

Game Maker

Parte 1 - Introduzione e Interfaccia



Sommario

- Regole del corso
- Perché Game Maker
- Differenti versioni
- Interfaccia
- Filosofia a eventi
- Risorse di un gioco sviluppato in Game Maker
- Q&A



Lorenzo Bellincampi



- Laureato in informatica (interazione uomo-macchina e intelligenza artificiale) alla Sapienza.
- Sviluppatore indipendente di videogiochi e audiodischi.
- Grafico 3D.
- www.lorenzobellincampi.com

EXP & Achievements

- Il vostro profilo **Seed** crescerà e verrà arricchito nel tempo.
- Ogni corso reSeed vi dà la possibilità di accumulare punti esperienza:
 - Presenza alle lezioni.
 - Risposte e osservazioni corrette.
 - Esercizi.
 - Etc.
- Raggiunta una certa soglia salirete di livello sbloccando achievements e ricompense di ogni genere.



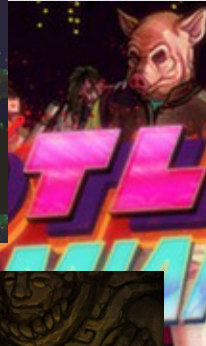
Perché Game Maker

Game Maker permette di creare giochi 2D in maniera estremamente rapida e senza compromessi.

- Storicamente pensato per creare giochi senza programmare.
- La sua semplicità lo rende uno strumento di prototipazione perfetto.
- Esporta su pressoché ogni piattaforma, desktop e mobile.
- Relativamente economico.



