

מבוא 4

חוג רובלוקס

בחירת תבנית התחלתית - פותחים פרויקט ¹²/₃₄
חדש ובוחרים טמפלט של ממלכה
הוספת מטבעות לאיסוף במפה ¹²/₃₄
הרצה ובדיקת תקינות - נכנסים ל-Play ¹²/₃₄
ובודקים שאפשר לאסוף את המטבעות ולהגיע
לניצחון



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.

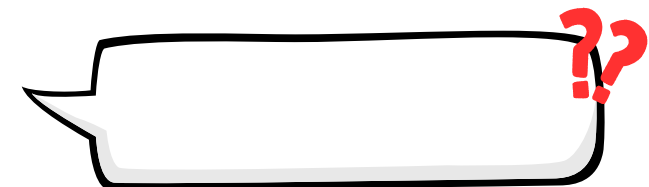
הידעת - העשרת הידע



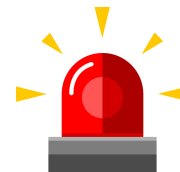
הערה חשובה - הסבר נוסף שיעזור להבין יותר טוב את הנדרש.



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!

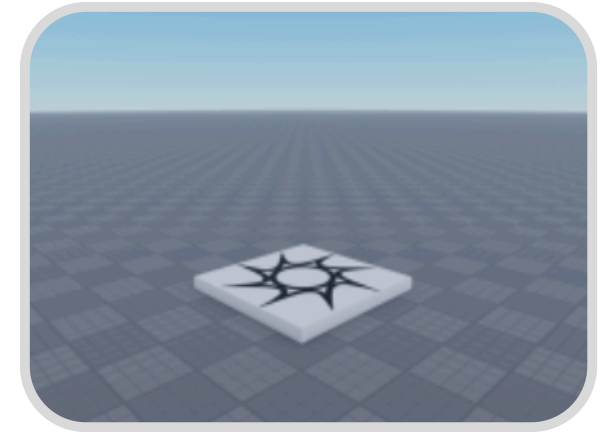
הערה קריטית - הערה חשובה מאוד שיש לזכור ולעבוד לפיה לאורך כל המשחק



בחירת תבנית התחלתית

ניווט בסיסי

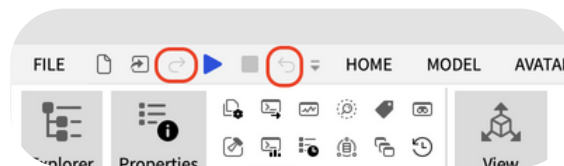
על מנת לנווט במפה נשתמש במקש ימני בעכבר כדי להזיז את נקודת המבט שלנו



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



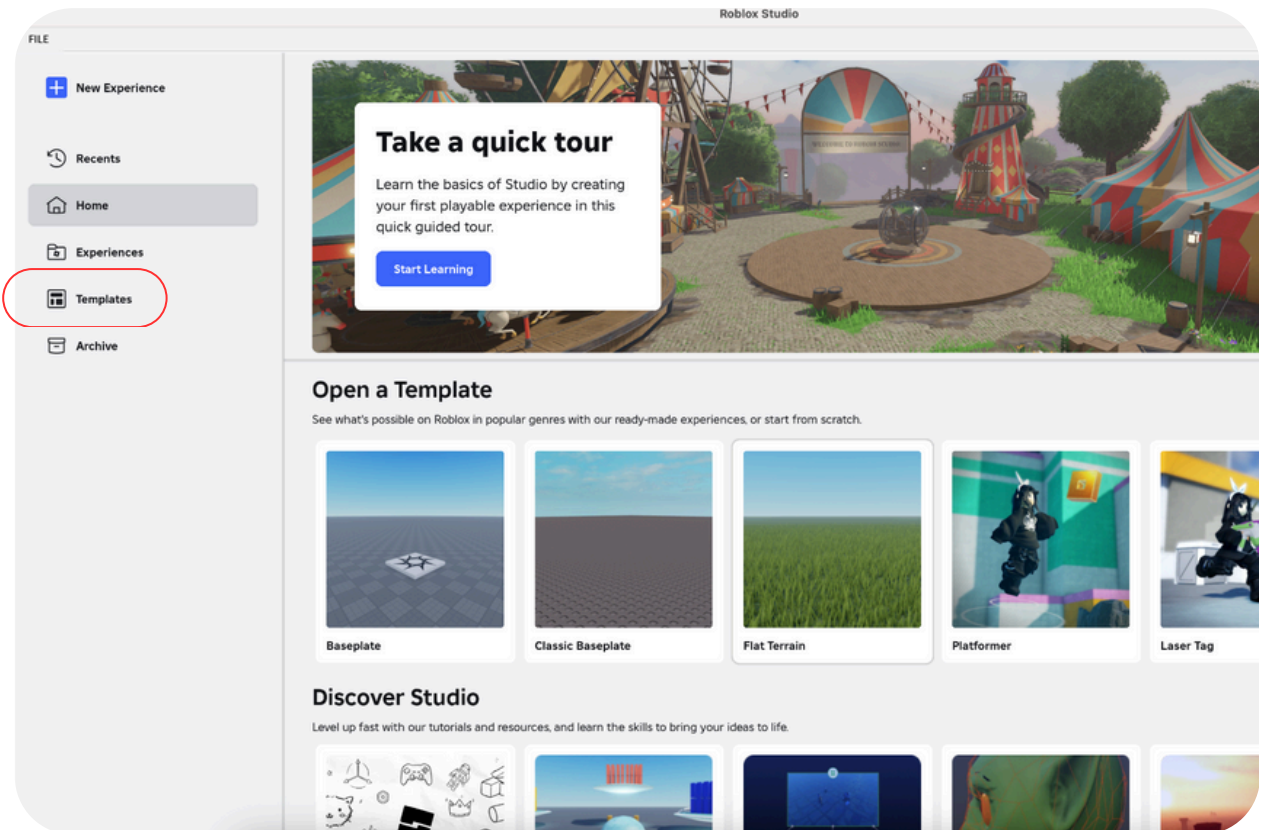
הידעת?

