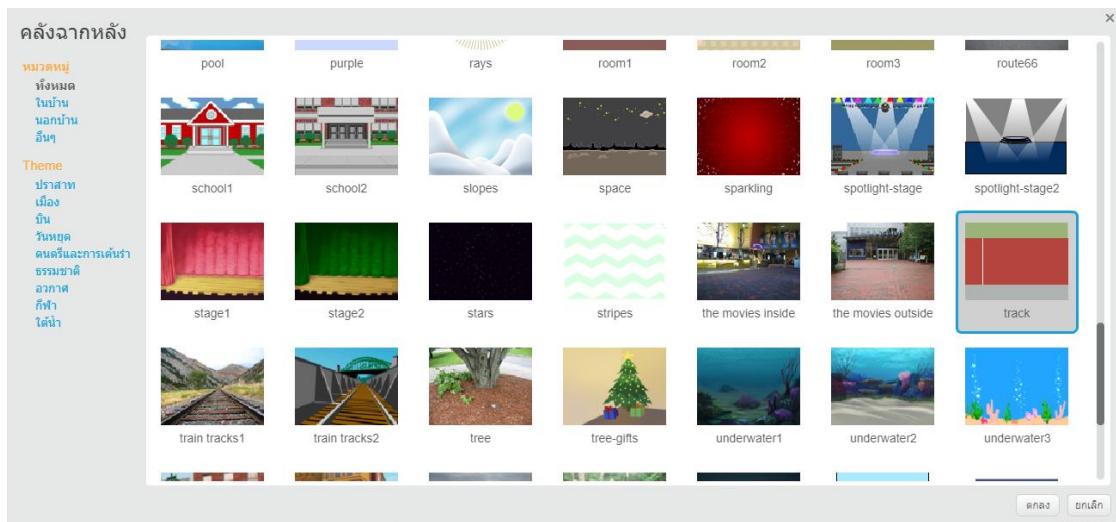
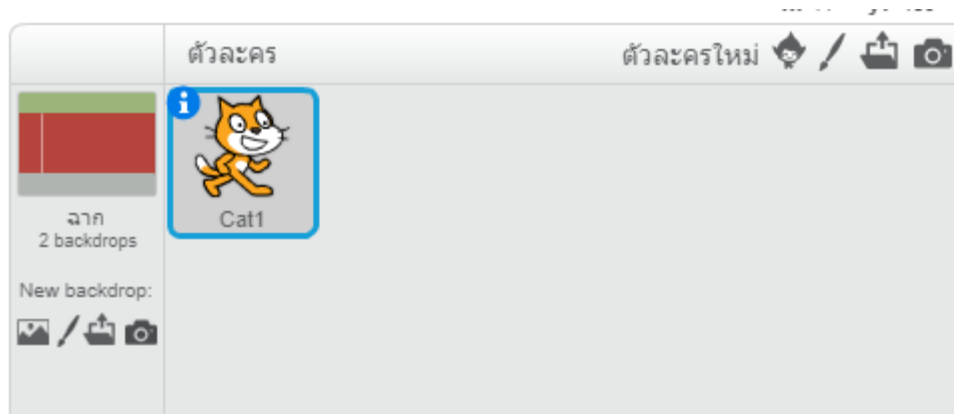


เกมวิ่งแข่ง

เริ่มแรกเราจะเริ่มจากการใส่พื้นหลัง ในวันนี้จะใช้อันที่ชื่อว่า tracks

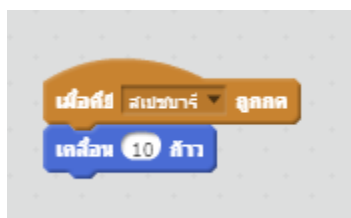


หลังจากลากวางตำแหน่งเจ้าแมวเรียบร้อยแล้ว โดยขั้นแรก เราจะเริ่มสร้างคำสั่งให้เจ้าแมวก่อนก่อน เลื่อนไปที่หน้าจอ “ตัวละคร” แล้วคลิกเลือกที่น้องแมว จะมีกรอบสีฟ้าๆขึ้นมาครอบแมวไว้