Alcuni giochi sviluppati con Game Maker

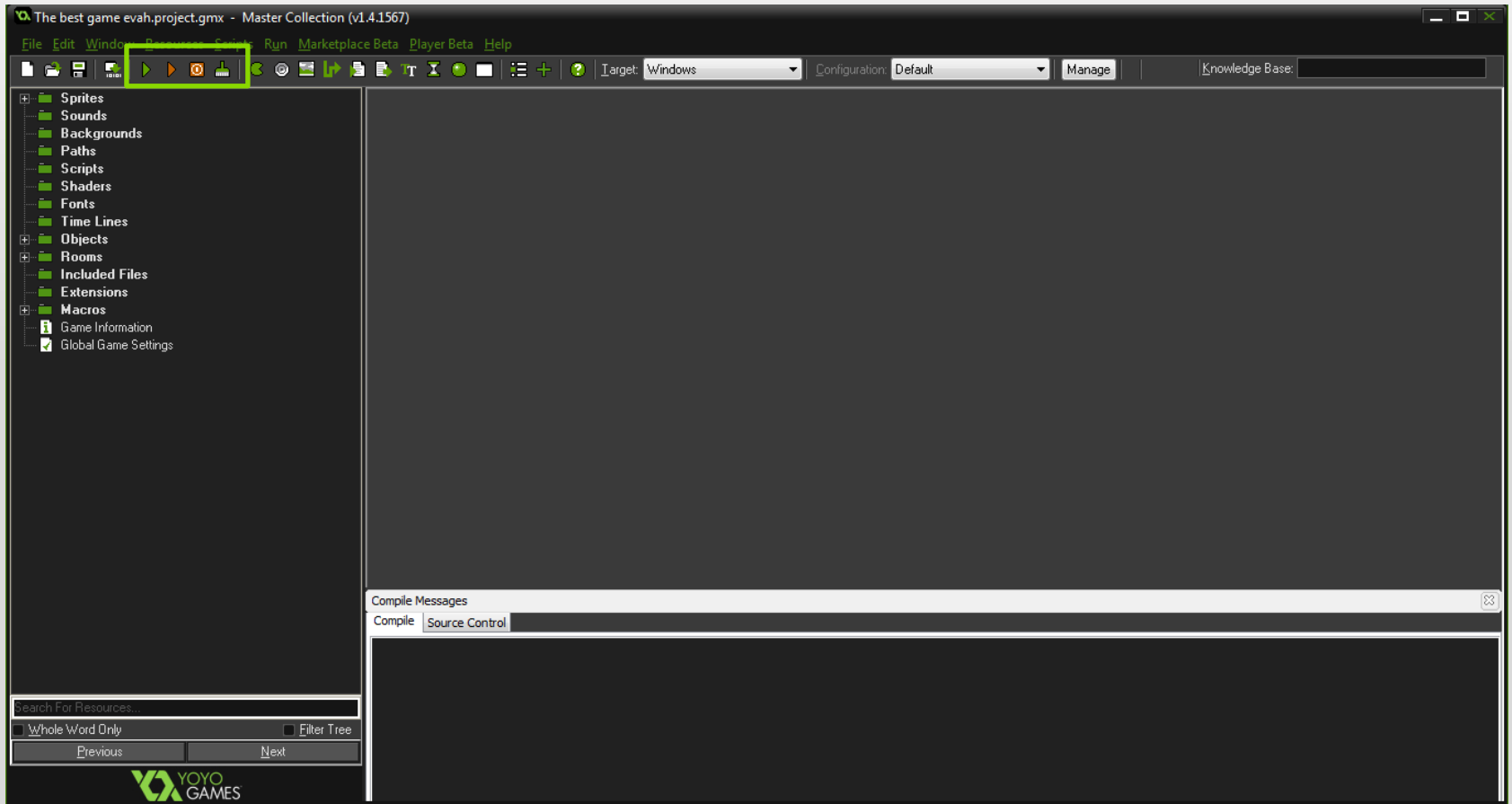


Versioni di Game Maker

Feature	Standard	Professional	Collection
Price	Free	\$149.99	\$799.99
	Download	Buy now	Buy now
Registration Required	✓		
Made with GameMaker Splash Screen in game	✓		
Unlimited resources	✓	✓	✓
Texture Management		✓	✓
Multiple Configurations		✓	✓
Team Features		✓	✓
Developer Services Portal (DSP)		✓	✓
Mobile Testing (Android)		✓	✓
GameMaker: Player Export	✓	✓	✓
Windows Desktop Module	✓	✓	✓
Windows Desktop Module + YoYo Compiler + Export		✓	✓
Windows App Module + YoYo Compiler + Export		✓	✓
Mac OS X Module + Export		✓***	✓
Ubuntu Linux Module + Export		✓***	✓
HTML5 Module + Export		+\$199.99	✓
Android Module + YoYo Compiler + Export – x86, ARM, MIPS		+\$299.99	✓
iOS Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99	✓
Windows Phone 8 Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99	✓
Tizen Module + Export		+\$199.99	✓
Xbox® One Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99*	✓*
PlayStation® 4 Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99**	✓**
PlayStation® Vita Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99**	✓**
PlayStation® 3 Module + YoYo Compiler + Export		+\$299.99**	✓**
Includes all current & future modules in version 1.x			✓

