

מבוא 5

# חוג רובלוקס

- בחירת תבנית התחלתית - נפתח פרויקט חדש 12/34
- ונבחר בטמפלט של מכונית מרוץ
- נכיר את כלי ה-Rotate 12/34
- נכיר את כלי השכפול 12/34
- יצירת מסלול חדש - נוסיף מסלול מרוצים 12/34
- משלנו עם פניות ואתגרים
- איך משחקים? 12/34
- הרצה ובדיקה - נשחק במסלול שבנינו ונראה 12/34
- שהוא עובד



# 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.

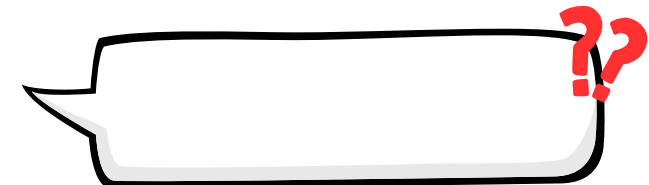
הידעת - העשרת הידע



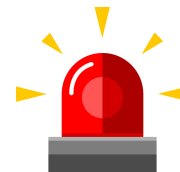
הערה חשובה - הסבר נוסף שיעזור להבין יותר טוב את הנדרש.



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!

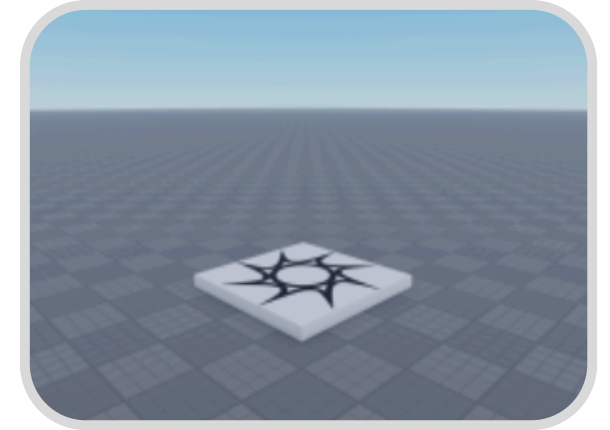
הערה קריטית - הערה חשובה מאוד שיש לזכור ולעבוד לפיה לאורך כל המשחק



# בחירת תבנית התחלתית

ניווט בסיסי

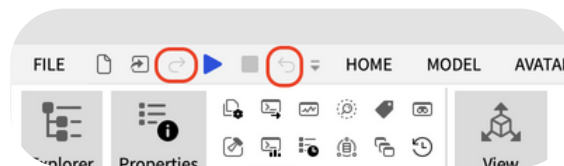
על מנת לנווט במפה נשתמש במקש ימני בעכבר כדי להזיז את נקודת המבט שלנו



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



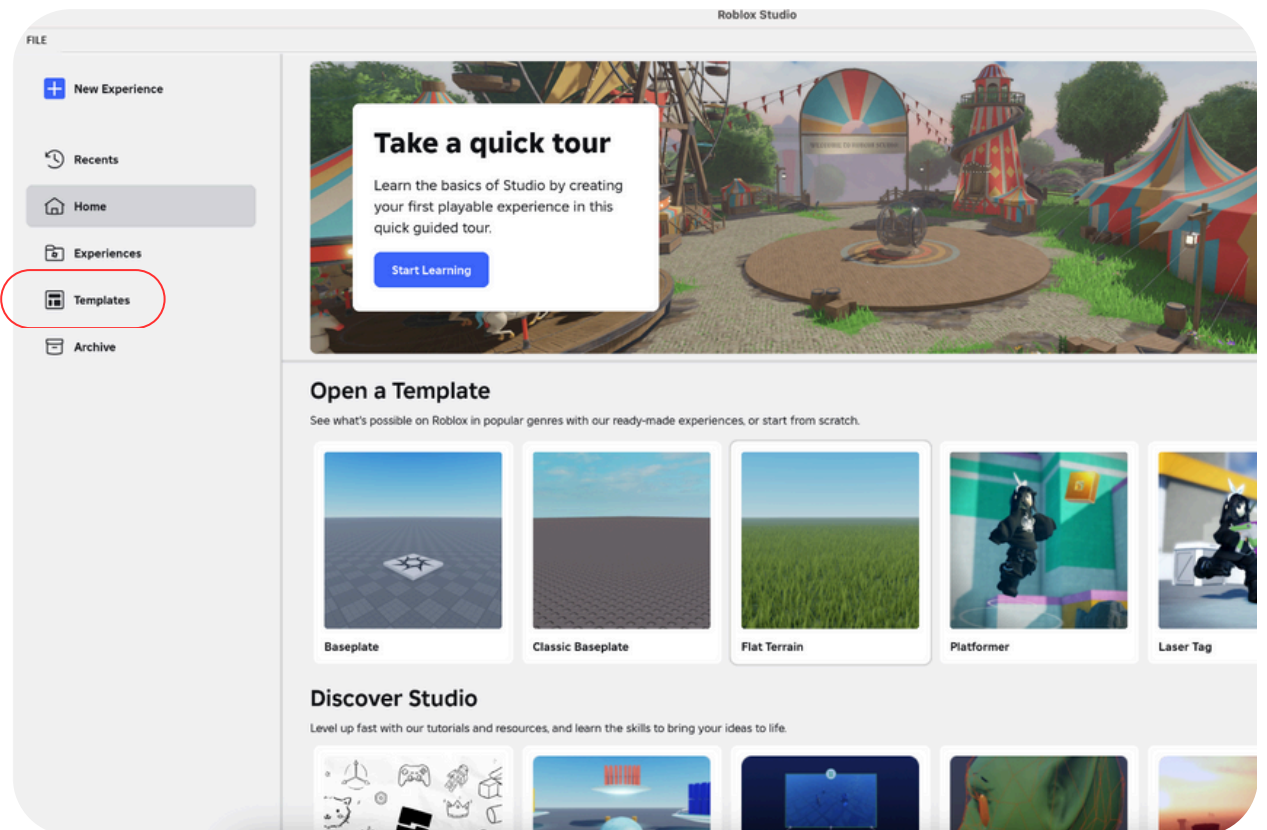
הידעת?