เคลื่อนที่ด้วยการกดปุ่ม

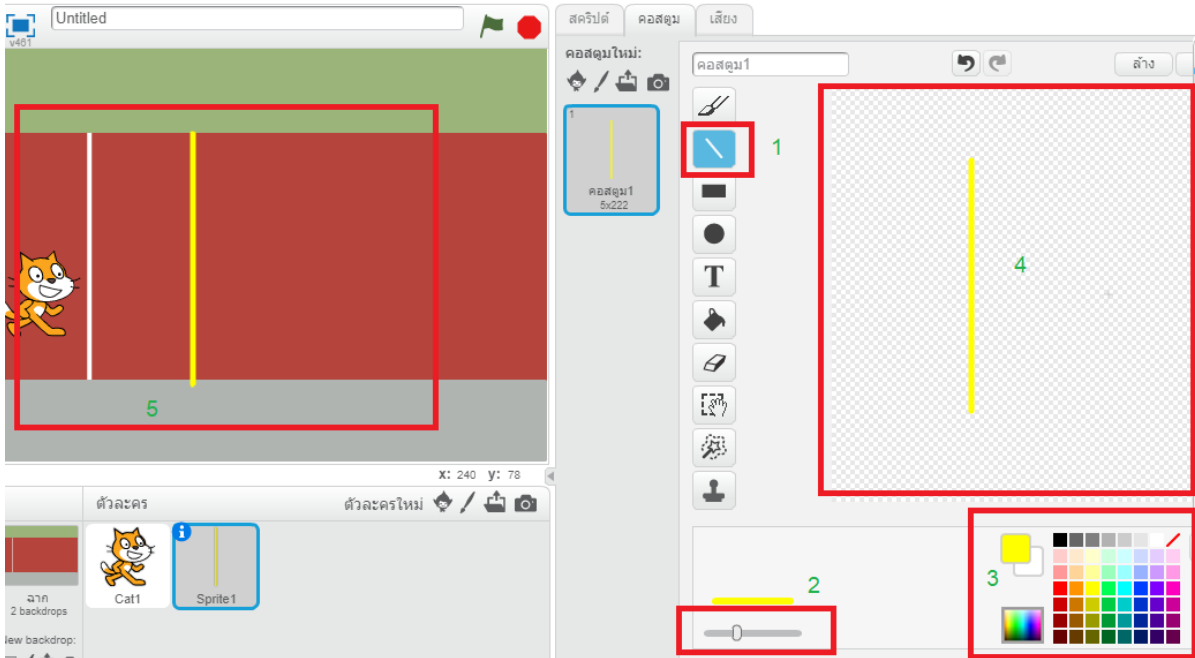
ต่อไปเราจะมาลองสร้างคำสั่งทำให้เจ้าแมวเคลื่อนที่ได้ด้วยการกดปุ่มกัน ไปที่หัวข้อ “เหตุการณ์” -> เมื่อคีย์ สเปซบาร์ถูกกด ต่อไปที่ “เคลื่อนที่” -> เคลื่อน 10 ก้าว เลือกสองคำสั่งเสร็จแล้วต่อคำสั่งเข้าด้วยกันเลย



เมื่อเสร็จแล้วหากลองกดปุ่ม สเปซบาร์ แมวจะเดินไปข้างหน้า

สร้างเส้นชัยด้วยการวาดเส้น

ปักเจ้าแมวไว้ก่อน เราจะมาสร้างเส้นชัย ด้วยการวาดเส้นกัน เหมือนกับบทความที่แล้วเลย กดไปที่รูปปากกา เรามาดูส่วนประกอบต่างๆของการวาดกัน



1. เลือกลักษณะของการวาด เช่น การเขียน การลากเส้น การทาสี เป็นต้น
2. เลือกความกว้างของเส้น หรือขนาดของตัวอักษร
3. เลือกสี
4. หน้าจอสำหรับให้เราลงมือวาดภาพนั่นเอง
5. หลังจากวาดเสร็จภาพจะแสดงผลในจอเวที

ปล. เทคนิคสำหรับการลากเส้นตรงให้กดปุ่มชิฟ (SHIFT) ค้างไว้แล้วลากได้เลย

หลังจากวาดเสร็จแล้ว ให้เรากดกลับไปที่ทำว่าสคริปต์ แล้วลากเส้นชัยไปไว้ด้านขวาสุดเลย

เมื่อเข้าเส้นชัยแล้วเป็นยังไง

ต่อไปเราจะมาทำให้เจ้าแมวเมื่อเข้าเส้นชัยแล้วตะโกนออกมาด้วยความยินดีว่า ” ชื่นชนะแล้ว ”

มาทำความเข้าใจคำสั่งที่เราจะใช้กันก่อน ก่อนอื่นเรากลับมาคลิกที่ตัวละครแมวให้เป็นกรอบสีฟ้ากันก่อน

เพื่อสร้างคำสั่งให้กับเจ้าแมว โดยคำสั่งที่เราจะใช้เต็มๆคือ

ถ้า “สัมผัส เส้นชัย” แล้ว “พูด ฉื่นชนะแล้ว” อยากให้ลองสังเกตว่าในนี้จะประกอบไปด้วยคำสั่งทั้งหมด 3 คำสั่ง

