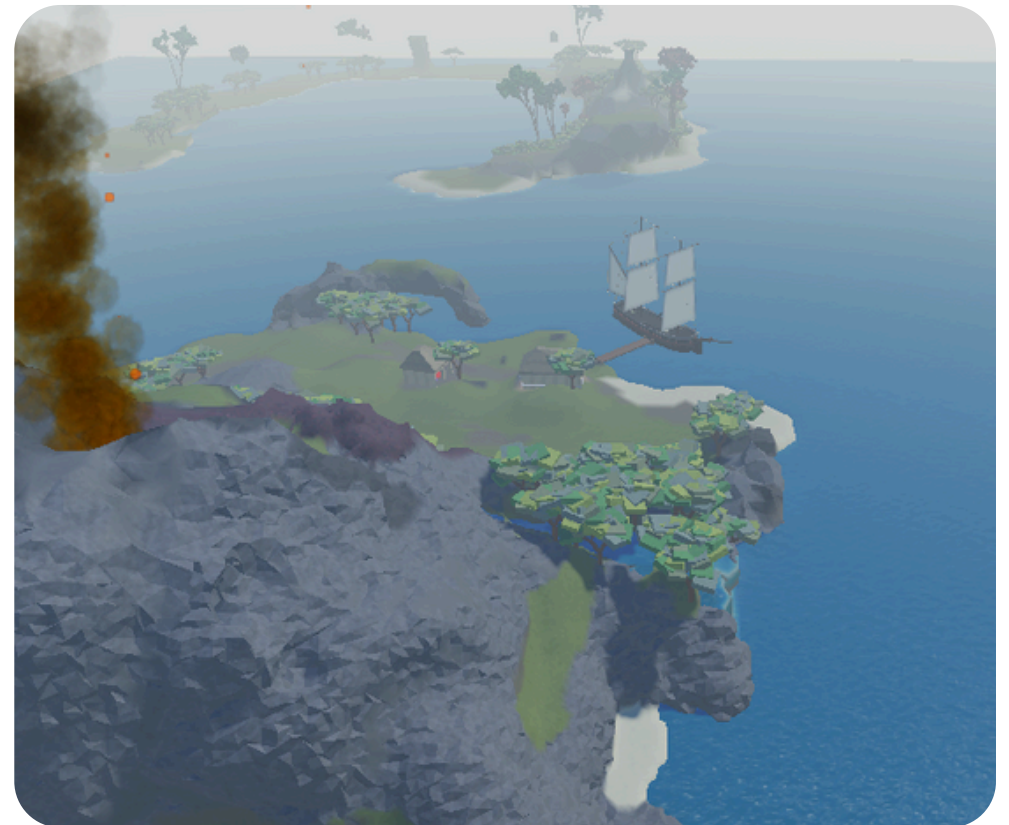


מבוא 1

# חוג רובלוקס

## שלבי עבודה

1. בחירת תבנית התחלתית – פותחים פרויקט חדש
2. הוספת טלפורט – גוררים מה־Toolbox Teleport Pad ומניחים אותו בעולם
3. הוספת דגל ניצחון – מניחים על האי הבודד דגל [Victory Flag / Sign].
4. הרצה ובדיקת תקינות – נכנסים ל־Play, מוודאים שהטלפורט עובד ומעביר לאי הבודד.



# מקרא

כאן תמצאו את מקרא האייקונים שמופיעים בחוברת. האייקונים יעזרו לכם לזהות בקלות טיפים, הערות חשובות, והפתעות של 'הידעת?' - כדי שתוכלו להתמצא בחוברת, להבין מהר את ההסברים, ולעבוד בצורה מסודרת ומהנה.

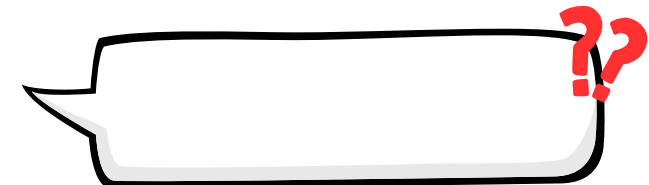
הידעת - העשרת הידע



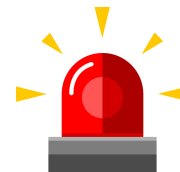
הערה חשובה - הסבר נוסף שיעזור להבין יותר טוב את הנדרש.