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



Castle

נקליק פעם אחת על הטמפלט
הזה



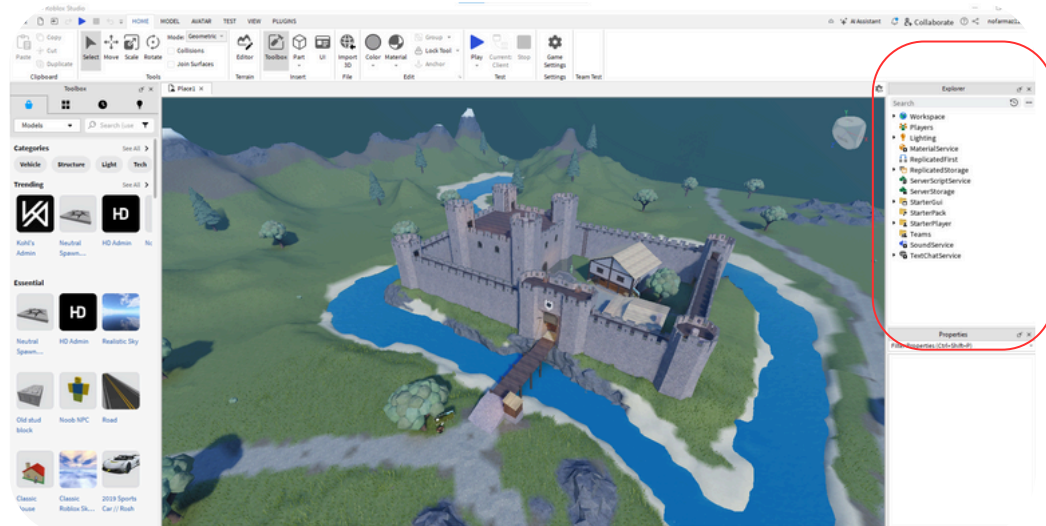
זה הוא מסך הבית של רובלוקס סטודיו.
יש לבחור באפשרות של Templates בתפריט השמאלי

הוספת מטבעות לאיסוף במפה

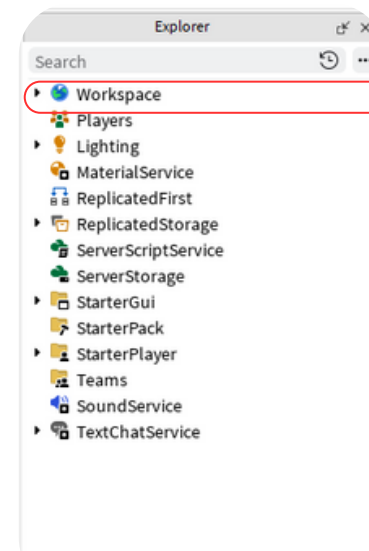
קודם כול, מכיוון שהממלכה גדולה מאוד ולא תמיד נצליח למצוא את ה־Spawn שלנו בקלות, נשתמש בדרך אחרת כדי לאתר אותו.