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



Racing

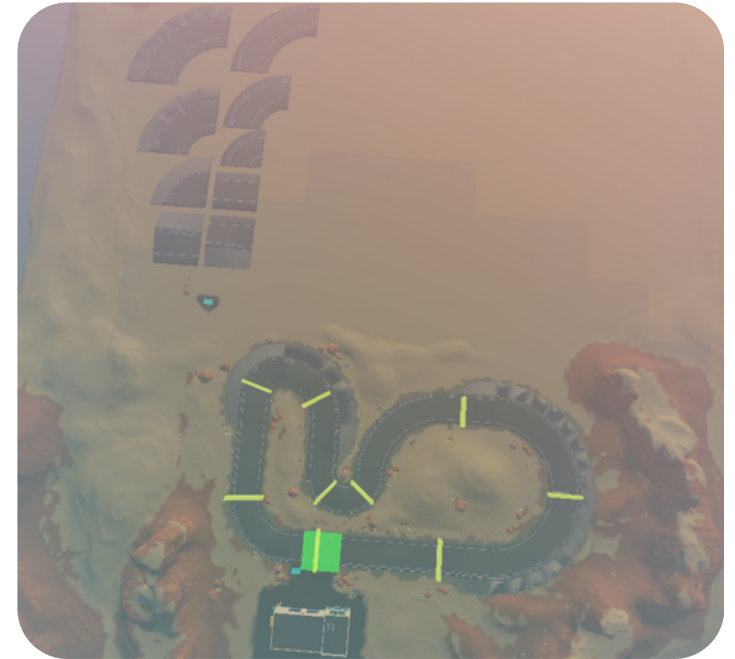
נקליק פעם אחת על הטמפלט  
הזה



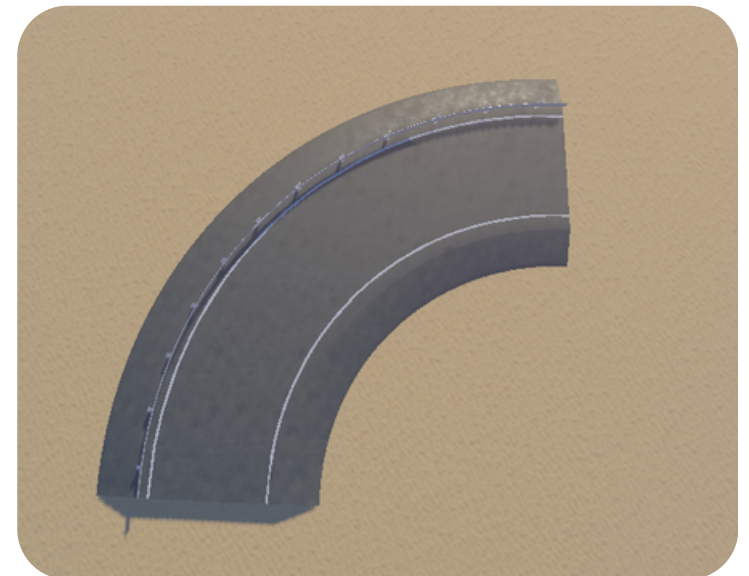
זה הוא מסך הבית של רובלוקס סטודיו.  
יש לבחור באפשרות של Templates בתפריט השמאלי