הגדרה / פירוש - בניית משחק ברובלוקס דורשת אנגלית בסיסית, הערות אלו יעזרו לכם להבין את המילים השונות באנגלית



דרך נוספת / הרחבה של הנלמד - מיועדת למתקדמים בלבד אשר סיימו את המשימה ורוצים להעשיר את הידע



למתקדמים בלבד!

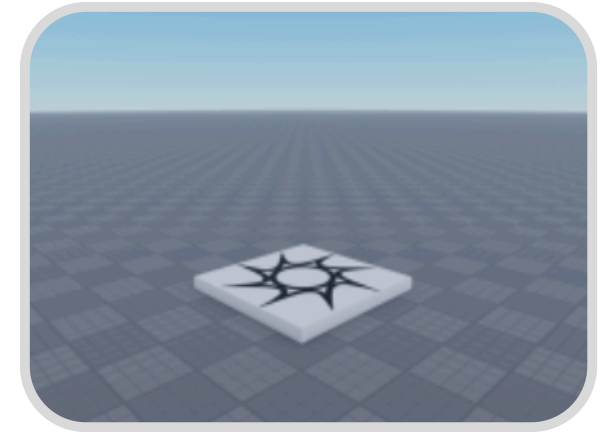
הערה קריטית - הערה חשובה מאוד שיש לזכור ולעבוד לפיה לאורך כל המשחק



# בחירת תבנית התחלתית

ניווט בסיסי

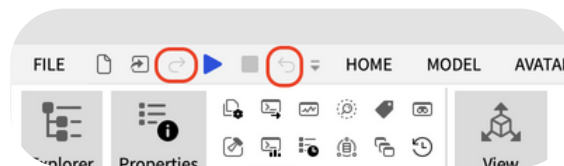
על מנת לנווט במפה נשתמש במקש ימני בעכבר כדי להזיז את נקודת המבט שלנו



וניעזר בחצי המקלדת/wasd כדי לזוז במפה.



פעולת אחורה [חזור] וקדימה -  
ממוקמים בצד שמאל למעלה של המסך.  
במידה ועשינו טעות כלשהי - ניתן  
לחזור אחורה בלחיצת כפתור ולתקן



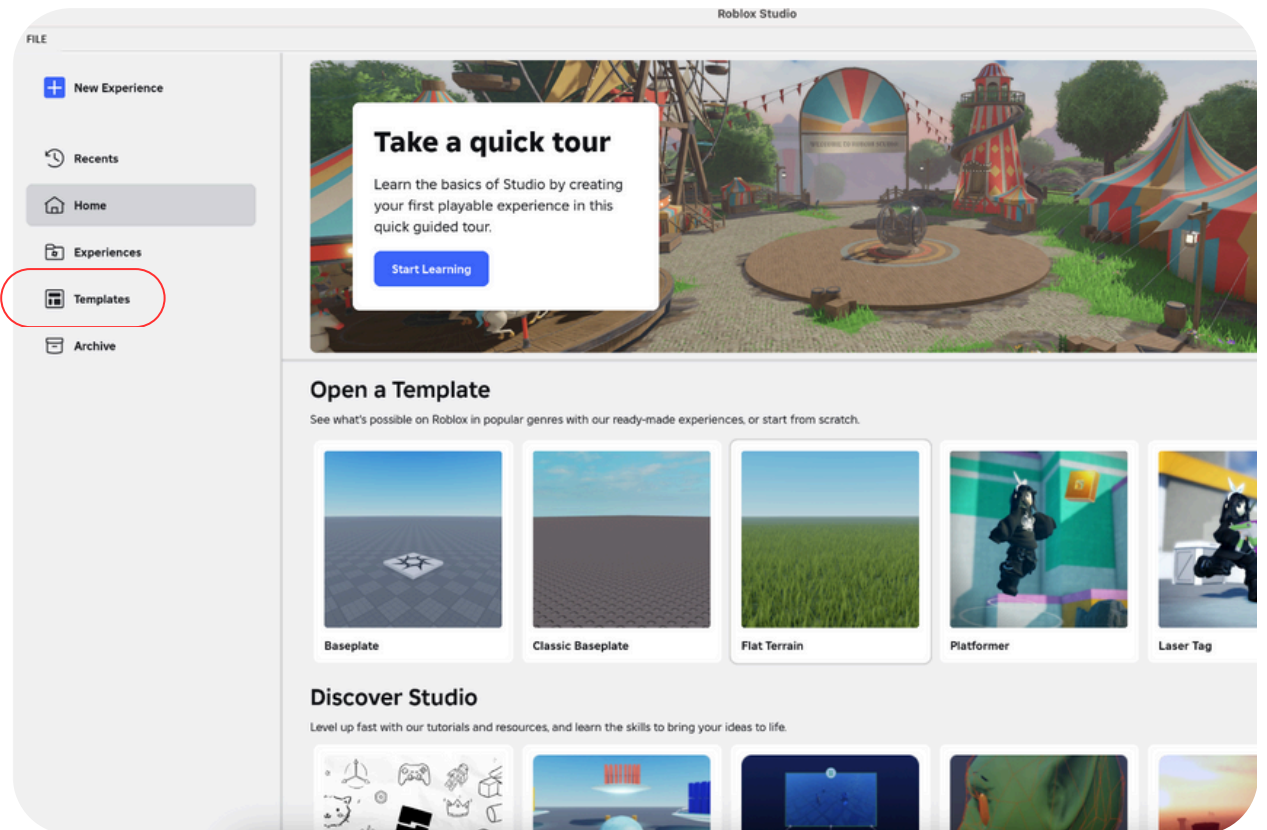
הידעת?

