

מבוא 2

חוג רובלוקס

בחירת תבנית התחלתית - פותחים פרויקט 12
34

חדש

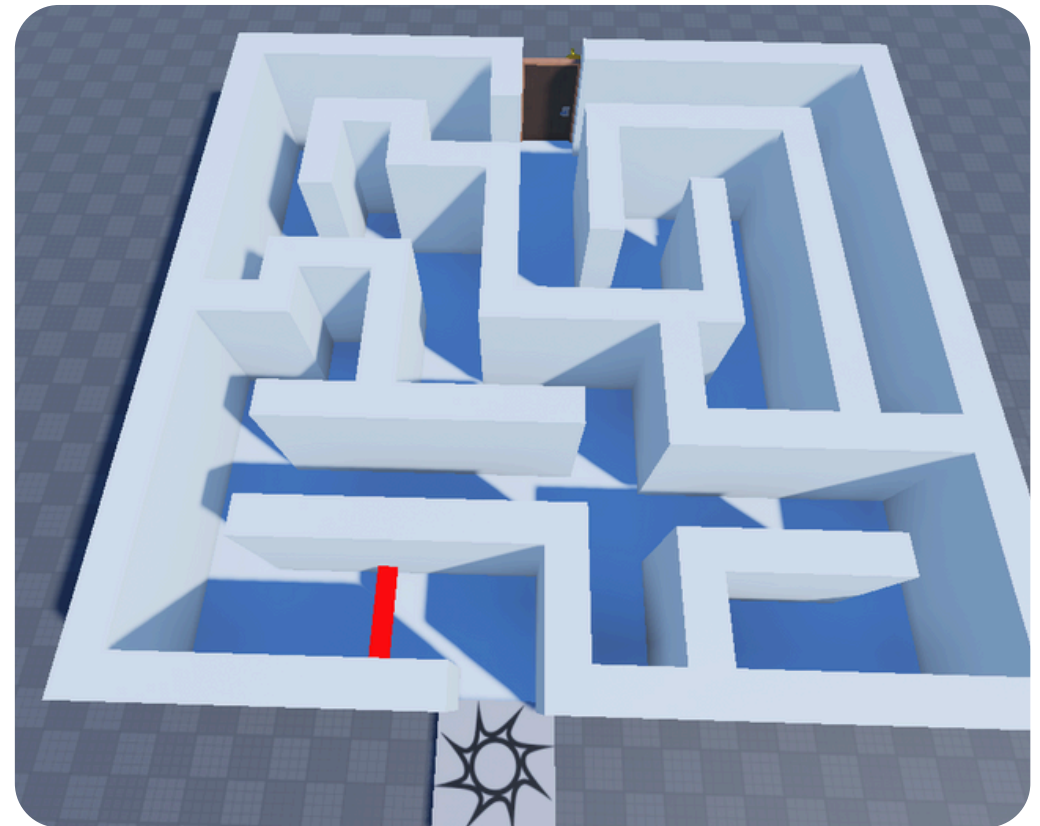
פתיחת ה־Toolbox 12
34

הוספת מבוך מוכן 12
34

הוספת מלכודת בתוך המבוך 12
34

הוספת דלת ניצחון עם שלט YOU WIN 12
34

הרצה ובדיקת תקינות 12
34



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.

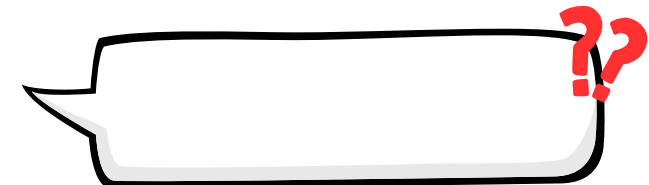
הידעת - העשרת הידע



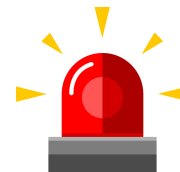
הערה חשובה - הסבר נוסף שיעזור להבין יותר טוב את הנדרש.



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!

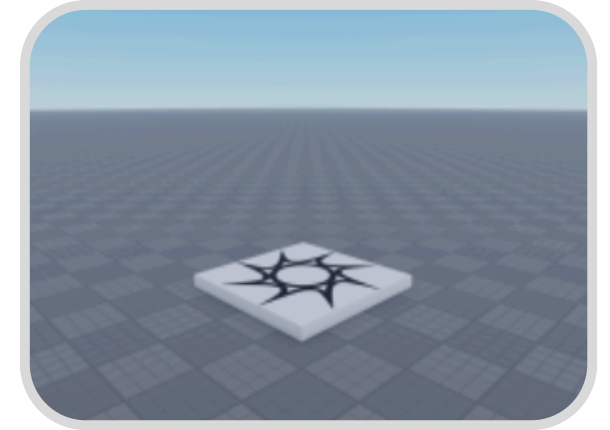
הערה קריטית - הערה חשובה מאוד שיש לזכור ולעבוד לפיה לאורך כל המשחק



בחירת תבנית התחלתית

ניווט בסיסי

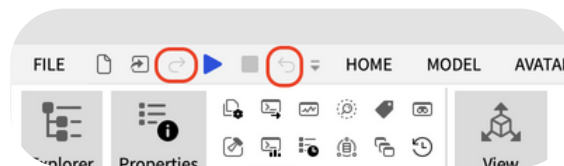
על מנת לנווט במפה נשתמש במקש ימני בעכבר כדי להזיז את נקודת המבט שלנו



וניעזר בחצי המקלדת/wasd כדי לזוז במפה.