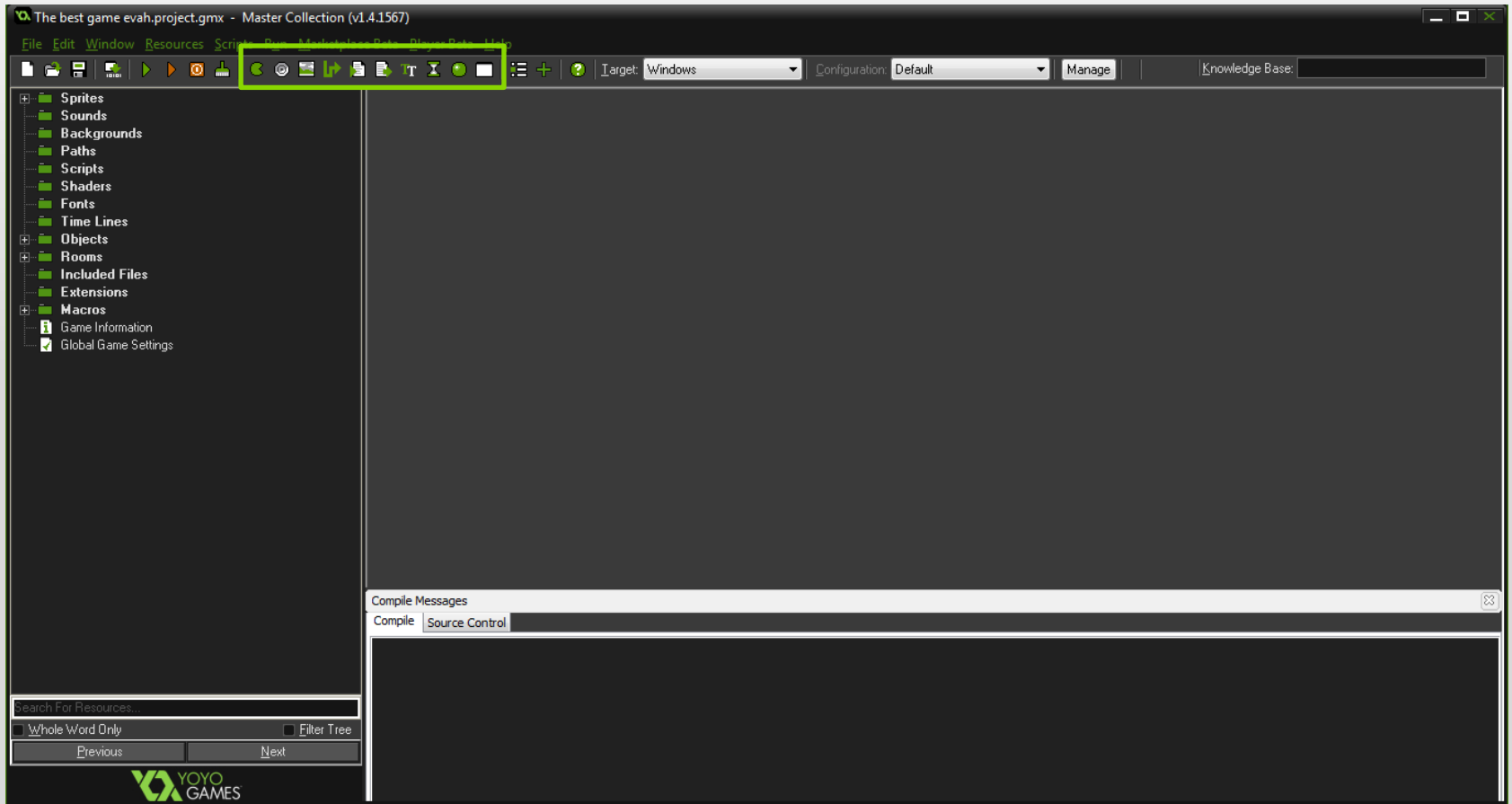
Interfaccia

Play, Debug, Stop, Clear Cache