שילוב המקשים ctrl+Z מבצעים את פעולת החזור גם כן.



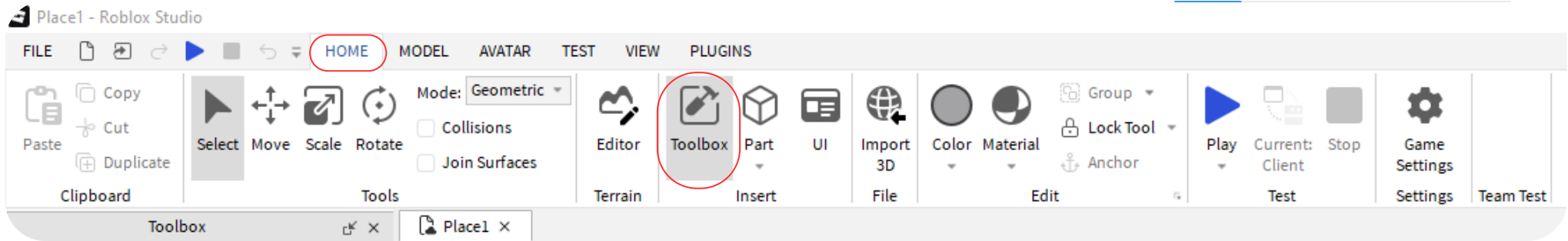
Pirate Island

נקליק פעם אחת על הטמפלט  
הזה



זה הוא מסך הבית של רובלוקס סטודיו.  
יש לבחור באפשרות של Templates בתפריט השמאלי

# הוספת טלפורט

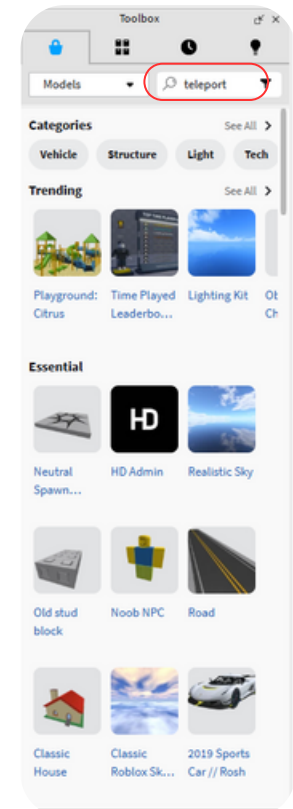


בלשונית HOME נבחר באופציית TOOLBOX. בצד שמאל תיפתח לנו חלונית חדשה עם חפצים, עולמות ואובייקטים מוכנים שנוכל לגרור ישר למשחק.