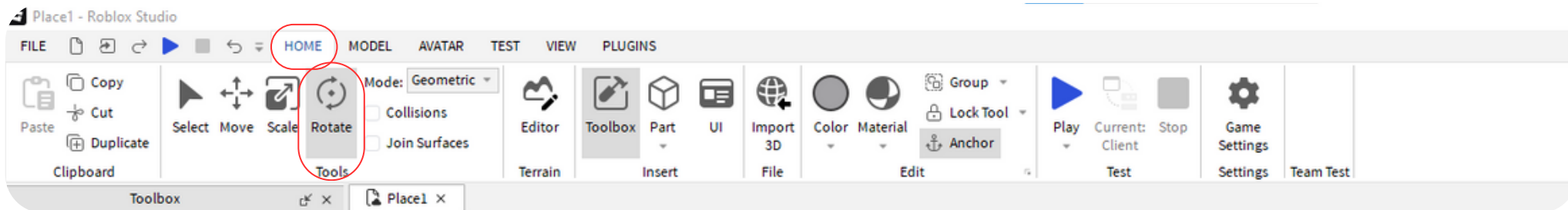
# נכיר את כלי ה-Rotate

אם נביט על המפה מרחוק, נוכל לראות שישנם חלקים נוספים שניתן להשתמש בהם כדי להרכיב ולבנות מסלול משלנו.



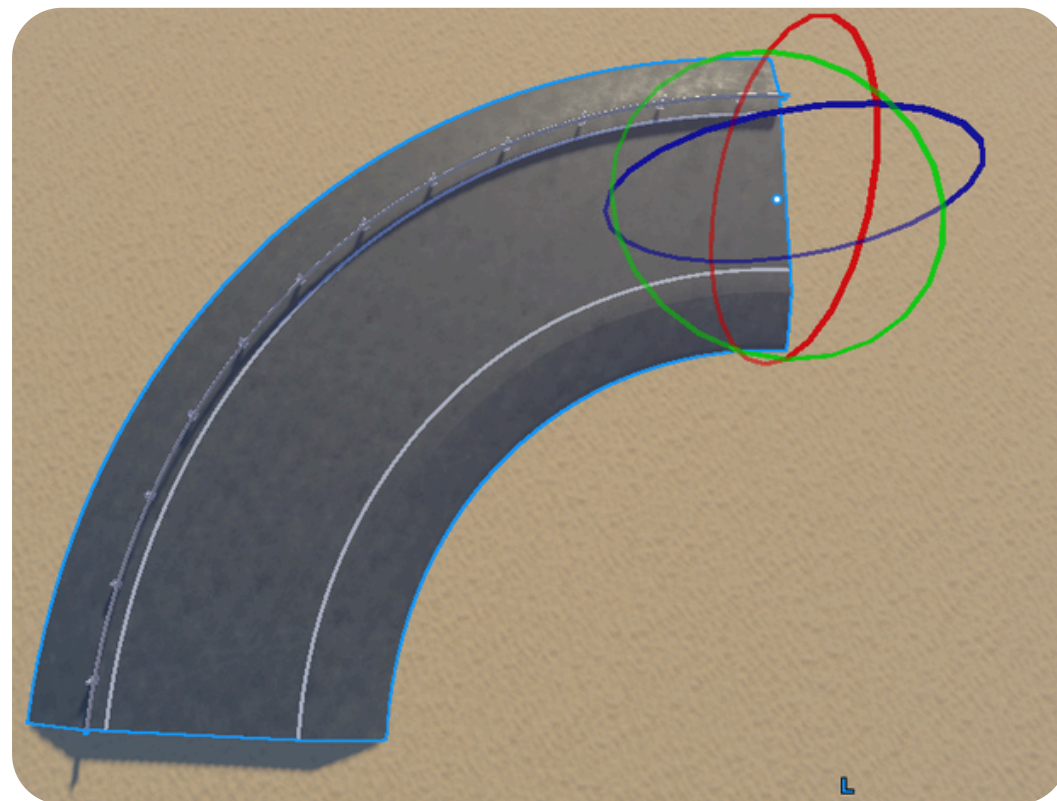
נזיז חלק אחד הצידה בעזרת כלי Move, כדי לפנות מקום להתחלת המסלול שלנו.