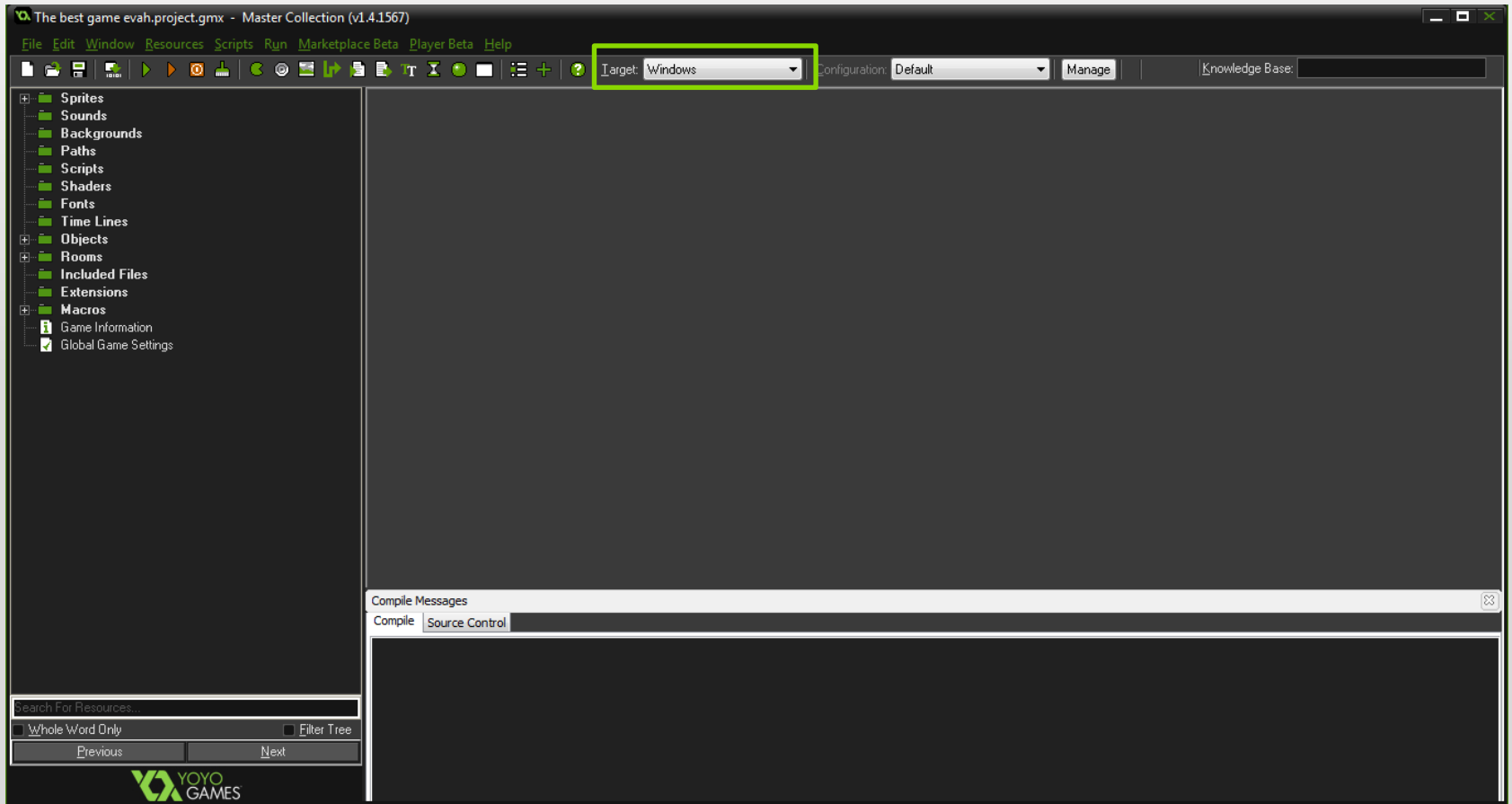
Interfaccia

Creazione entità di gioco (Object, Sprite, Room, etc.)