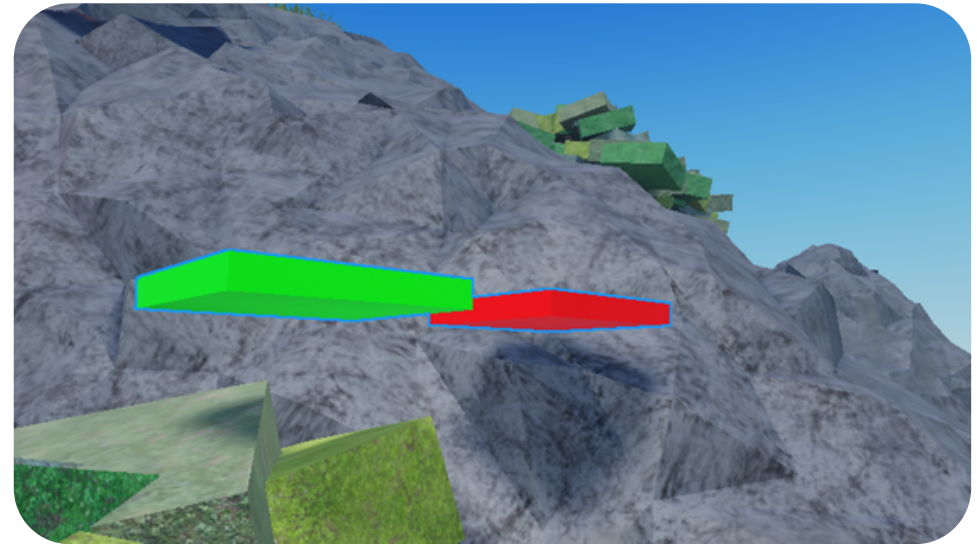
ניתן לבחור בכל אחת מהאפשרויות. לאחר הבחירה נקליק עליה פעם אחת והיא תתווסף מיד למסך העריכה.



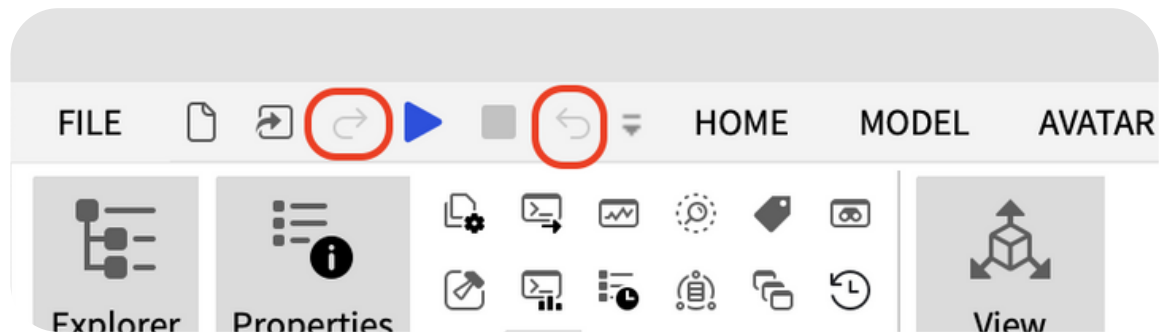
בחלון החיפוש נקליד teleport ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של טלפורטים לבחירה.