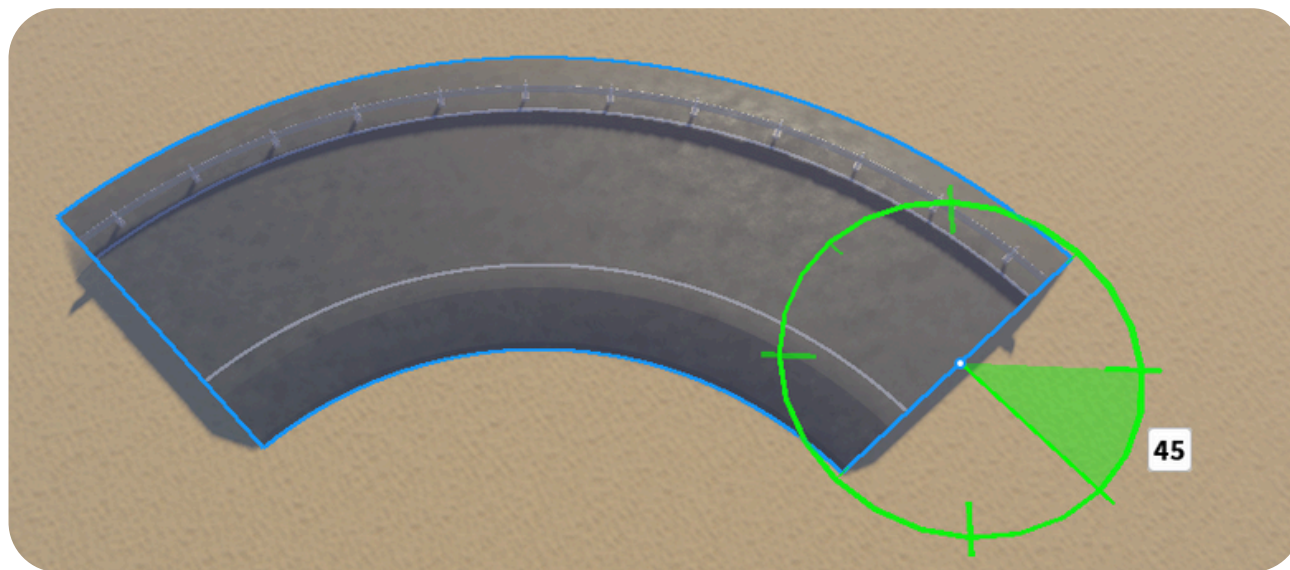


כעת נבחר בכלי Rotate כאשר הבלוק מסומן -  
 סביב הבלוק יופיעו עיגולים צבעוניים  
 המאפשרים לסובב אותו בצירים שונים.

כעת נבחר בכלי Rotate כאשר הבלוק מסומן -  
 סביבו יופיעו עיגולים בצבעים שונים. כל צבע  
 מייצג ציר סיבוב אחר:  
**אדום** - סיבוב בציר X (קדימה ואחורה)  
**ירוק** - סיבוב בציר Y (ימינה ושמאלה)  
**כחול** - סיבוב בציר Z (גלגול לצדדים)  
 ניתן לסובב את האובייקט בזוויות שונות לפי  
 הציר שנבחר, וכך למקם אותו בדיוק בכיוון  
 הרצוי לנו במסלול.

