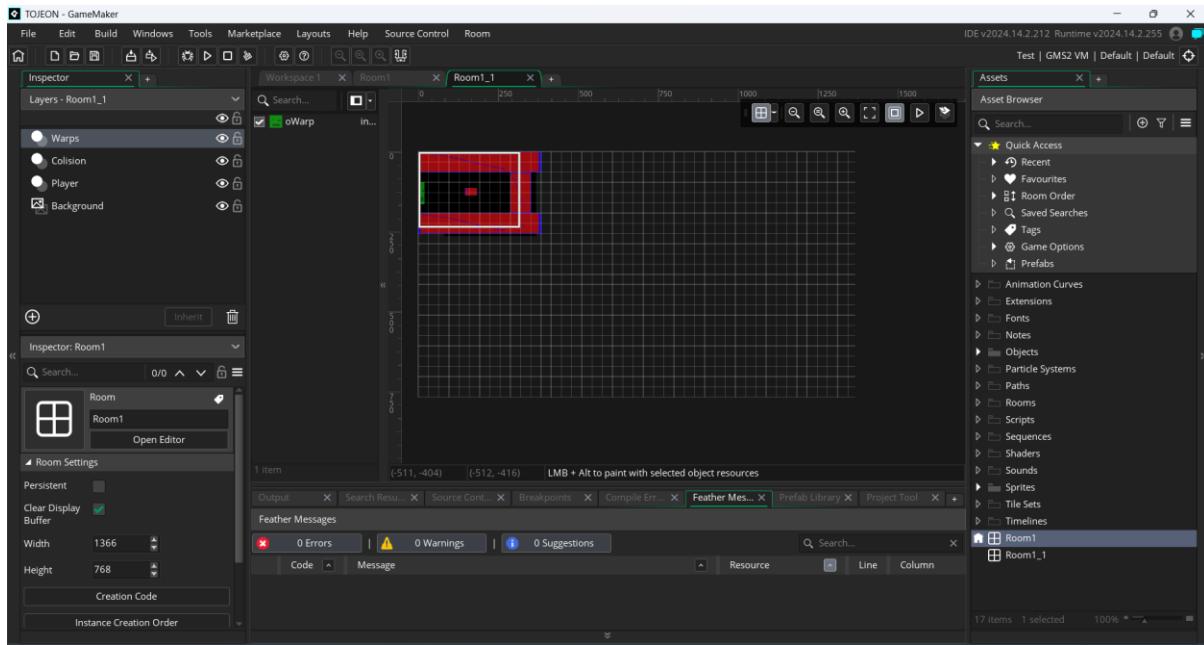
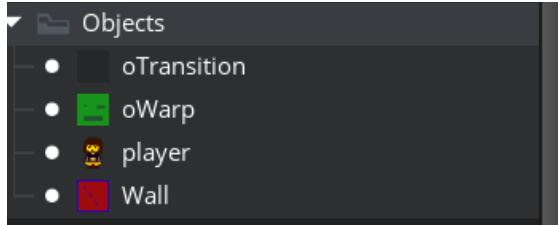


# Postup programování



- Toto je stránka celého projektu kde máme naše objekty, pozadí a samostatný kod.
- Pozadí můžeme jenom umístit a přesunovat, ale žádný kod nemá.
- Ostatní objekty už ano.

## Objekty:



- Tady jsou naše objekty které už ten kod musí mít.
- Např. Objekt "player" v sobě obsahuje kod který mu dává možnost se pohybovat pomocí šipek na klávesnici a zakazuje mu přecházet přes objekt "Wall".

player: Events

```

Create Step
22 }
23 }
24 if xspeed > 0 {
25   sprite_index = splayerRight;
26 } else if xspeed < 0 {
27   sprite_index = splayerLeft;
28 } else if yspeed > 0 {
29   sprite_index = splayerDown;
30 } else if yspeed < 0 {
31   sprite_index = splayerUp;
32 }
33
34 if (xspeed != 0 or yspeed != 0) {
35   image_speed = 1;
36 } else {
37   image_speed = 0;
38   image_index = 0;
39 }
40
41
42
43
44 x += xspeed;
45 y += yspeed;
46
47

```

Object: player

Name: player

Sprite: splayerDown

Collision Mask: splayerDown

Visible: Solid

Persistent: Uses Physics

Events

Parent

Physics

Variable Definitions

Events

Create Step

```

1 right_key = keyboard_check(vk_right);
2 up_key = keyboard_check(vk_up);
3 down_key = keyboard_check(vk_down);
4 left_key = keyboard_check(vk_left);
5
6
7
8
9
10 xspeed = (right_key - left_key) * move_spd;
11 yspeed = (down_key - up_key) * move_spd;
12
13 if place_meeting(x+xspd, y, Wall){
14   xspeed = 0;
15 }
16
17 if place_meeting(x, y+yspd, Wall){
18   yspeed = 0;
19 }
20
21 if xspeed > 0 {
22   sprite_index = splayerRight;
23 } else if xspeed < 0 {
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47

```