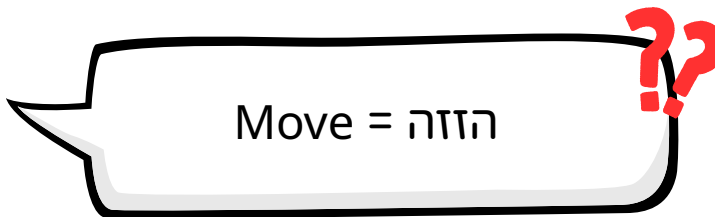
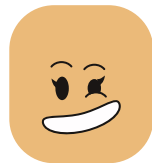
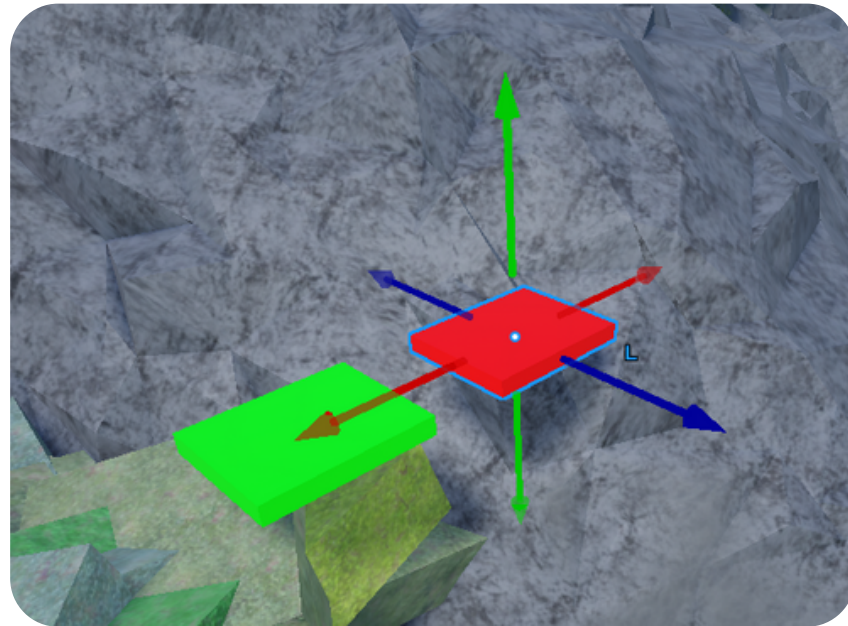
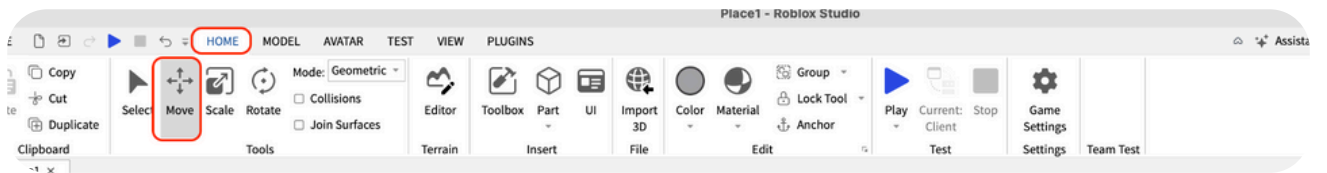
ניתן לראות שהבלוקים מופיעים מיד במסך העריכה, וכל מה שנותר לנו לעשות הוא להזיז אותם למקום הרצוי. במשחק שלנו נבנה מיני "חפש את המטמון": נחביא את החלק הראשון של הטלפורט בתוך המפה, והחלק השני ימוקם באי הבודד. ברגע שהשחקן מצליח למצוא את הטלפורט ולעבור לאי הבודד - הוא נחשב מנצח את המשחק.



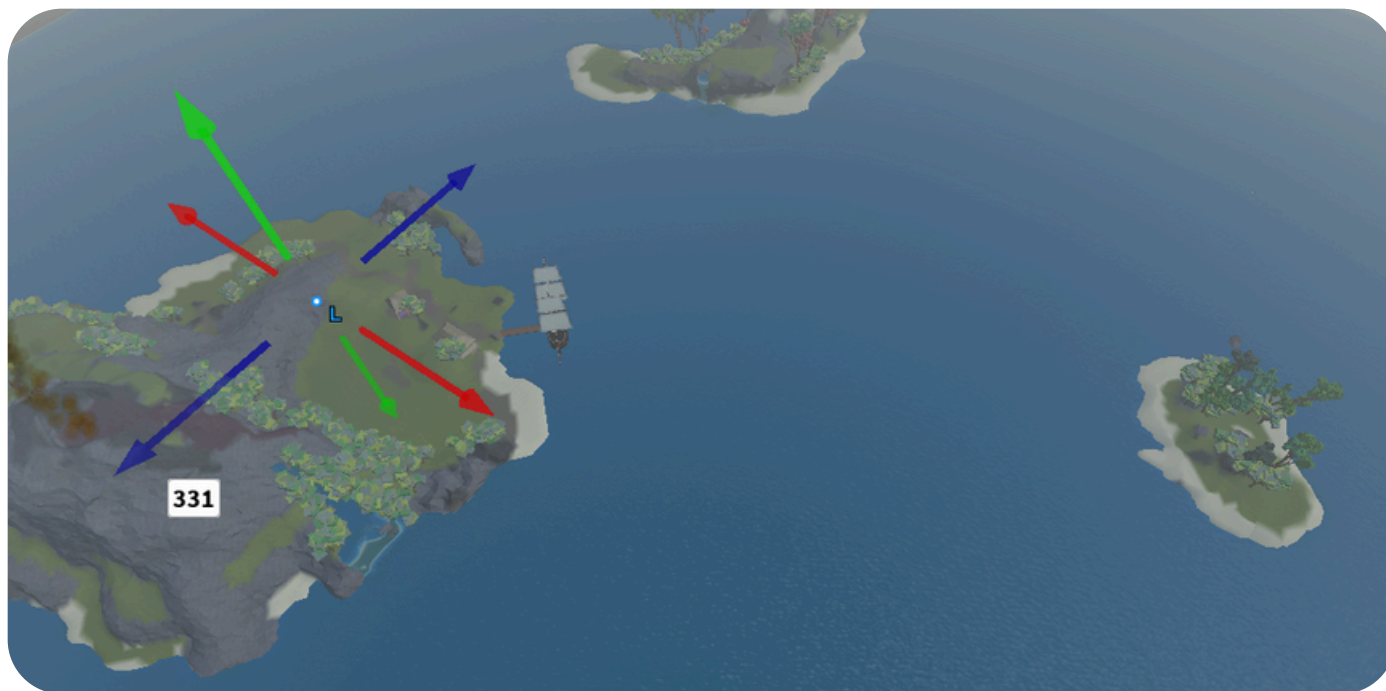
נכיר את הכלים אחורה וקדימה - במידה ונעשה איזה שהיא טעות ניתן לחזור פעולה אחת אחורה ולהפך.



