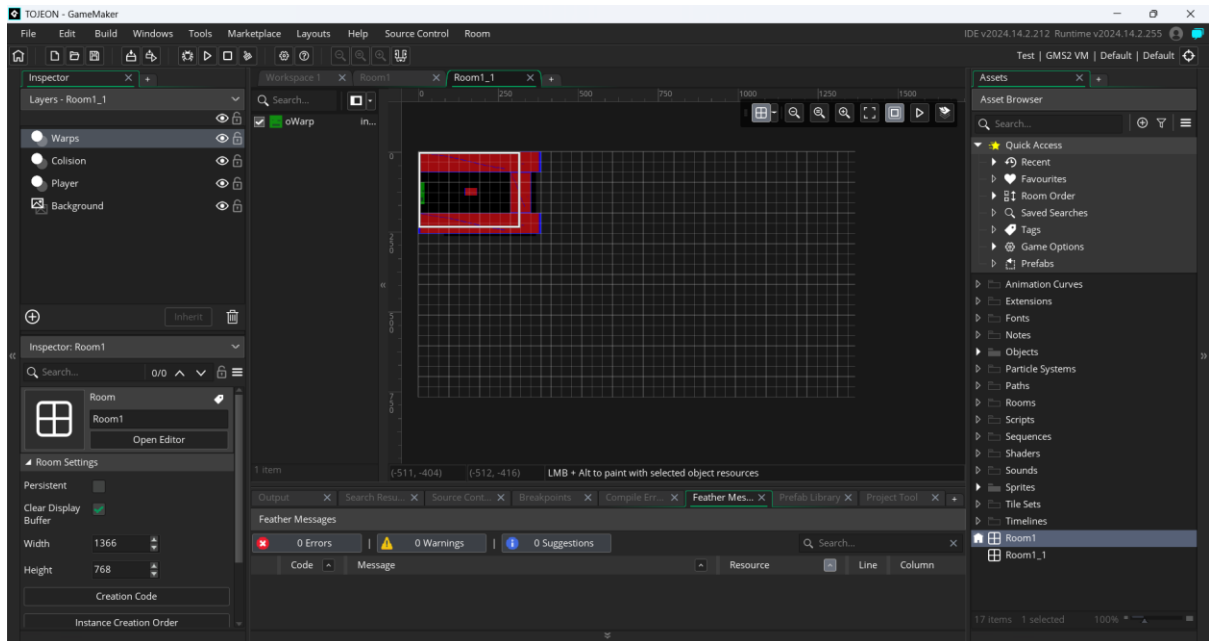
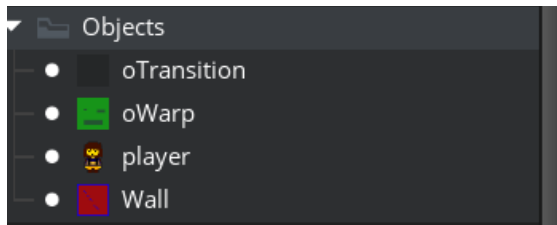


# Postup programování



- 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.

## Onjekty:




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

Object: player


Name: player


Sprite:  splayerDown


Collision Mask: splayerDown


Visible ☒ Solid ☐

Persistent ☒ Uses Physics ☐

Events 

Parent 

Physics 

Variable Definitions 

Events

Create

Step

Add Event

player: Events

```
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 xspd = (right_key - left_key) * move_spd;
11 yspd = (down_key - up_key) * move_spd;
12
13 if place_meeting(x+xspd, y, Wall){
14     xspd = 0;
15 }
16
17
18 if place_meeting(x, y+yspd, Wall){
19     yspd = 0;
20 }
21
22
23 if xspd > 0 {
24     sprite_index = splayerRight;
25 } else if xspd < 0 {
```