ทอยู่ภายในบล็อกดังที่แสดงเมื่อ sprite [sprite] และ [otherSprite] ทับกัน



4

Block "on game update every [300] ms"



กำหนด [myFuel] ให้อยู่ในชนิด [Gas]

Block "on game update every [1000] ms"



กำหนดตัวแปร myEnemy ให้มี sprite เป็นยานอวกาศ (รูปที่เราราดไว้) และกำหนดให้ถูก spawn ออกมายจากทิศทาง vx0, vy50

กำหนดจุด spawn [myEnemy] ให้อยู่ในช่วงแกน x 5-155

กำหนด [myEnemy] ให้อยู่ในชนิด [Enemy]

Block "on game update every [5000] ms"



กำหนดตัวแปร myFuel ให้มี sprite เป็นฟองหิมะ (รูปที่เราราดไว้) และกำหนดให้ถูก spawn ออกมายจากทิศทาง vx50, vy50

กำหนดจุด spawn [myFuel] ให้อยู่ในช่วงแกน x 5-155

กำหนดให้ myFuel มีเอฟเฟกต์ "blizzard" ติดตามตลอดเวลา

Block "on game update every [3000] ms"



กำหนดตัวแปร asteroids ให้มี sprite เป็นก้อนหิน (รูปที่เราราดไว้) และกำหนดให้ถูก spawn ออกมายจากทิศทาง vx0, vy0

กำหนดจุด spawn [asteroids] ให้อยู่ในช่วงแกน x 5-155

กำหนดให้ myFuel มีเอฟเฟกต์ "blizzard" ติดตามตลอดเวลา

กำหนดให้ [asteroids] ติดตาม [mySprite] ด้วยความเร็ว 75

พลล์พ'r เกมที่ได้