נקליק על הבלוק [כדי לסמן אותו]  
ובלשונית home נבחר בכלי move  
בעזרת הכלי הזה ניתן להזיז את הצורה  
על הצורה הופיעו חצים בצבעים שונים,  
כל צבע של חץ מזיז את הבלוק לכיוון  
אחר  
אדום [Red] - ציר X - ימינה/שמאלה  
ירוק [Green] - ציר Y - למעלה/למטה  
[גובה]  
כחול [Blue] - ציר Z - קדימה/אחורה



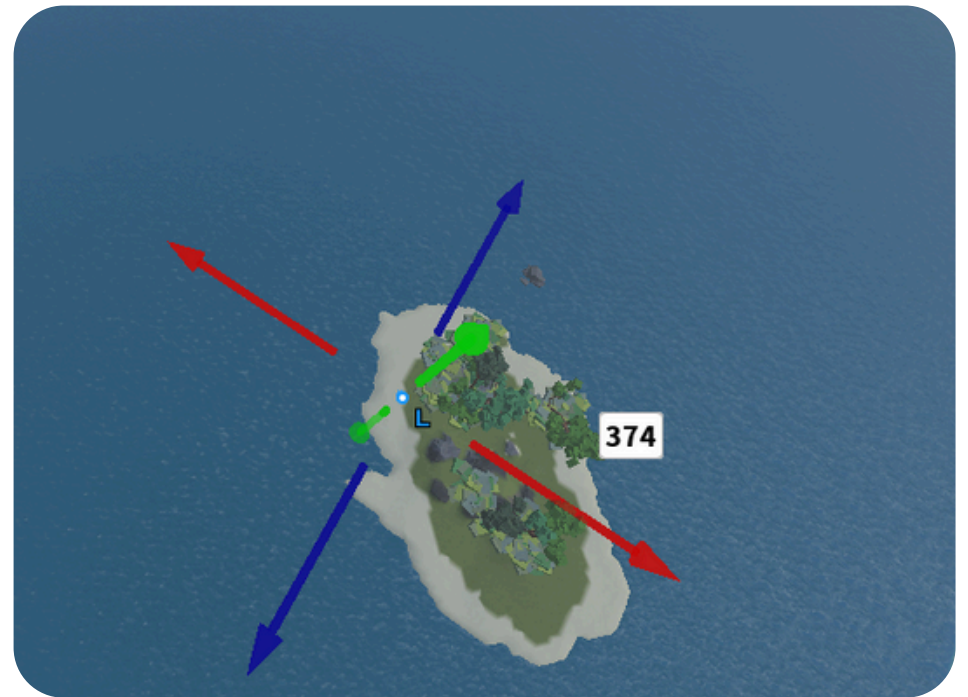
נתרחק מהמפה עד שנוכל לראות  
בו־זמנית גם את האובייקט שסימנו  
וגם את האי הבודד.