1. ถ้า...แล้ว อยู่ในหัวข้อ ควบคุม
2. สัมผัส “เส้นชัย” อยู่ในหัวข้อ การรับรู้
3. พูด “ฉื่นชนะแล้ว” อยู่ในหัวข้อ รูปร่าง

เมื่อทำความเข้าใจแล้ว เรามาลองประกอบคำสั่งกันดู



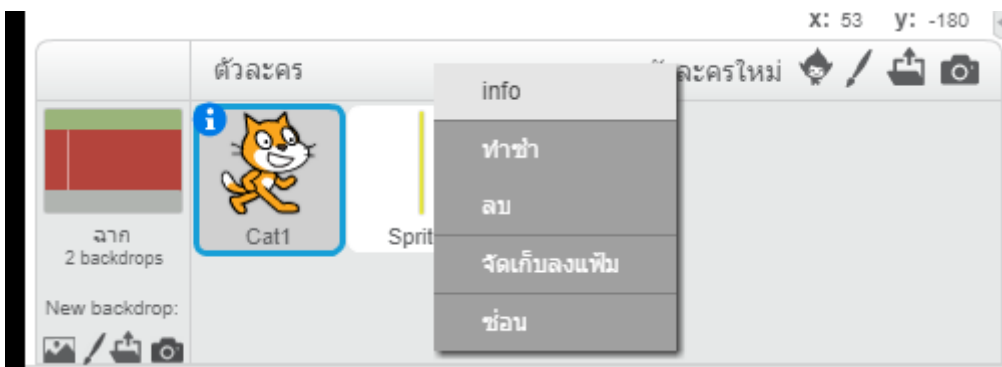
ทำไมถึงเป็น Sprite1 ไม่ใช่เส้นชัยละ ? เรามาดูกัน