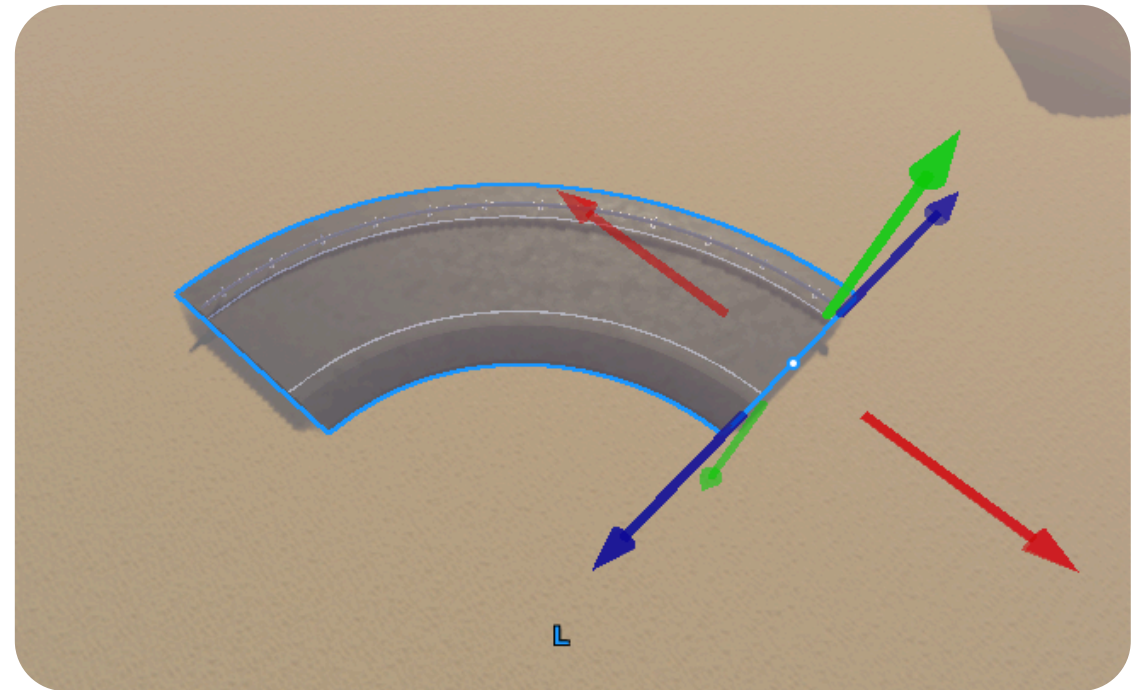


במקרה זה נשתמש בגלגלת הירוקה  
(ציר Y) לאורך כל בניית המסלול.  
סובבנו את חלק המסלול ב- $45^\circ$   
מעלות ימינה כדי ליצור פנייה חדשה.



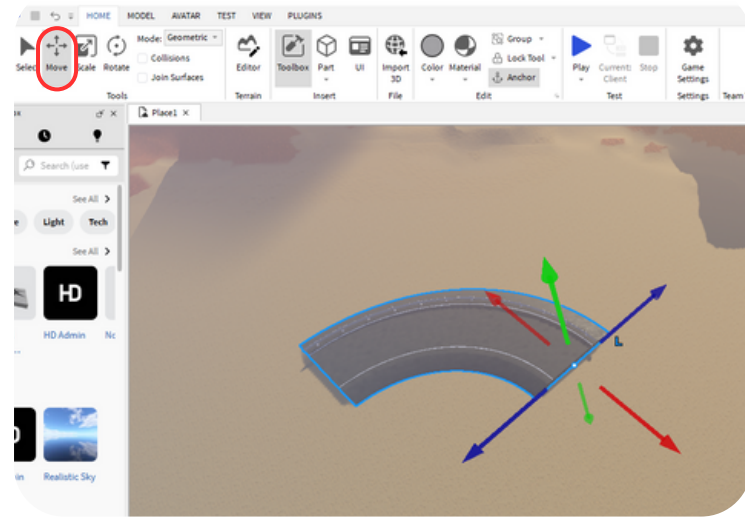
# נכיר את כלי השכפול

נבחר את האובייקט  
הרצוי על ידי הקלקה  
עליו כך שיופיע מסומן  
במסגרת תכלת.