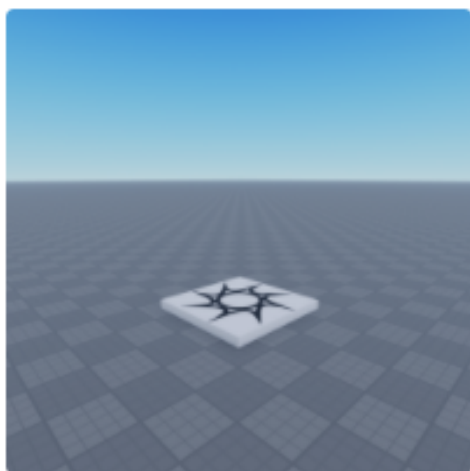


פעולת אחורה [חזור] וקדימה -
ממוקמים בצד שמאל למעלה של המסך.
במידה ועשינו טעות כלשהי - ניתן
לחזור אחורה בלחיצת כפתור ולתקן



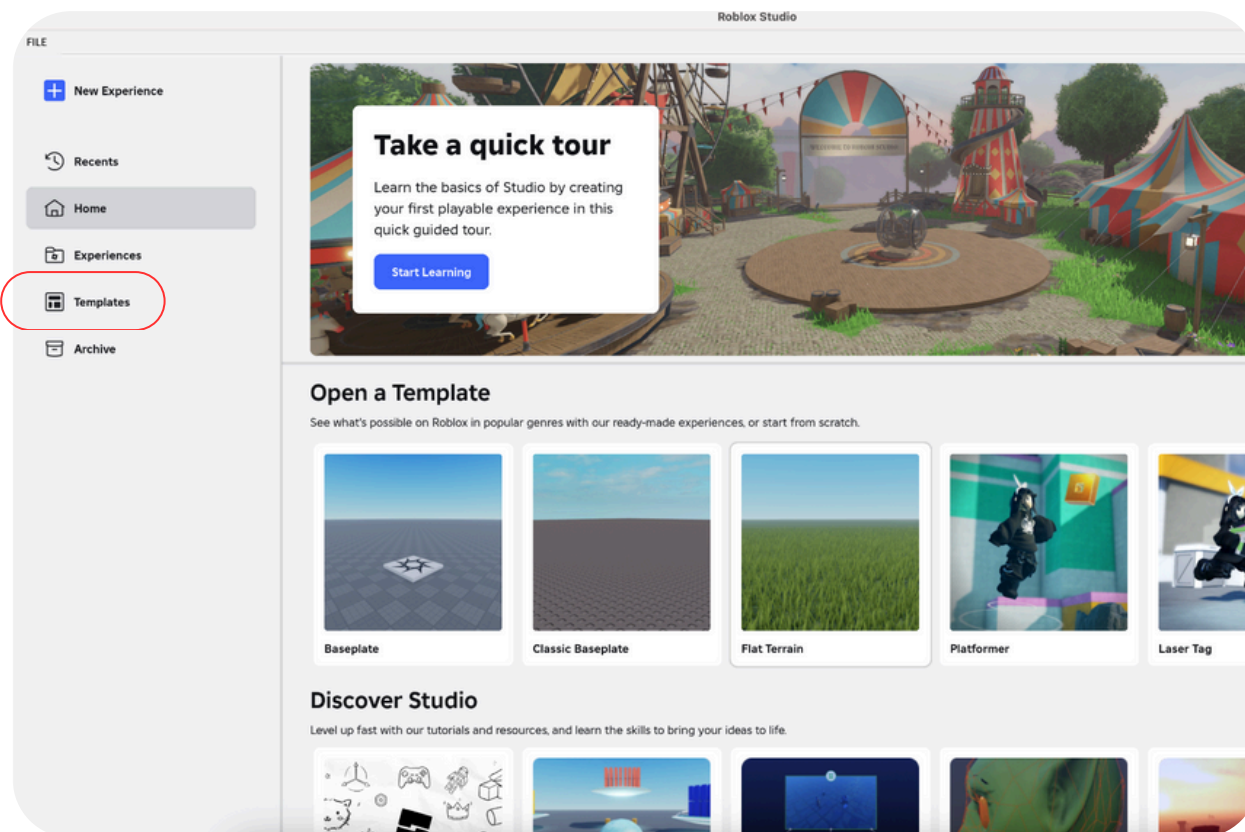
הידעת?