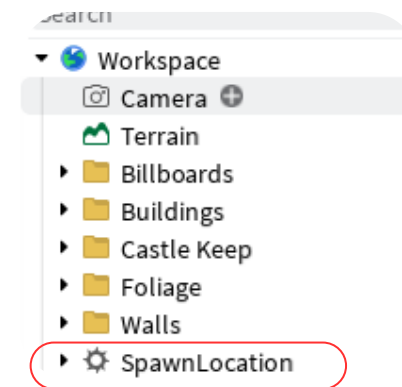
נחפש את חלונית ה־Explorer שנמצאת בצד ימין למעלה.



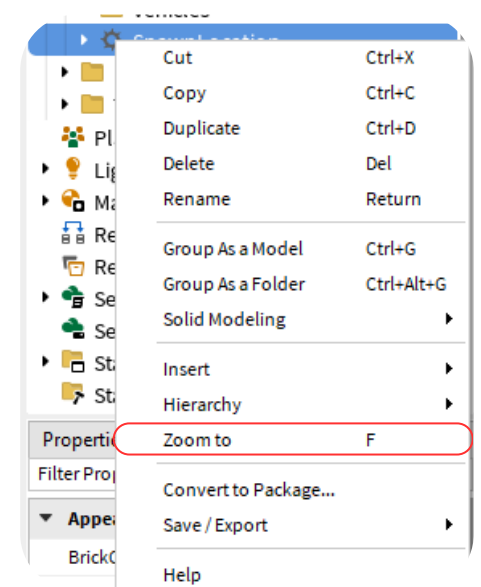
נאתר את Workspace ונלחץ על החץ הקטן
שמופיע משמאלו כדי לפתוח את תוכן
התיקייה.



ניתן לראות שה־Spawn מופיע ברשימה. כעת
נקליק עליו עם המקש הימני של העכבר.

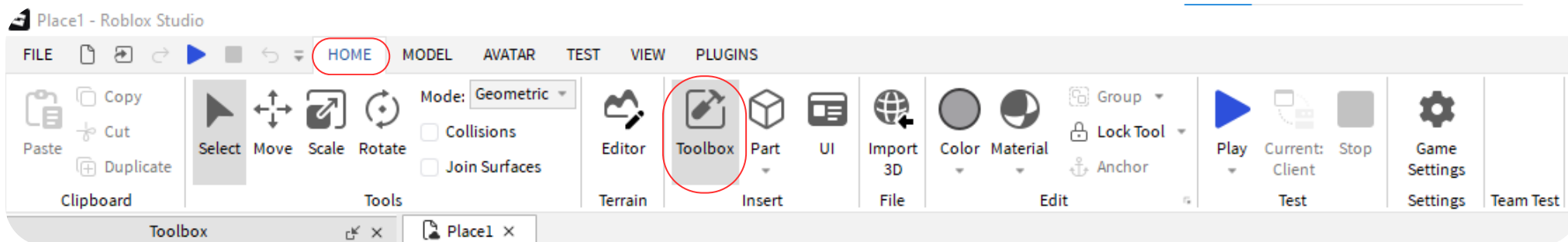


כעת נבחר באופציית Zoom To כדי להתקרב ישירות אל ה־Spawn במפה.



כתוצאה מכך התקרבו אל ה־Spawn וניתן לראות אותו בבירור במסך העריכה.



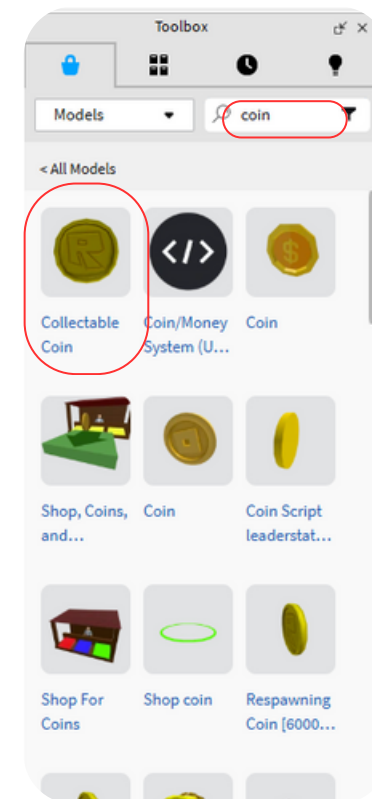


בלשונית HOME נבחר באופציית TOOLBOX. בצד שמאל תיפתח לנו חלונית חדשה עם חפצים, עולמות ואובייקטים מוכנים שנוכל לגרור ישר למשחק.