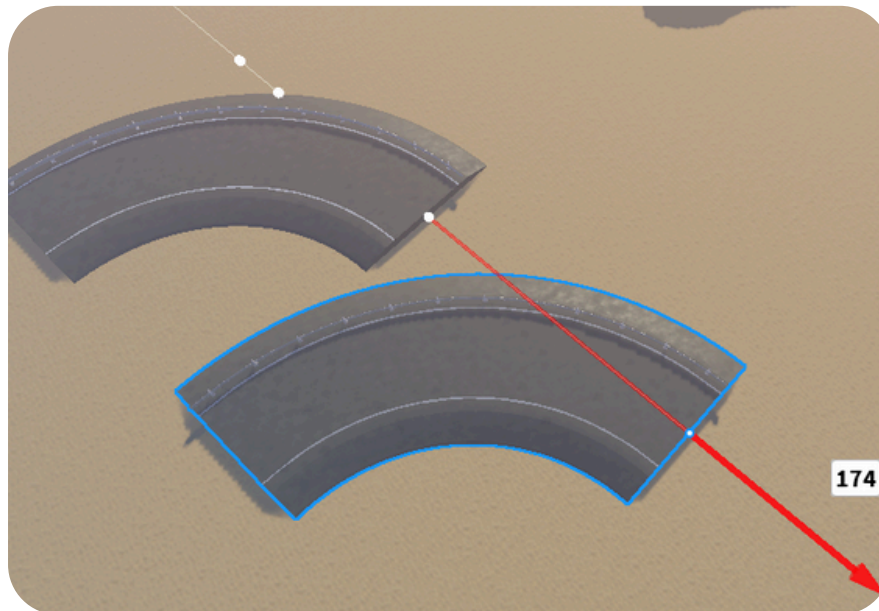
2

לאחר ששכפלנו - נוודא  
שאנו מסומנים על כלי  
ההזזה move פעם  
נוספת ונקליק על  
האובייקט פעם אחת על  
מנת לסמן אותו.