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



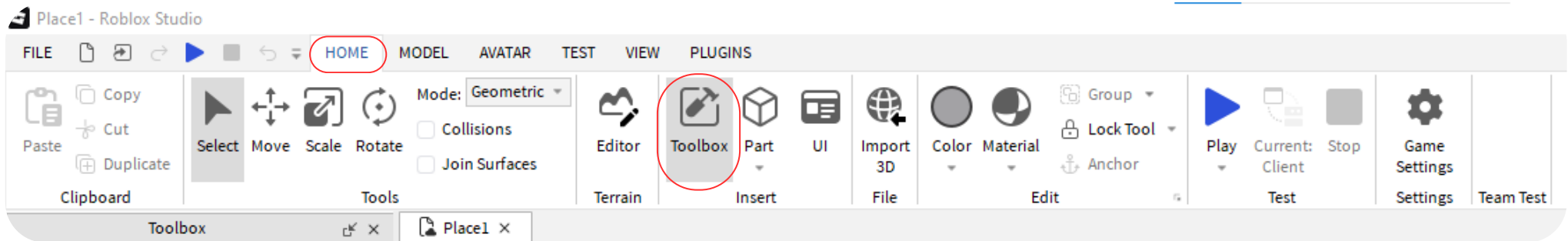
Baseplate

נקליק פעם אחת על הטמפלט
הזה



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

פתיחת ה-Toolbox והוספת מבון



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

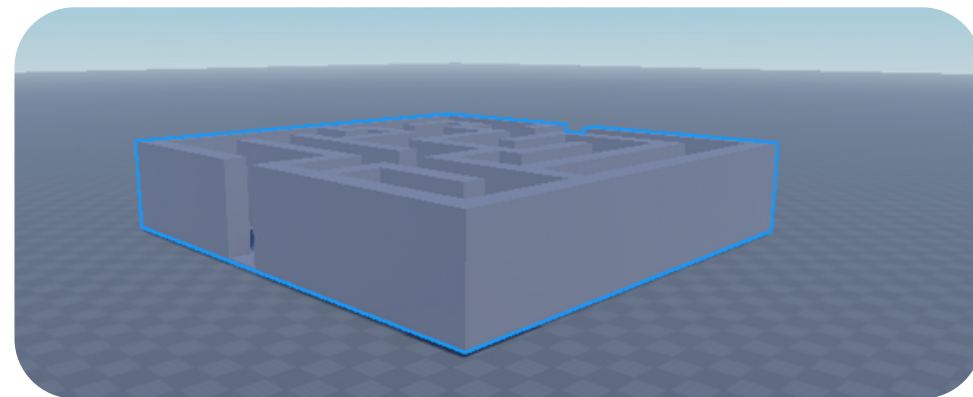
ניתן לבחור בכל אחת מהאפשרויות. לאחר הבחירה נקליק עליה פעם אחת והיא תתווסף מיד למסך העריכה.



בחלון החיפוש נקליד maze ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של מבוכים לבחירה.



ניתן לראות שהמבוך מופיע מיד במסך העריכה, וכל מה שנותר לנו לעשות הוא להזיז אותו למקום הרצוי – וגם למקם את ה־Spawn ההתחלתי בתחילת המבוך. במשחק שלנו נבנה מבוך עם מכשולים שונים בדרך. כדי לנצח את המבוך צריך לעבור בדלת ולראות שלט שכתוב עליו YOU WIN.



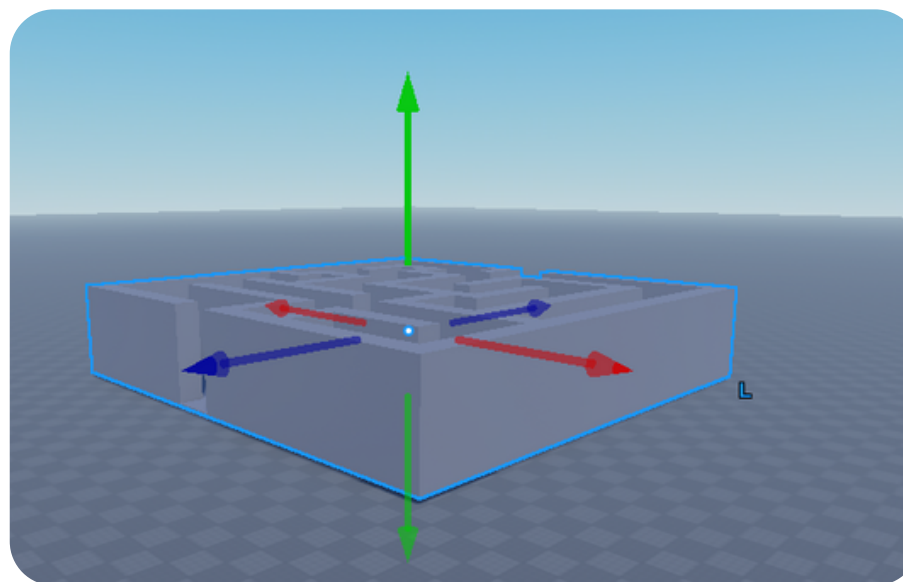
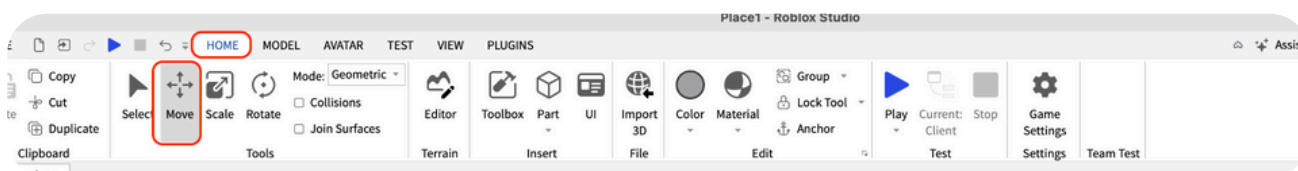
תזכורת