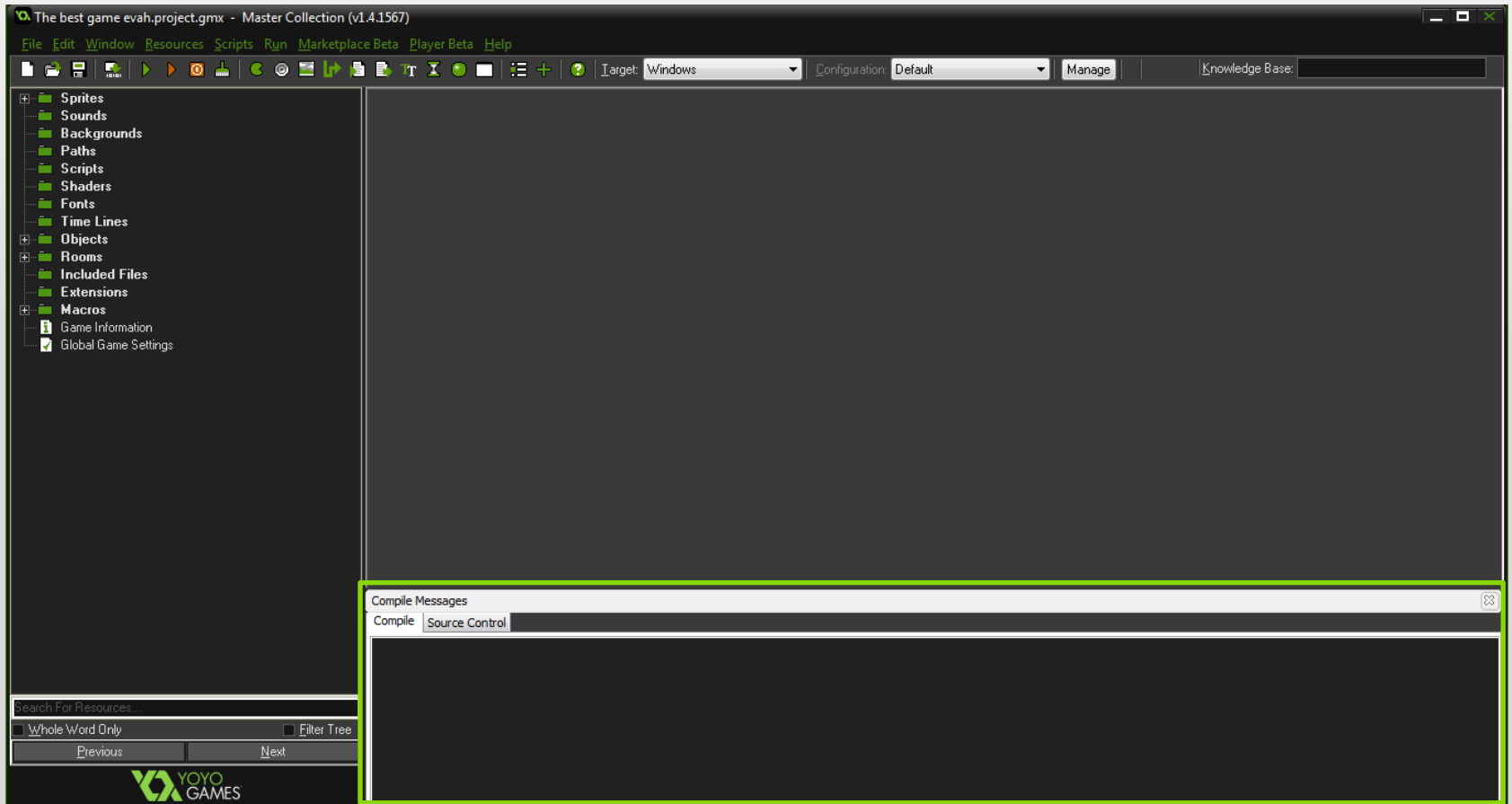
Interfaccia

Piattaforma di test/esportazione



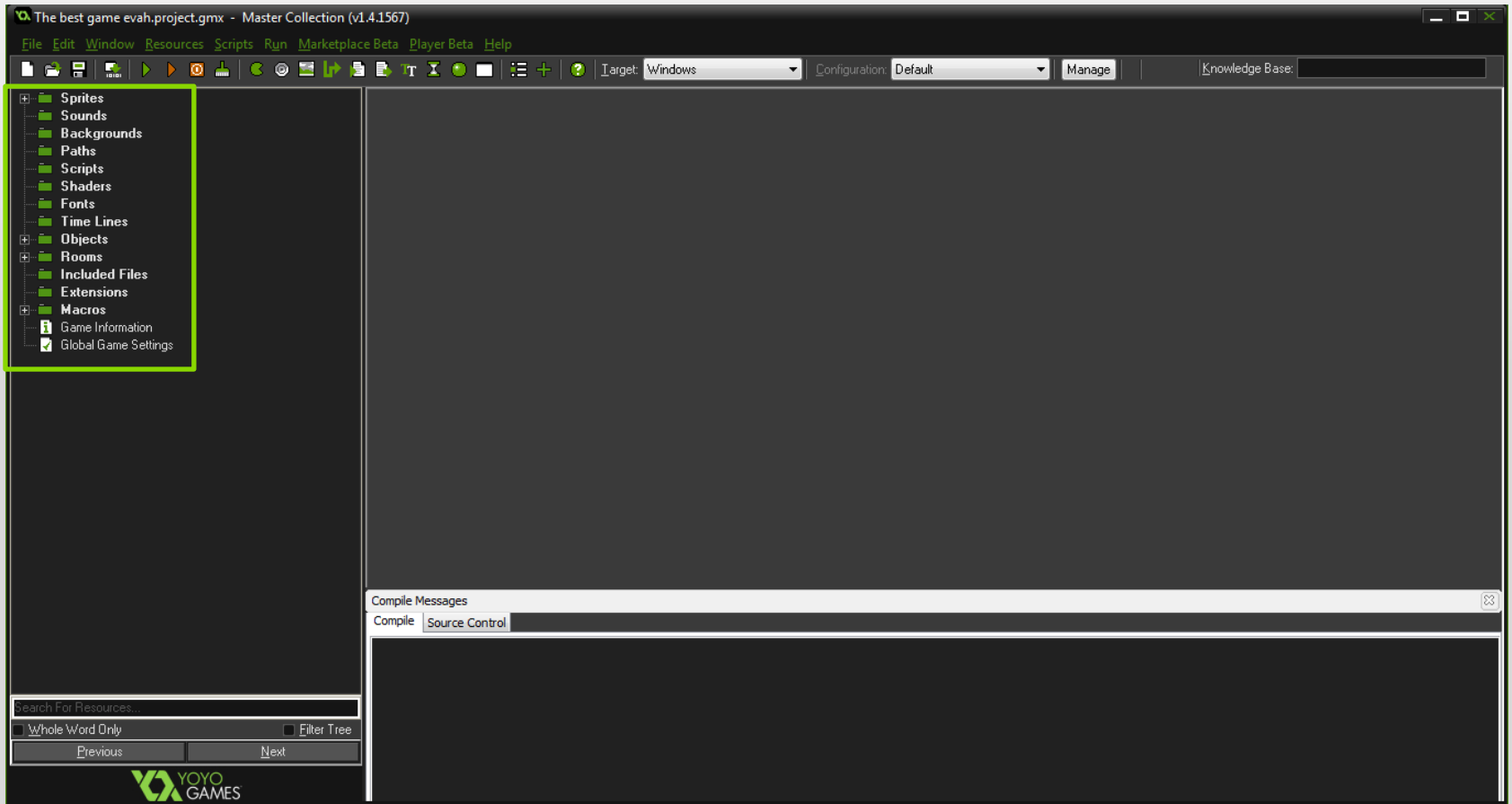
Interfaccia

Console



Interfaccia

Resource Explorer



Filosofia a eventi

Game Maker è basato sul paradigma di programmazione “event driven”.

Causa ed effetto: dato un oggetto, per ogni evento (**causa**) si specificano le azioni che vanno eseguite (**effetto**).

Esempi:

- All’evento creazione, inizia a muoverti a destra.
- Quando viene premuto il pulsante Space, spara.
- All’evento di distruzione, aggiungi 10 punti.