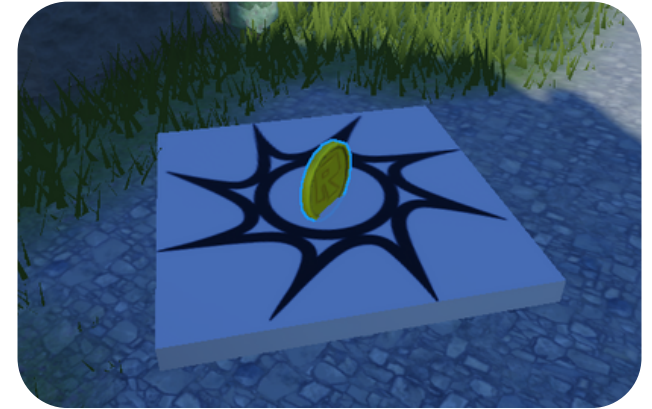
ניתן לבחור בכל אחת מהאפשרויות אך לא כולן מאפשרות איסוף מטבע לכן ההמלצה היא לבחור את המטבע המופיע בתמונה. נקליק על המטבע פעם אחת והוא יתווסף מיד למסך העריכה.



בחלון החיפוש נקליד coin ונלחץ על אנטר במקלדת. יוצגו בפנינו מגוון רחב של מטבעות לבחירה. לא כל המטבעות ניתנות לאיסוף. נמליץ לבחור במטבע המסומן בתמונה



ניתן לראות שהמטבע הופיע במקום שלא מתאים לנו, לכן נגרור אותו למיקום אחר כדי להוסיף עניין ואתגר במשחק.



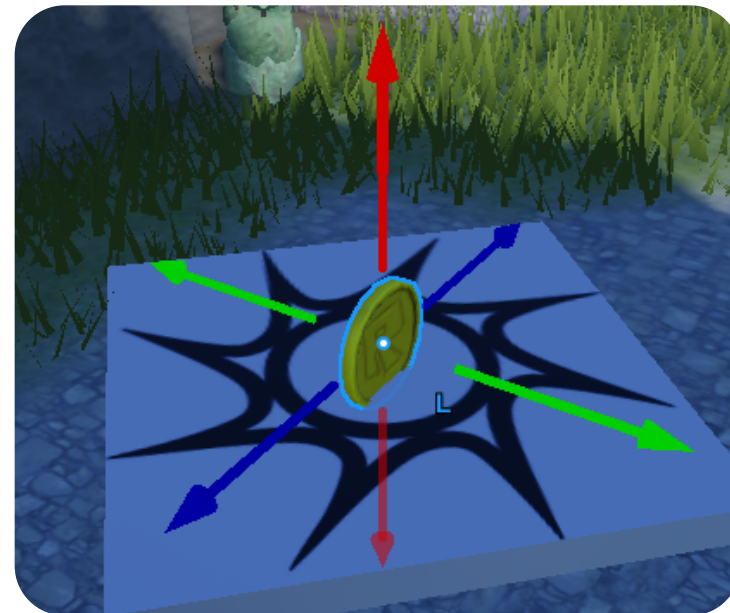
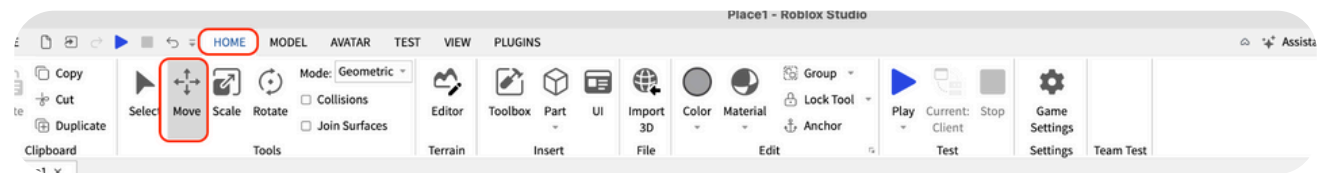
תזכורת