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

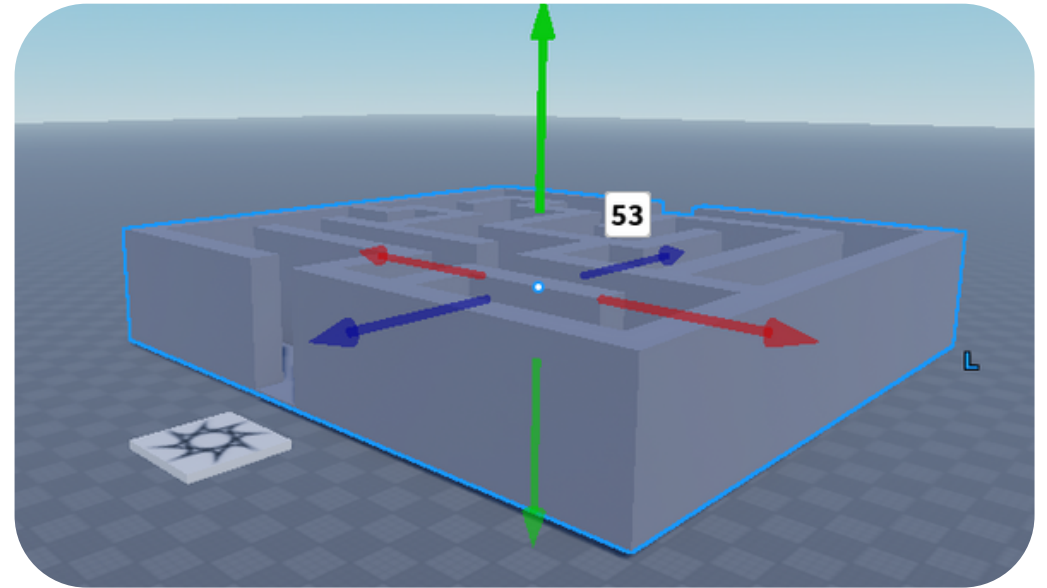
אדום (Red) – ציר X – ימינה/שמאלה

ירוק (Green) – ציר Y – למעלה/למטה (גובה)

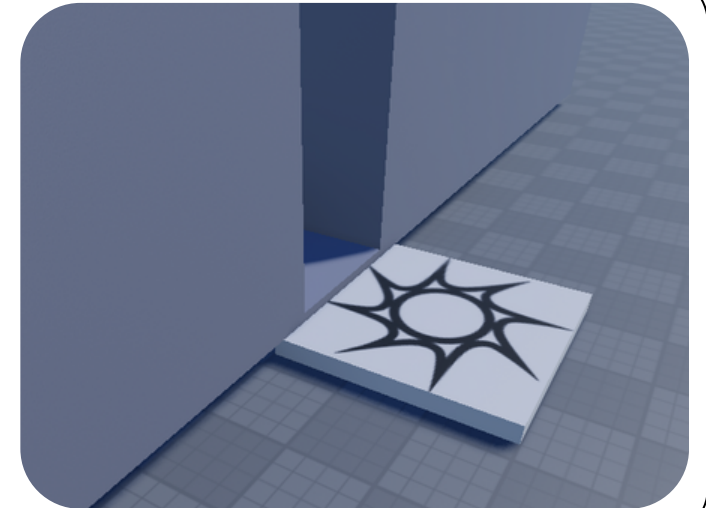
כחול (Blue) – ציר Z – קדימה/אחורה



תחילה נזיז את המבוך כך שנוכל
לראות גם את הספאון וגם את
המבוך יחד על המסך.



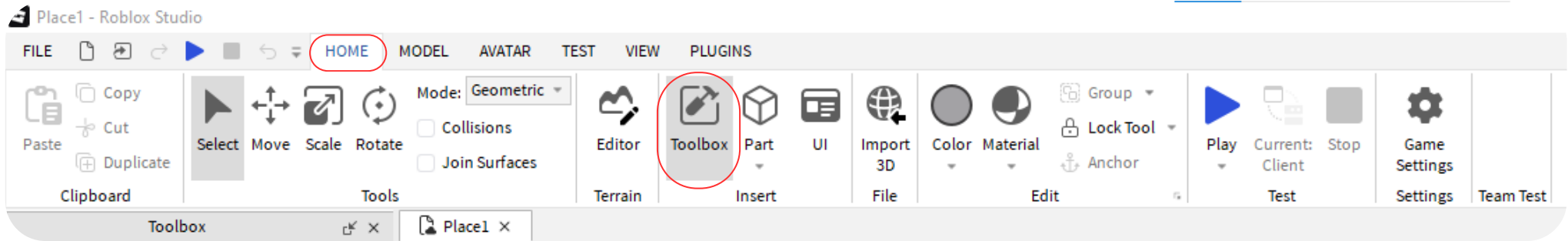
כעת נגרור את הספאון ונמקם אותו
בנקודת ההתחלה של המבוך.



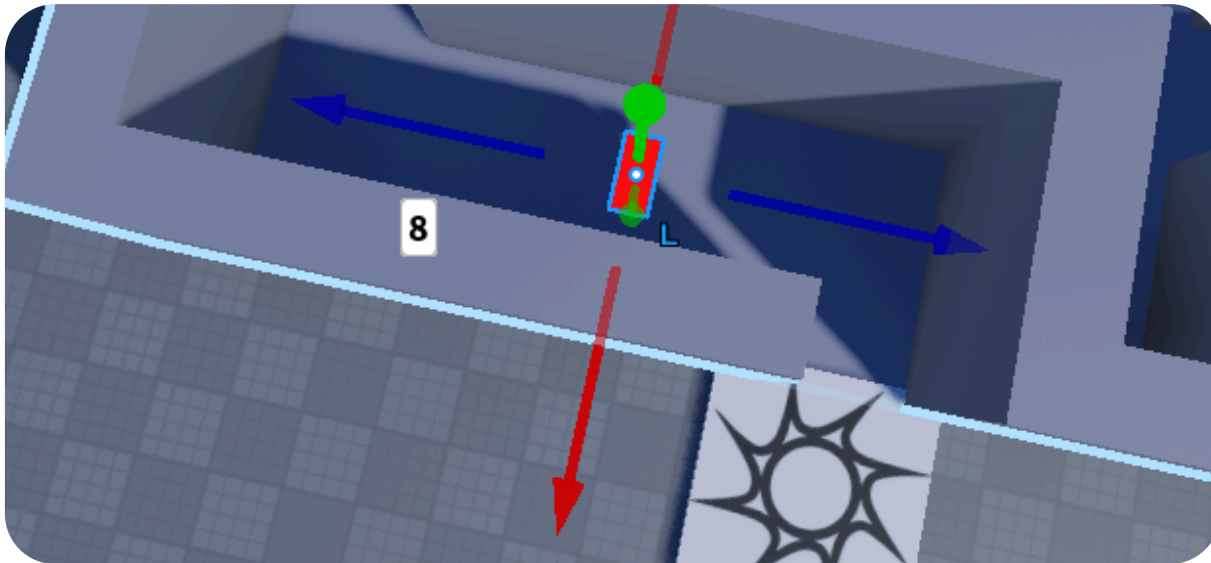
הערה חשובה - כאשר אנו רוצים למקם אובייקט ביחס לאובייקט אחר, נצטרך להזיז את נקודת המבט מספר פעמים עד שהאובייקט יונח בצורה מדויקת. זה בסדר גמור להסתכל מכמה זוויות שונות ולהתאים את המיקום.