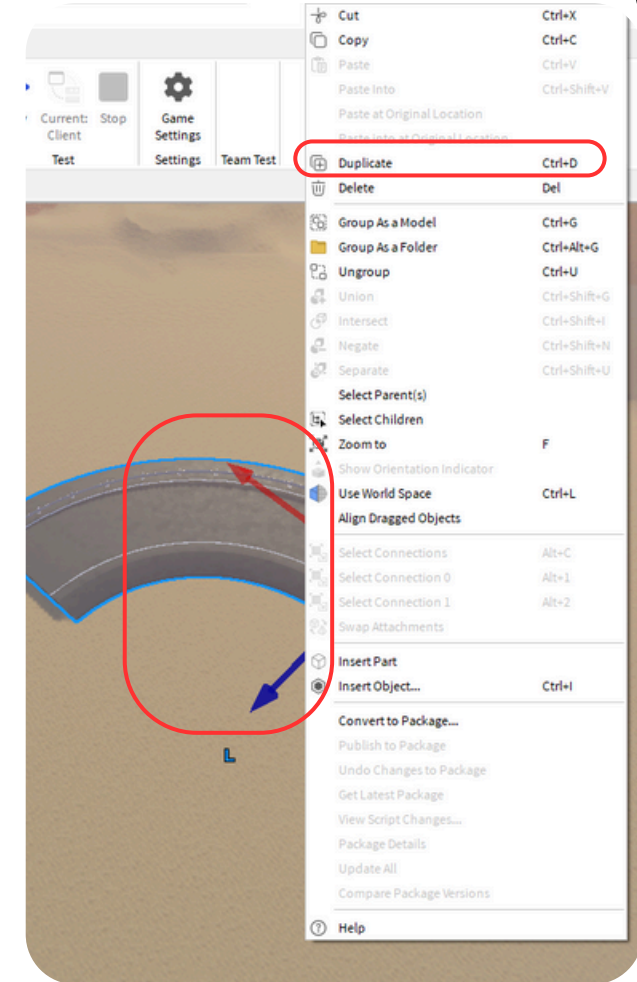
3

ונגרור את  
האובייקט לכיוון  
הרצוי

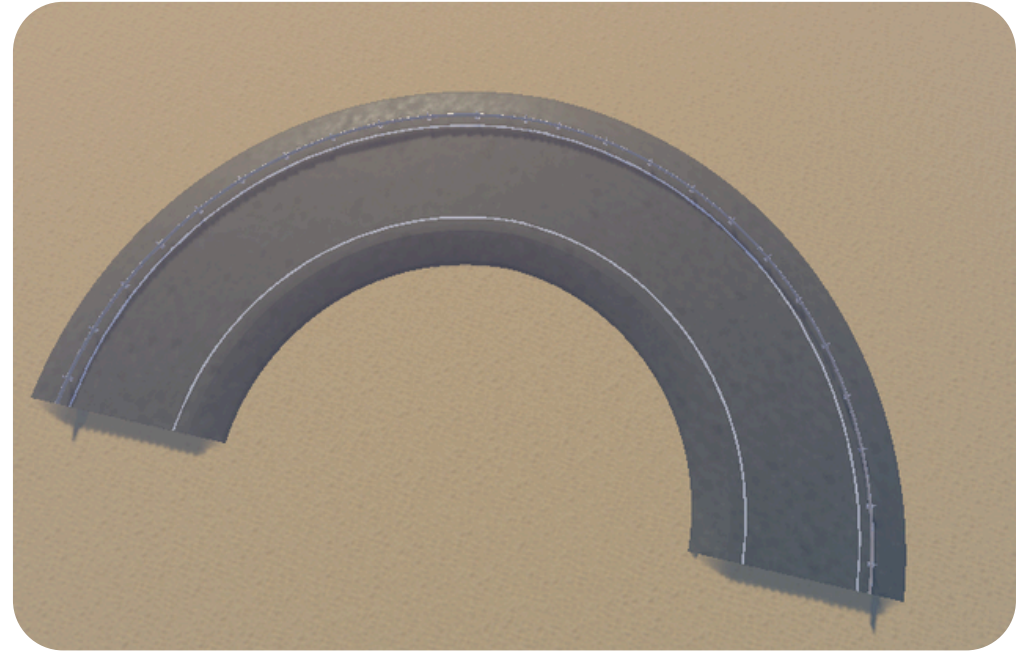


1

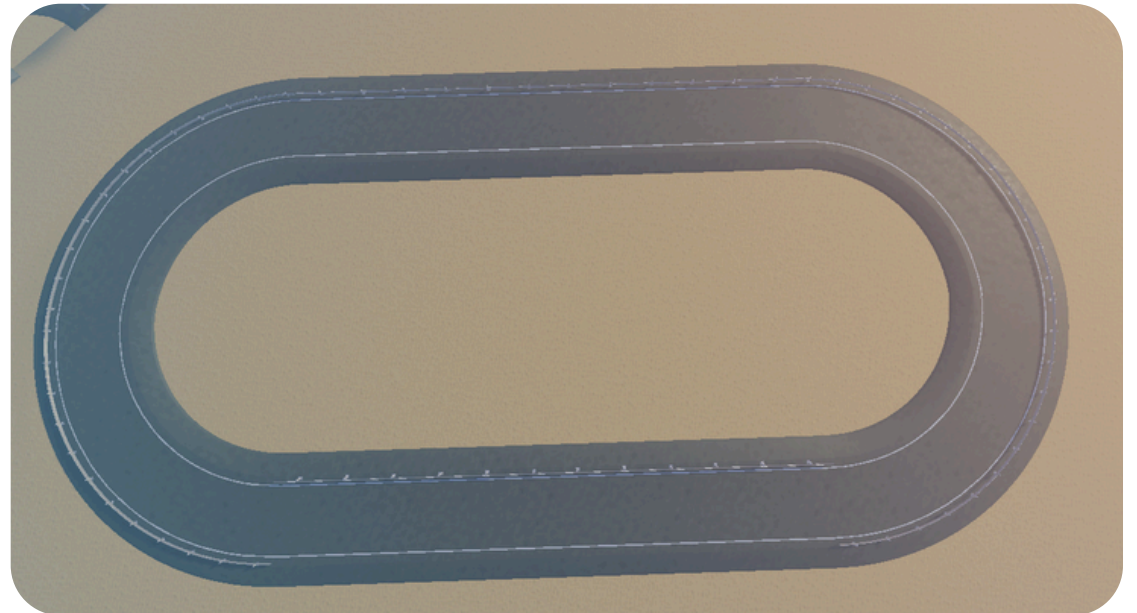
תחילה נבחר בכלי ההזזה move.  
נקליק על האובייקט פעם אחת  
ונוודא שהוא מסומן - נוכל להבחין  
בכך שמסביבו מסגרת בצבע תכלת.  
כעת נקליק עליו במקש הימני  
בעכבר ונבחר ב-duplicate



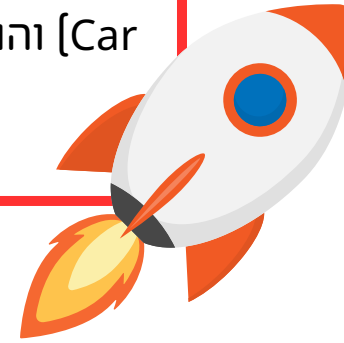
נבצע התאמות בין האובייקטים כך  
שיצרו יחד מסלול רציף.  
טיפ - אין צורך להיות מדויקים לגמרי,  
לפעמים אי־דיוקים קטנים מוסיפים  
כיף ואתגר למשחק!