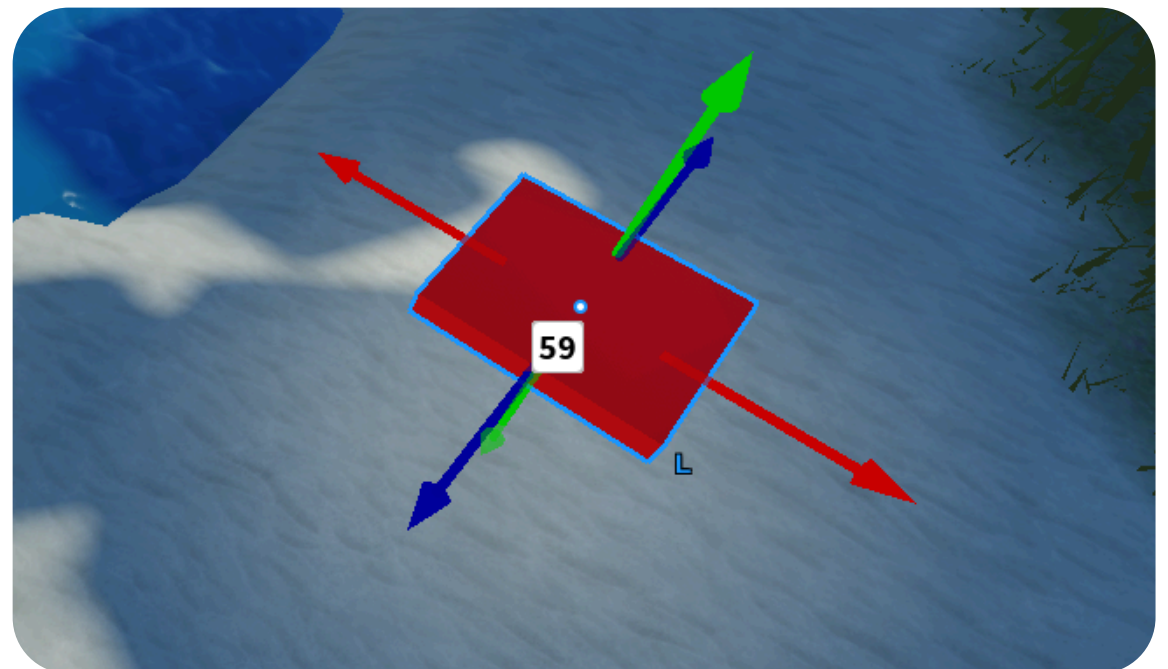
נקרב את האובייקט אל האי הבודד  
כמה שאפשר באמצעות גרירה  
בעזרת חיצוי ההזזה.



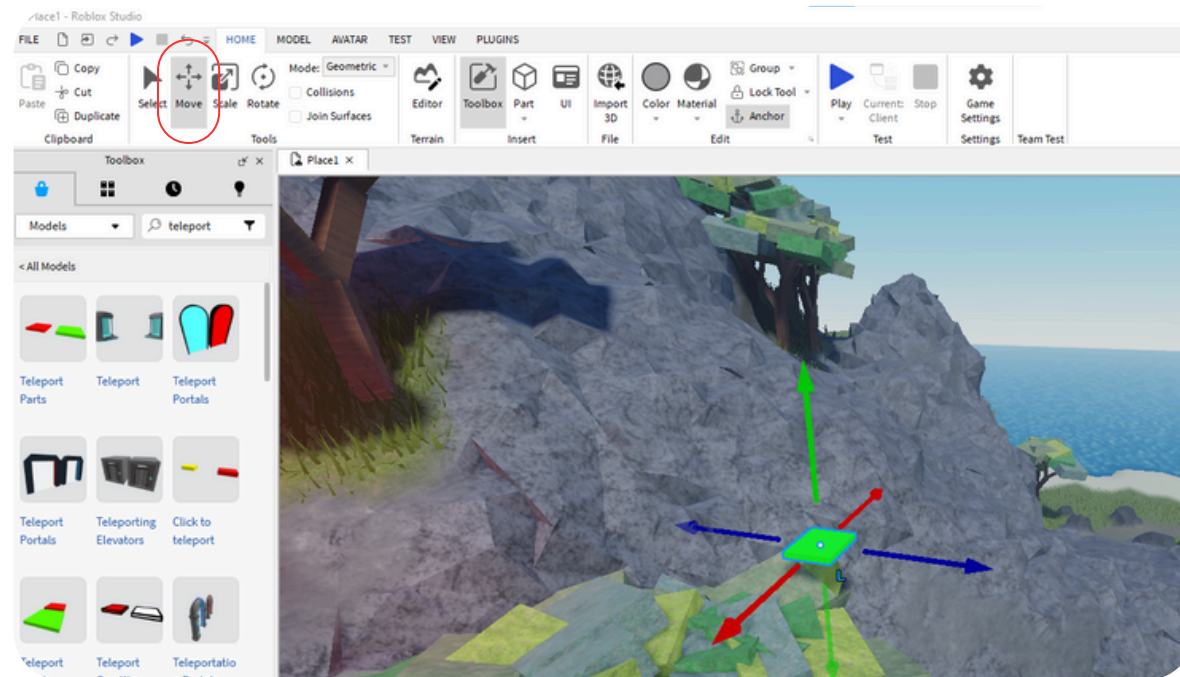
ניתן להבחין שהאובייקט ממוקם  
בערך מעל האי הבודד, וכעת נוכל  
להתקרב כדי למקם אותו בצורה  
מדויקת יותר.