הוספת מלכודת בתוך המבוך



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

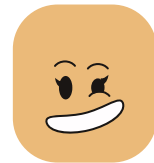
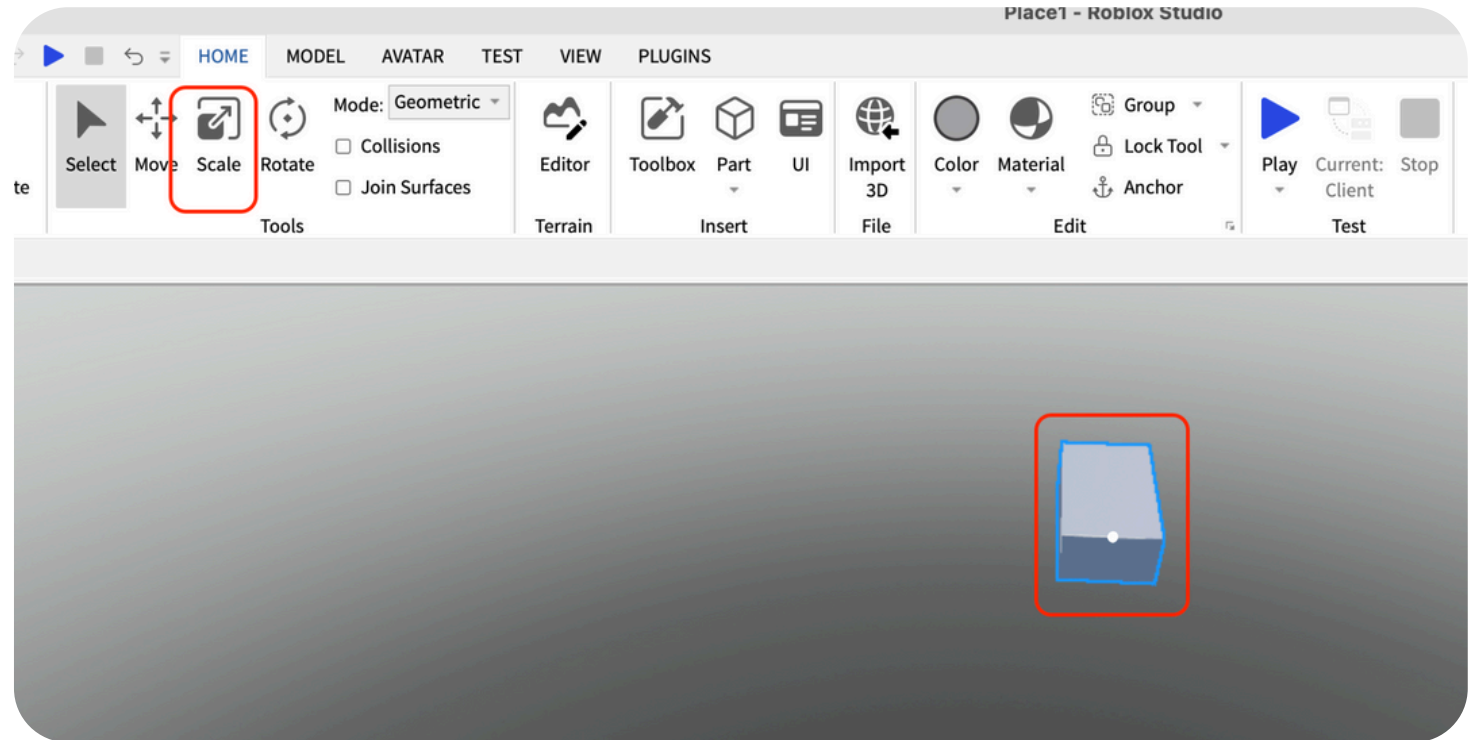


נמקם את הבלוק בתוך המבוך. המלצה - עברו לנקודת מבט מלמעלה כדי למקם אותו בצורה מדויקת יותר.



בחלון החיפוש נקליד lava ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של בלוקי לאבה לבחירה.