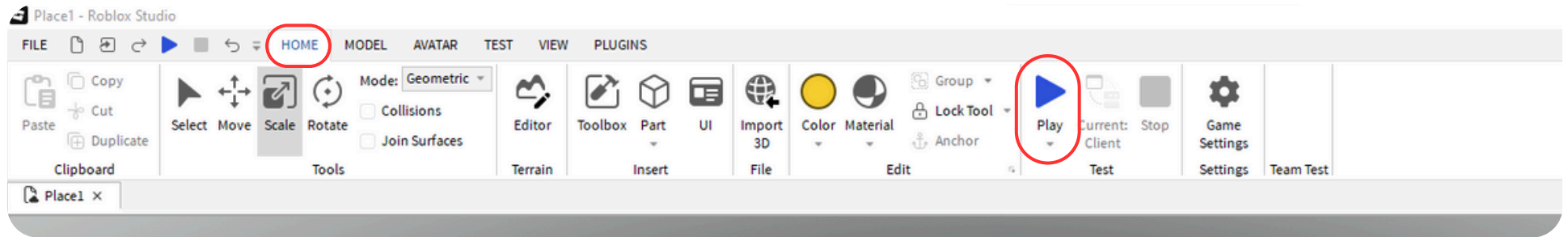
המשיכו באותו האופן עד שתחברו בין  
כל החלקים ותצרו מסלול מירוץ שלם  
ומוכן למשחק.



אתגר – חפשו ב־Toolbox מכוניות נוספות [Car, Race Car, Super Car] והוסיפו אותן למסלול. נסו איזה רכב הכי מהיר, מי שולט יותר טוב בפניות, ואיזה רכב הכי כיף למירוץ.



# איך משחקים?



תחת לשונית home ניתן ללחוץ על כפתור ה-play על מנת להפעיל את המשחק שיצרנו.



גשו אל העמדה המסומנת.

לחצו לחיצה ארוכה על כפתור E  
במקלדת - והמכונית תופיע במסלול.



גשו אל המכונית והתקרבו אליה, ואז  
לחצו שוב לחיצה ארוכה על כפתור E  
כדי להיכנס ולנהוג בה.



השתמשו בחצי המקלדת או במקשי  
WASD כדי להתחיל לנהוג במכונית  
ולהתקדם במסלול.



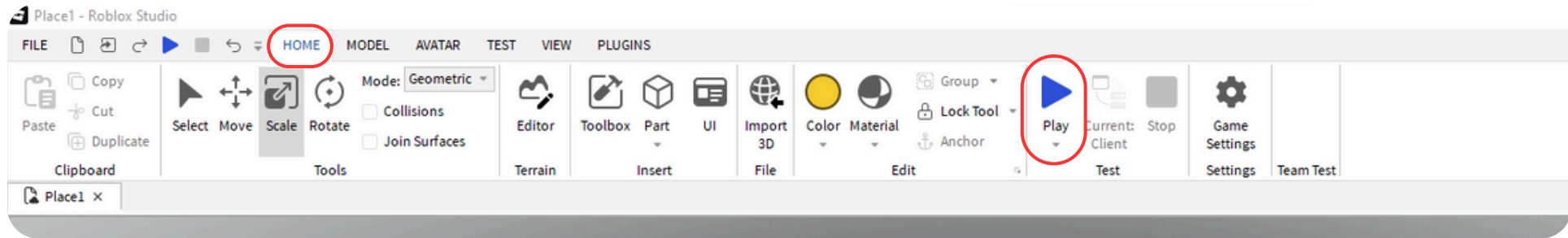
השתמשו בכפתור Shift השמאלי  
במקלדת כדי להפעיל האצה מוגברת  
ולנסוע מהר יותר.



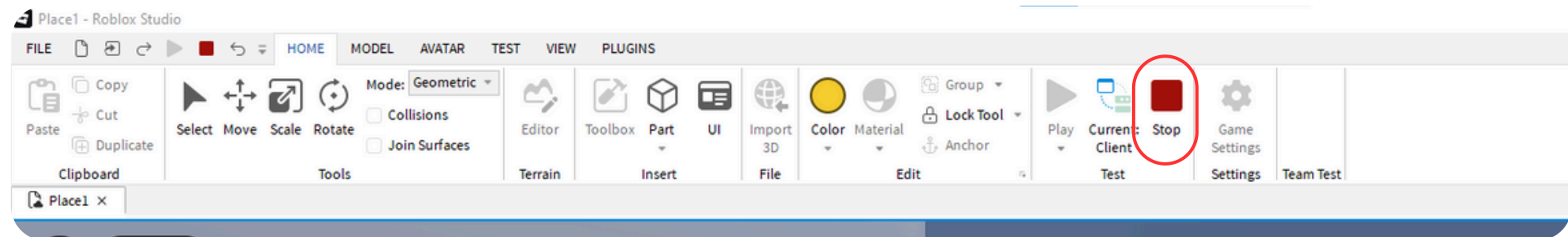
אתגר – כפתור הרווח משמש כבלם יד. נסו לשלב בין בלם היד לבין  
נסיעה לצד, וכך תוכלו לבצע דריפט מגניב שיעזור לכם בסיבובים  
חדים ומהירים.



# 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.