

Szczegółowy spis treści

PODZIĘKOWANIA	XVI
KĄDZY MOŻE TWORZYĆ GRY	XVII
Czego będziesz potrzebować	xviii
Krótką historią gier	xviii
Kto tworzy gry komputerowe?	xix
W jakim celu tworzy się gry komputerowe?	xx
O czym powinna być moja gra?	xxi
Czym jest Scratch?	xxi
Ile kosztuje Scratch?	xxii
Czy muszę umieć programować?	xxii
A jeśli od dawna uwielbiam programować?	xxii
Inne narzędzia do projektowania gier	xxii
1. LEAF ME ALONE!: SCRATCH BEZ TAJEMNIC	1
Początek przygody ze Scratchem	2
Zostaw mnie w spokoju (kiedy jem ten liść)	5
Tworzenie własnych duszków	6
Rysowanie dziwnych robaków	7
Rysowanie tła	8
Kategoria Zdarzenia	10
Poruszanie robakiem	11
Sterowanie robakiem	14
Rysowanie otworów wygryzionych w liściach za pomocą pióra ...	17
Rozpoczynanie gry od nowa	22
Kontakt robaka z liściem	25
Odtwarzanie dźwięków	27

Porządkowanie kodu	30
Wyzwanie	32
Udostępnianie gry	33
To już umiesz	36
2. OBŻARSTWO DZIWNEGO ROBAKA: ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW I UNIKANIE PRZESZKÓD	37
Kopiowanie i modyfikowanie projektu	39
Porządkowanie kodu	40
Rysowanie tęczowego śladu	41
Projektowanie pożywienia dla robaka	44
Klonowanie duszka	45
Użycie liczb ujemnych	46
Tworzenie strefy bez jagód	47
Programowanie poleceń dla sklonowanych jagód	48
Nadawanie komunikatów	49
Gra „na czas”	51
Wykorzystanie animacji do tworzenia zepsutych jagód	53
Tworzenie rozgałęzienia za pomocą <i>jeżeli i w przeciwnym razie</i> ...	56
Nagrywanie dźwięku fuj	57
Przeszkody	58
Dlaczego śmierdzące przeszkody działają	59
Tworzenie kup poprzez klonowanie duszków	59
Kodowanie śmierdzących przeszkód	60
Podnoszenie poprzeczki	63
Tworzenie własnych zmiennych	63
Zmiana prędkości	65
Zakończenie gry	67
Wybór kostiumu motyla	67
Kodowanie metamorfozy	68
Zmiana zachowania motyla	72
Wprowadzenie komunikatu rozpoczynającego grę	73
Co jeszcze możesz wypróbować	74
To już umiesz	75

3. TWORZENIE GRY PLATFORMOWEJ HATLIGHT	77
O grze Hatlight	78
Kodowanie ruchu platformowego	79
Tworzenie duszka hitbox	80
Tworzenie okna testowego	81
Porządkowanie kodu za pomocą zdarzeń	82
Tworzenie zmiennych	83
Kodowanie ruchu gracza	84
Poruszanie się w lewo i w prawo	84
Wspinaczka po zboczach i schodach	85
Spadanie	87
Skoki	88
Tworzenie naturalnego ruchu za pomocą zmiennych	88
Tworzenie świata pełnego odkrywczych wypraw	91
Tworzenie mapy z siatką współrzędnych za pomocą zmiennych ..	91
Przechodzenie między ekranami	92
Kodowanie zmiany ekranu	94
Światłość i ciemność	95
Kodowanie światła padającego z latarki	97
Tworzenie przedmiotów do zbierania	97
To już umiesz	100
4. PROJEKTOWANIE POZIOMÓW	101
Przejdźmy do tworzenia poziomów!	102
Rysowanie poziomów	103
Rysowanie jaskini	104
Odkładanie szczegółów na później	105
O tym warto pamiętać	107
Dodawanie scenerii w tle	109
Jak prawidłowo grać w grę	111
Wyświetlanie obiektów, do których gracz nie może się dostać ...	113
Tworzenie charakterystycznych obiektów	114
Tworzenie animacji	116
Animowanie ruchów gracza	117
Postać w formie kropli	120

Tworzenie odbicia lustrzanego kostiumu	121
Tworzenie kodu dla animacji	122
Dodatkowe wyzwania	124
To już umiesz	124

5. TWORZENIE EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH 125

Narzędzie do projektowania dźwięku	126
Nagrywanie i edytowanie dźwięków w programie Audacity	127
Nagrywanie śmiertelnego upadku	128
Selekcja dźwięku	130
Użycie narzędzia Efekt	132
Zapisywanie dźwięków	134
Wykorzystanie dźwięków pobranych z Internetu	136
Generowanie dźwięków za pomocą programu sfxr	137
Kształt fali	138
Zmiana dźwięków za pomocą suwaków	140
Eksportowanie dźwięków	142
Narzędzie bfxr	143
Tworzenie pętli muzycznej za pomocą narzędzia Drumcircle	144
Tworzenie pętli grających bębenków	146
Dodawanie dźwięków bębna	147
Dodawanie kolejnych dźwięków	148
Dodawanie melodii	150
Zapisywanie i eksportowanie pętli	151
Narzędzie Bosca Ceoil	152
Dodawanie pętli do gry w Scratchu	153
Dodatkowe wyzwania	155
Skomponuj muzykę do gry jedynie za pomocą ust	155
Użycie muzyki do tworzenia kontrastujących ze sobą nastrojów ..	156
Stwórz prawdziwą muzyczną grę	156
To już umiesz	156

6. CO DALEJ?	157
Zadawanie pytań	158
Nagraj swoją grę	158
Udostępnij swoją grę na portalu itch.io	159
Współpraca z innymi	160
Gra dla wielu graczy	160
Utwórz nietypowe urządzenie sterujące	161
Odkrywaj i twórz!	163
 INDEKS	 164