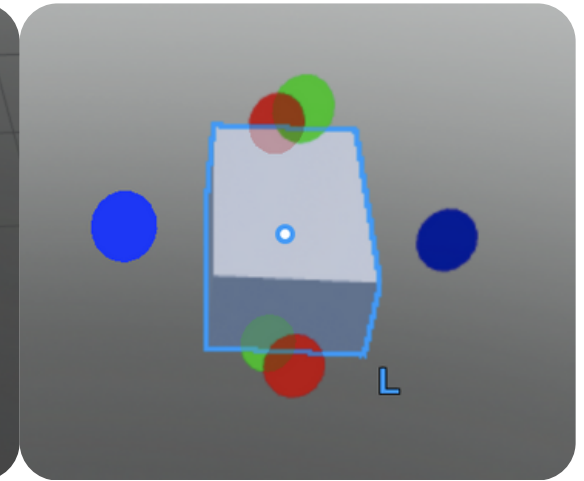
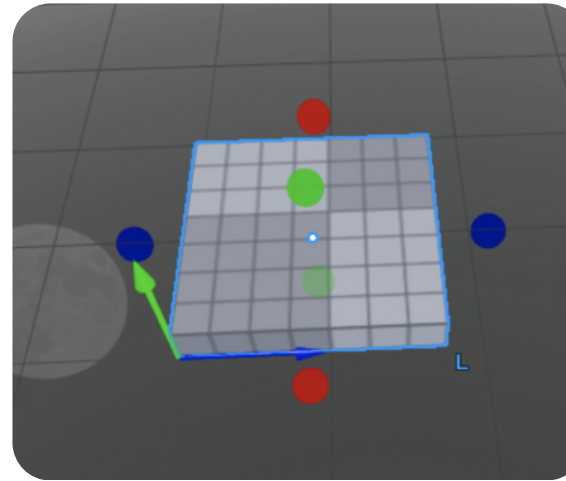
נרצה לערוך את גודל הצורה –
נעשה זאת על ידי סימון הצורה
(המסומנת בצבע כחול) ובחירה
באופציית Scale הנמצאת
בלשונית Home.