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

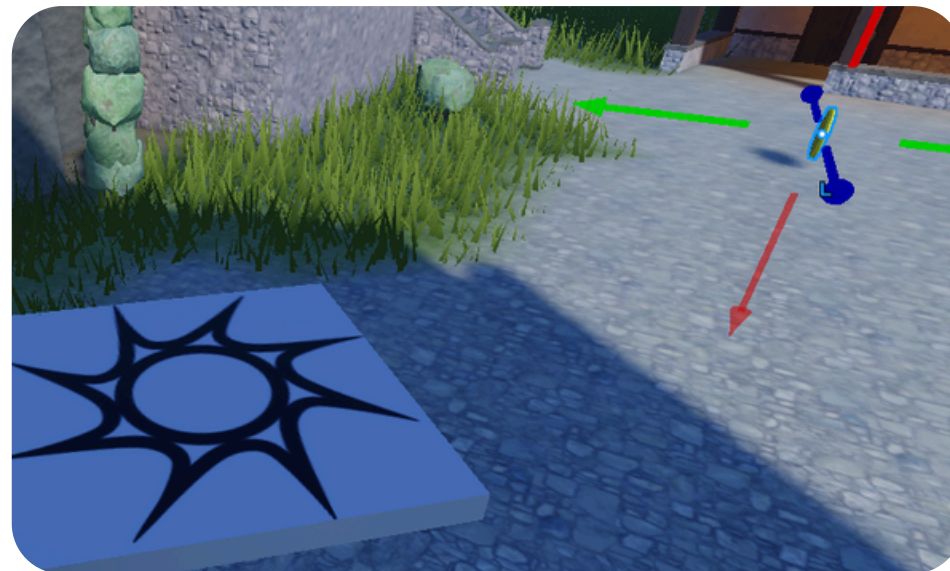
אדום [Red] - ציר X - ימינה/שמאלה

ירוק [Green] - ציר Y - למעלה/למטה (גובה)

כחול [Blue] - ציר Z - קדימה/אחורה



הזיזו את המטבע למיקום הרצוי לכם
במפה.



Coin = מטבע



אתגר

החביאו את המטבעות במיקומים שונים
במפה ובמרחק זה מזה.
טיפ מנצח - מקמו חלק מהמטבעות
במקומות נסתרים, למשל על גג הטירה
או בפינות שקשה להגיע אליהן.



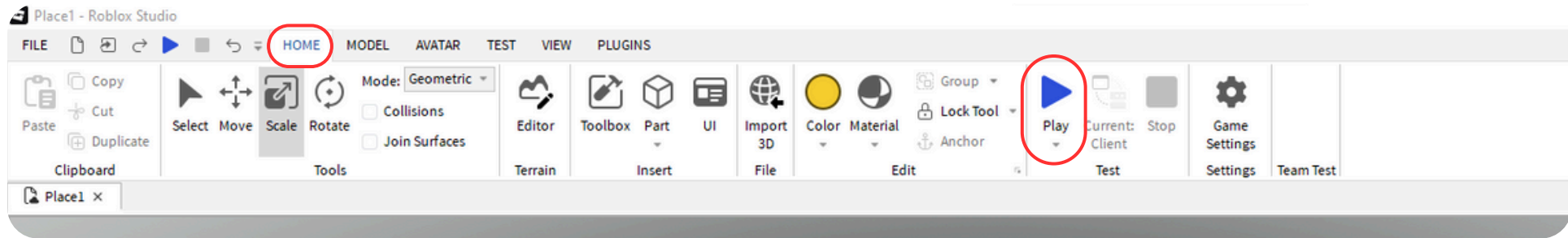
כעת באותה הדרך הוסיפו 4
מטבעות נוספים כך שיהיו 5
מטבעות בסך הכל, ופזרו אותם
במפה.



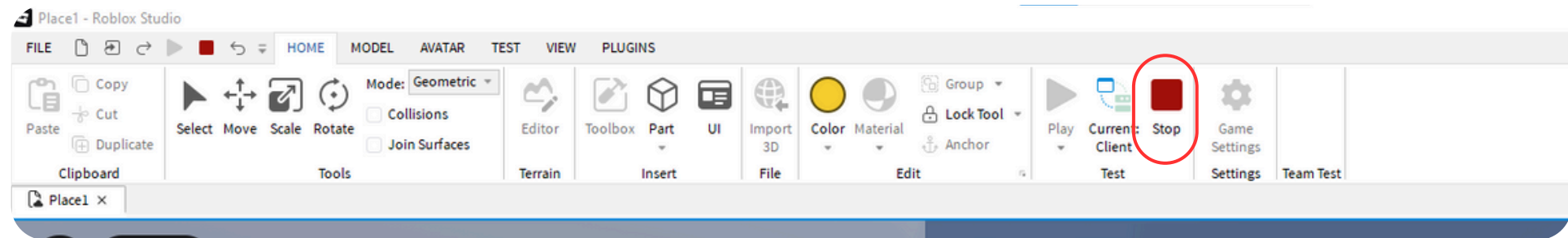
אתגר - הוסיפו במפה בלוקים מוחבאים של מהירות, כך שנוכל לנוע
בה מהר יותר ולגלות את המטבעות בצורה מפתיעה.



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.