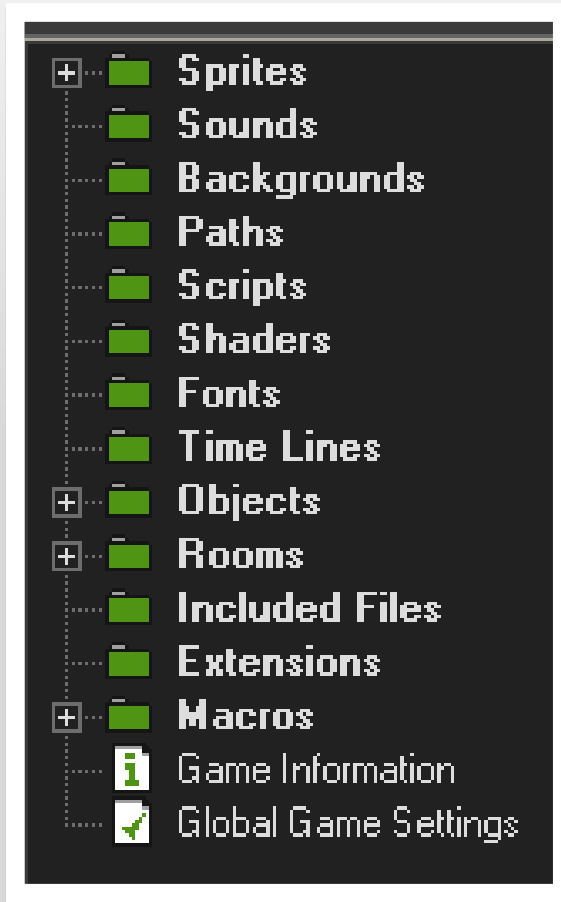


L'idea generale

- I giochi creati in Game Maker hanno luogo in una o più **Room**.
- In queste **Room** vengono posizionati degli **Object**, come ad esempio muri, proiettili, nemici, etc.
- Alcuni oggetti si limitano a stare buoni seduti (e.g. muri) mentre altri reagiscono all'input dell'utente (e.g. l'oggetto giocatore).
- Room e Object sono decorati con diverse risorse di gioco (e.g. sprite, background, sounds, etc.).

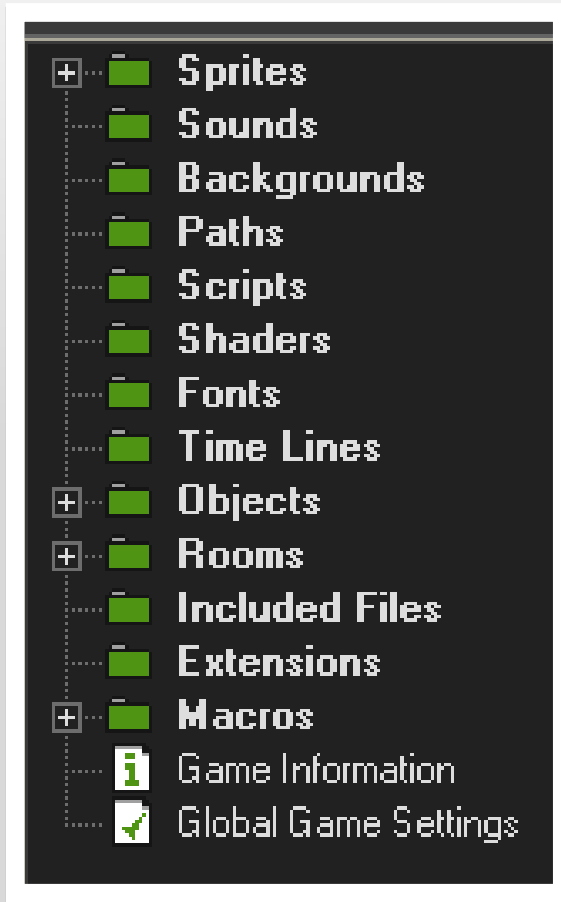


Risorse di un gioco Game Maker 1/2



- **Sprite:** le immagini che rappresentano gli oggetti in gioco.
- **Sound:** effetti sonori e musica.
- **Backgrounds:** asset grafici da usare come sfondi.
- **Paths:** percorsi definiti tramite splines.
- **Scripts:** funzioni personalizzate.
- **Shaders:** effetti grafici programmabili.
- **Fonts:** caratteri stampabili a schermo.

Risorse di un gioco Game Maker 2/2



- **Time Lines:** linee temporali per l'attivazione di eventi.
- **Object:** il mattone base di ogni gioco (e.g. nemici, proiettili, pulsanti, etc.).
- **Room:** contenitore di Object (e.g. Level001, Main Menu, etc.).
- **Included Files:** file da includere nel pacchetto finale.
- **Extension:** plugin.
- **Macro:** costanti.

Domande!