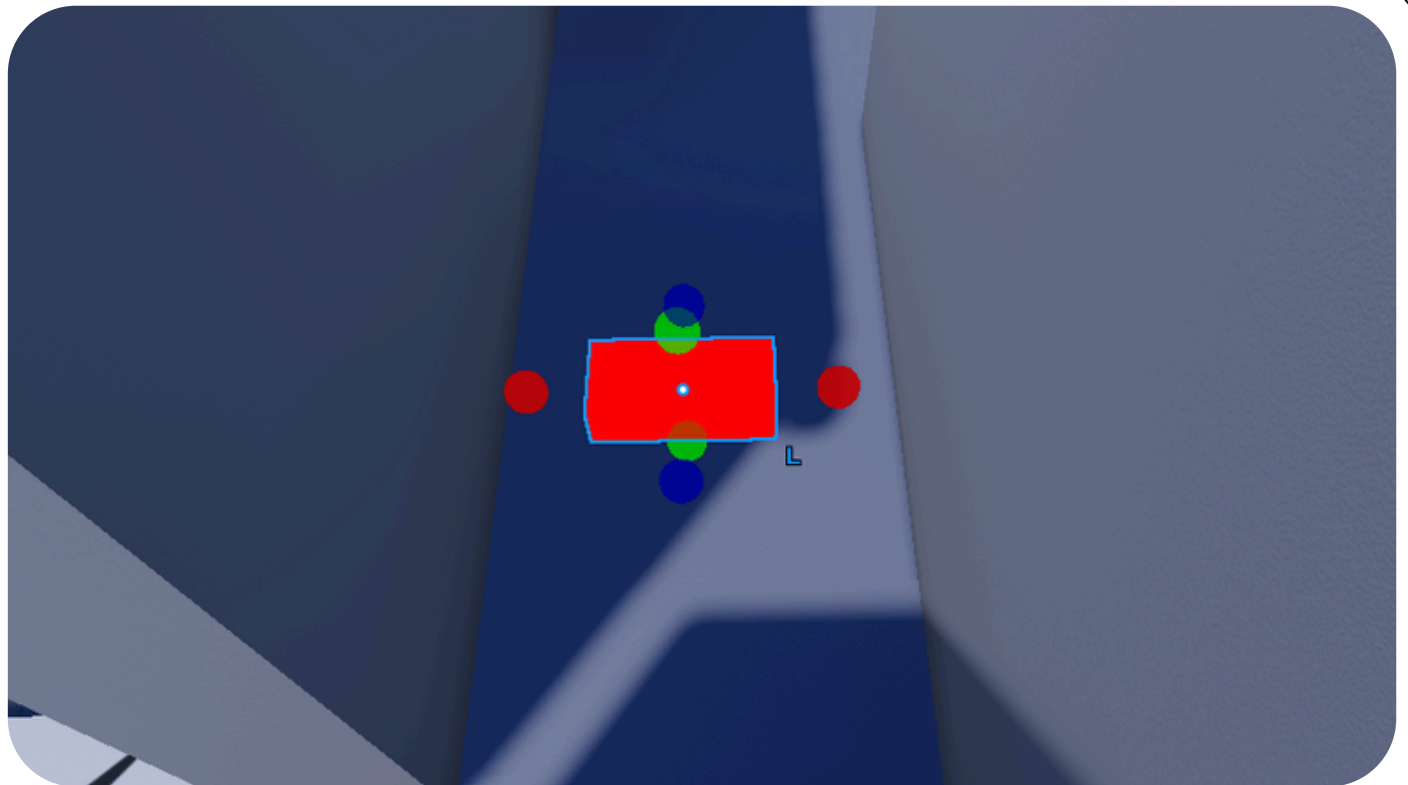
קנה מידה = Scale



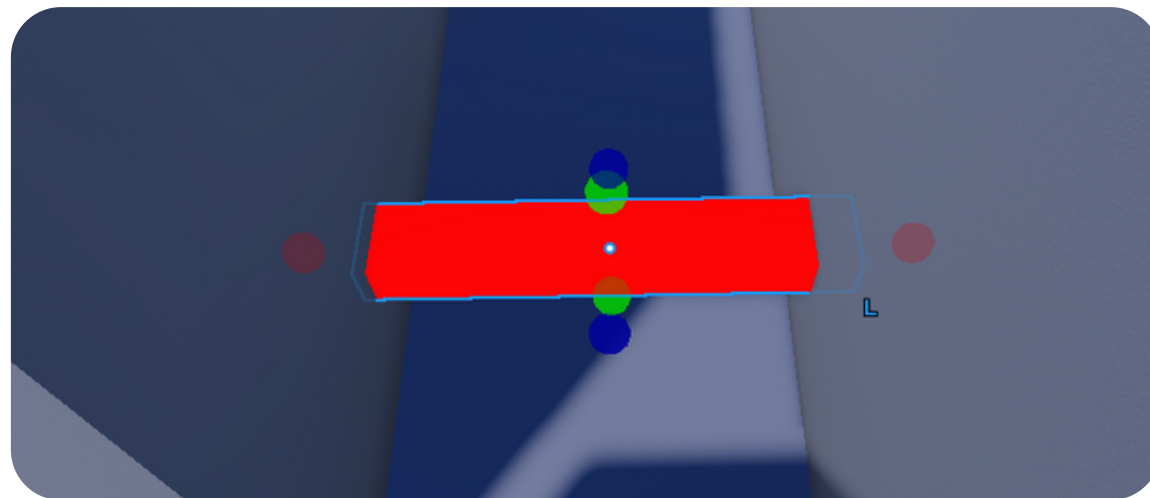
בעזרת העיגולים הכחולים - נערוך את רוחב הצורה.
בעזרת העיגולים האדומים - נערוך את אורך הצורה.
בעזרת העיגולים הירוקים - נערוך את גובה הצורה.
אנו ניעזר בעיגולים כדי למתוח את הצורה לגודל הרצוי.



ניתן לראות כי עלינו להגדיל את
הצורה לצדדים - שימו לב שנקודת
המבט השתנתה לזווית נכונה
המאפשרת לראות את האובייקט
בצורה ברורה.



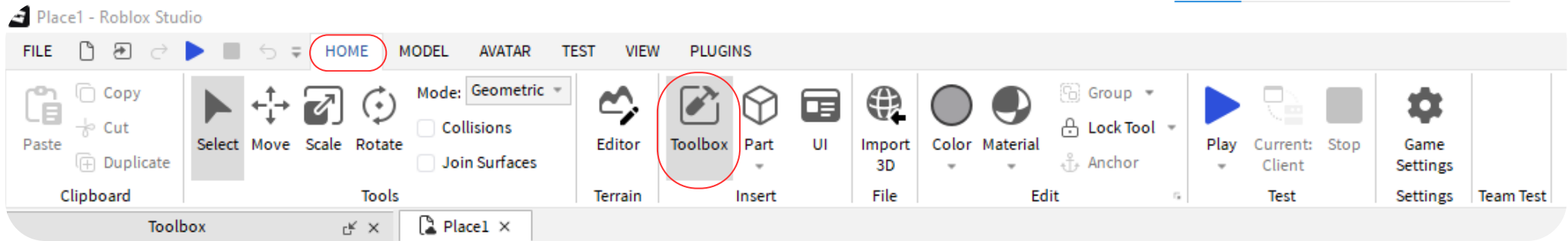
כעת מתחננו את הצורה לצדדים כך שהשחקן
לא יוכל לעבור מהצד, אלא ייאלץ לקפוץ מעלה.



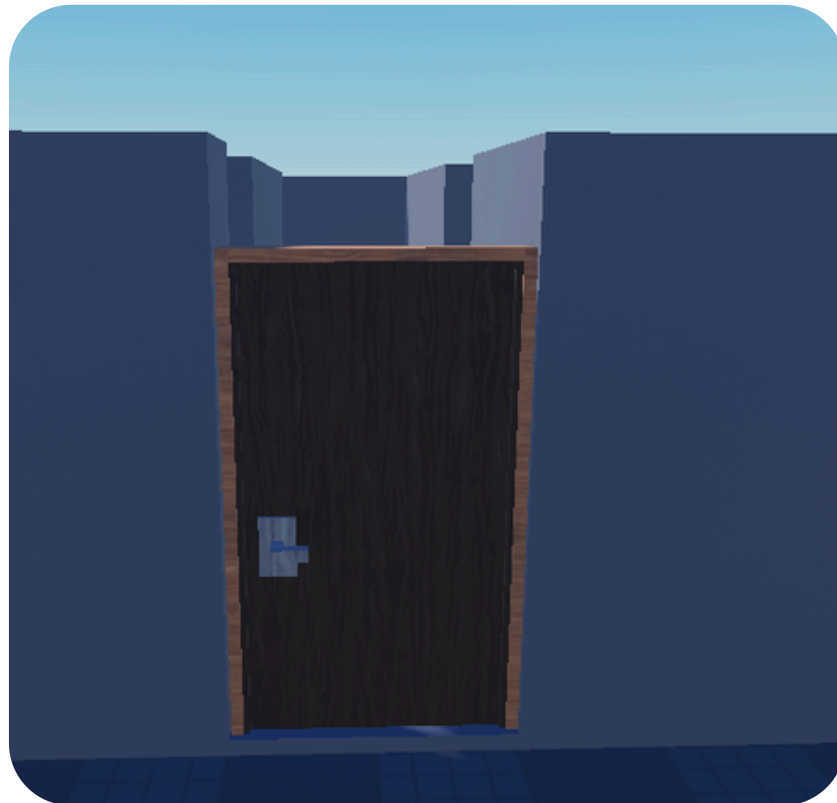
אתגר - הוסיפו סוגים שונים של מכשולי לבה אל תוך המבוך ונסו
אותם במשחק