לאחר שהתקרבו אל האובייקט  
בעזרת גלגלת העכבר, ניתן למקם  
ולסדר אותו על האי בצורה מדויקת.



כעת נעבור אל האובייקט השני  
ונראה שהכלי move עדיין פעיל. אם  
הוא אינו פעיל, נסמן אותו שוב כדי  
להפעיל אותו מחדש.

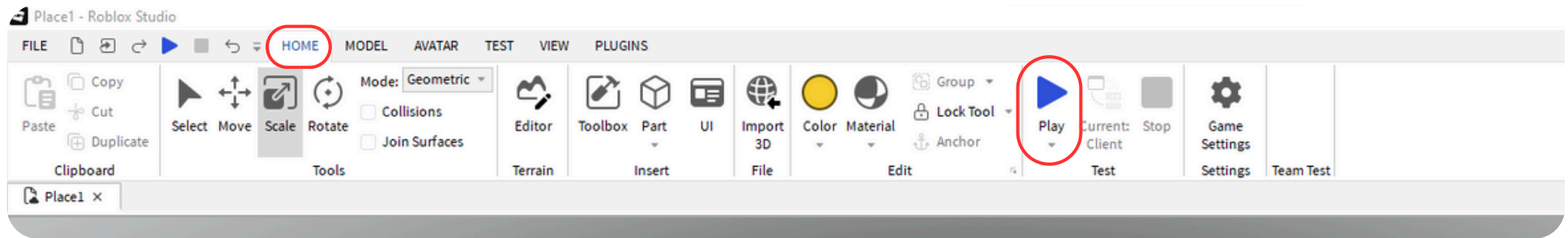


נגרור את האובייקט ונמקם אותו  
בנקודה הרצויה בתוך המפה.

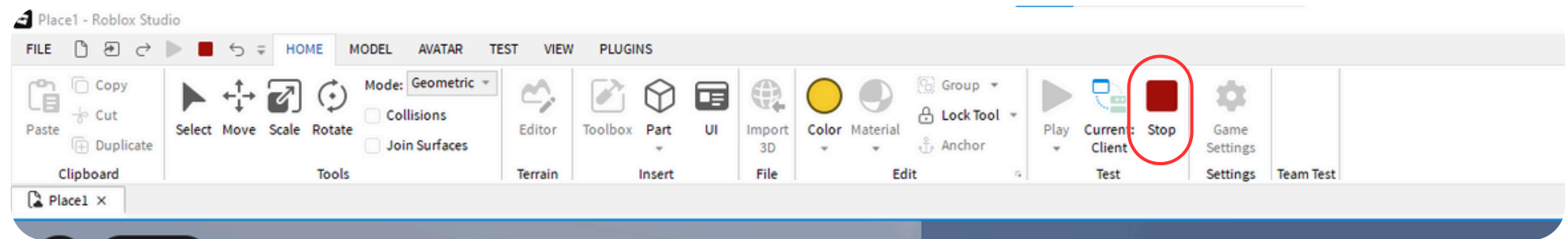


אתגר - הוסיפו במפה טלפורטים נוספים, כך שיווצר מסלול מעבר בין כל האיים השונים.





כעת שסיימנו את המבוך - נשחק במשחק שלנו ונראה שהוא עובד בצורה תקינה.  
תחת לשונית home ניתן ללחוץ על כפתור ה-play על מנת להפעיל את המשחק שיצרנו.



במידה וישנו דבר לא תקין - ניתן לחזור אל מסך העריכה [place]  
על ידי לחיצה על כפתור stop.