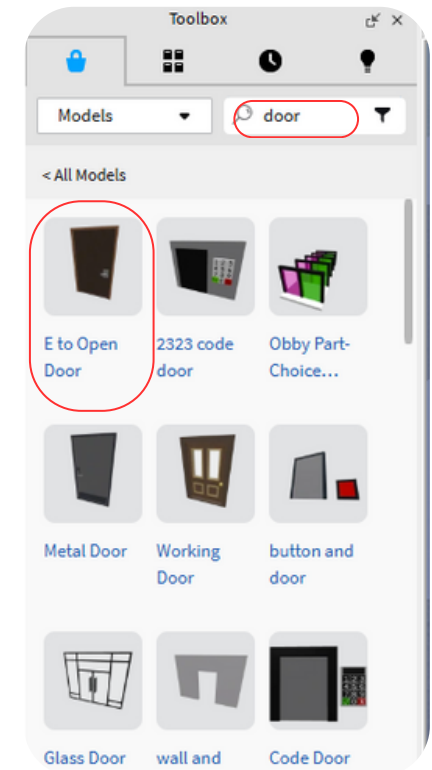
הוספת דלת ניצחון עם שלט YOU WIN תוך המבון



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

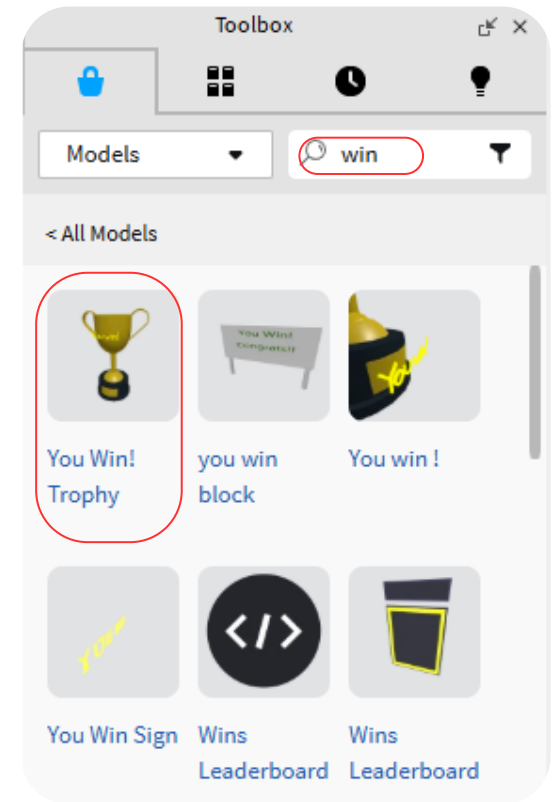


נמקם ונגדיל את הדלת בעזרת הכלים שלמדנו



בחלון החיפוש נקליד door ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של דלתות לבחירה.

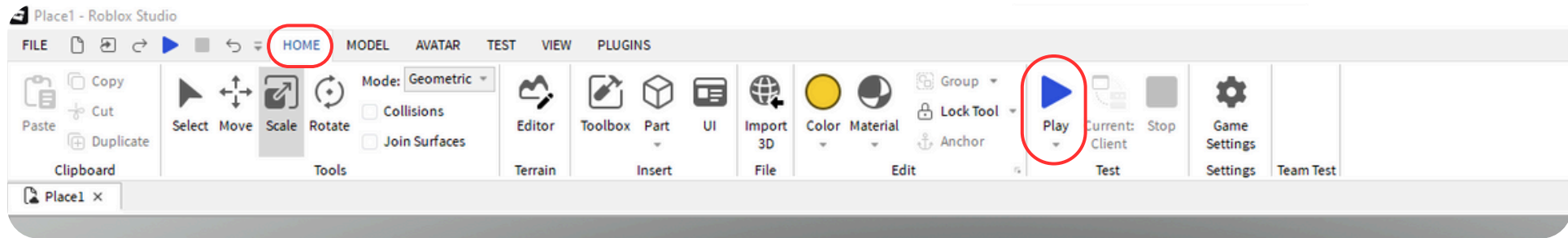
נבצע חיפוש נוסף ב־Toolbox ונקליד win, נבחר
אחד מהשלטים המוצעים ונמקם אותו מחוץ לדלת
בסוף המבוך.



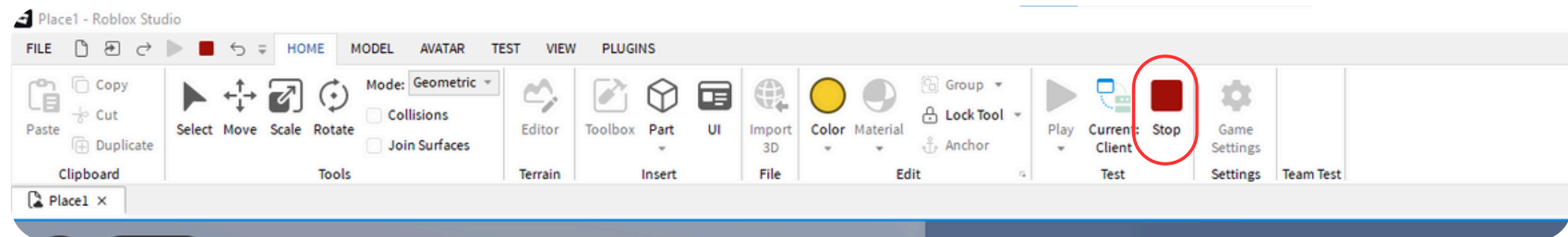
אתגר - שדרגו את המבוך כמה שניתן וחשבו על מכשולים / קישוטים
נוספים ניתן להוסיף



הרצה ובדיקת תקינות



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.