เพราะว่า เส้นชัย เราใช้ชื่อว่า Sprite1 ถ้าใคร งง ลองสังเกตจากรูปด้านล่างนี้ดู

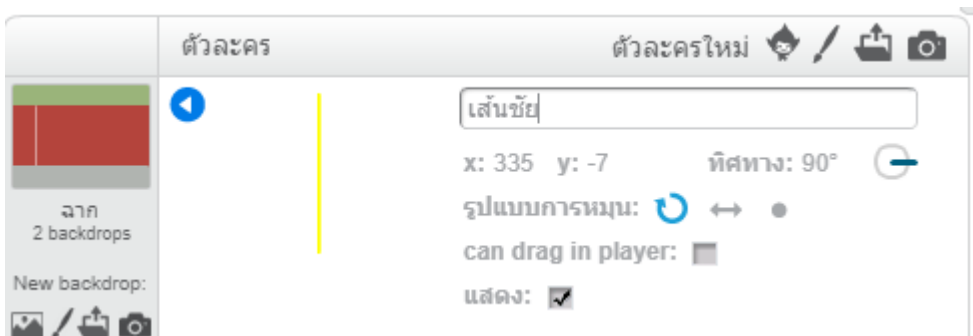


มาเปลี่ยนชื่อมันเป็นเส้นชัยกัน

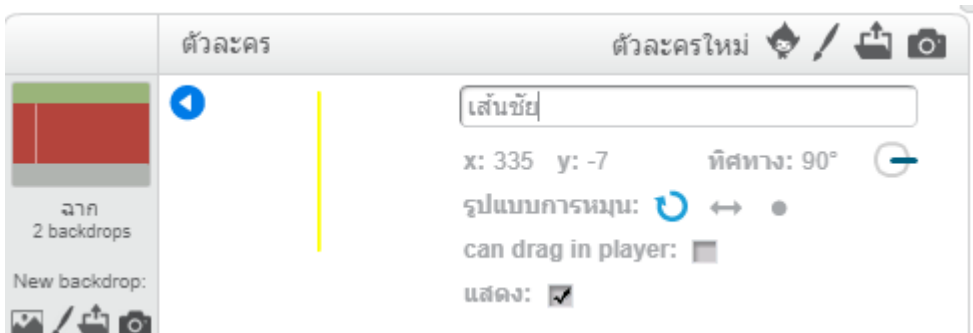
คลิกขวาที่ Sprite1 แล้วเลือก info



เปลี่ยนชื่อเป็นเส้นชัยเลย



ออกมาแล้วอย่าตกใจ คำสั่งที่ทำไว้หายไปไหนหมด กดเลือกสีฟ้าให้กลับไปเมนูก่อนนะ




เปลี่ยนเป็นเส้นชัยเรียบร้อยแล้ว



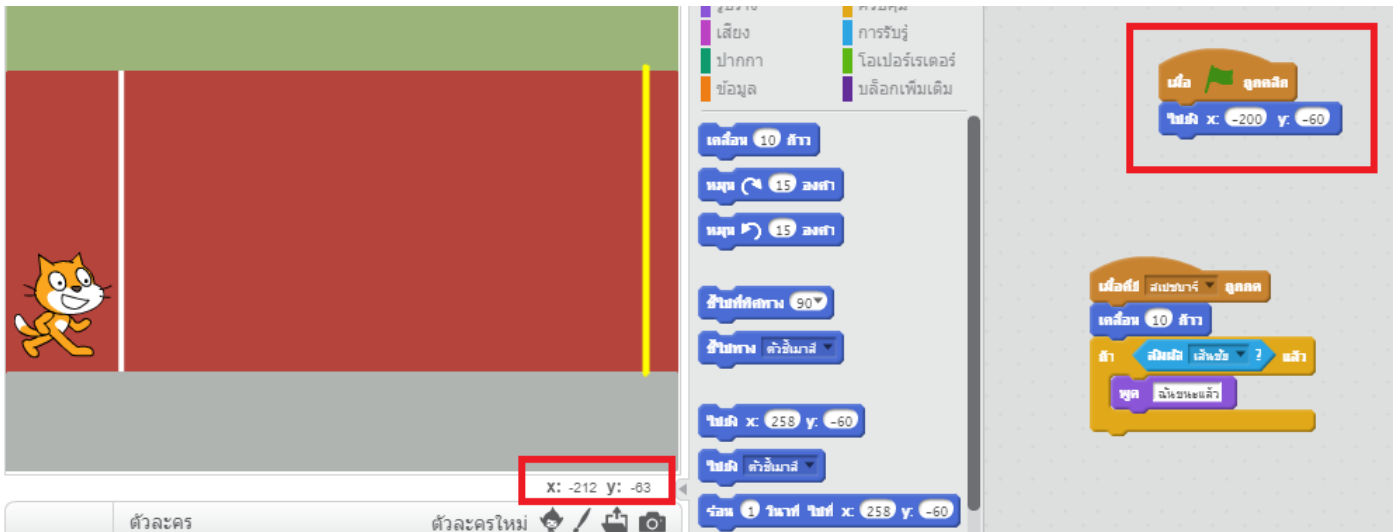
เล่นเสร็จแล้วแมวมันไม่กลับมาที่เดิม ?

ขั้นตอนต่อไปเราจะมาทำให้เข้าแมวกลับมาที่เดิมทุกครั้งที่เราเริ่มเล่นกัน

ไปที่หัวข้อ “เหตุการณ์” ถ้าใครจำได้จากบทความเก่าๆเราเคยบอกไว้ว่า ปุ่มธงเขียว  คือปุ่มเริ่มเล่น เราจะมาจัดตำแหน่งเจ้าแมวกจากปุ่มนี้

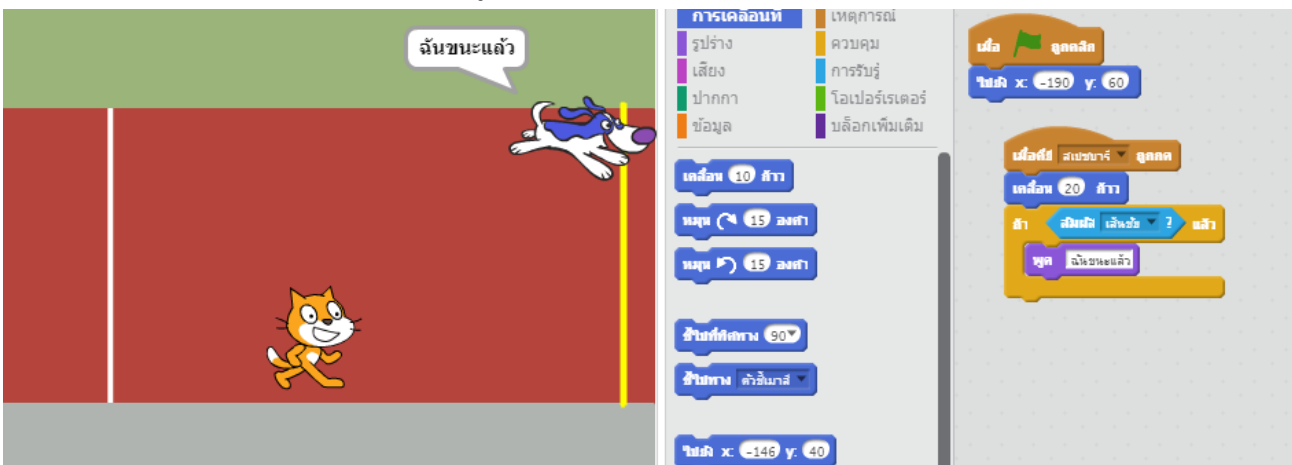
เมื่อ  ถูกคลิก

ต่อไปให้ไปที่หัวข้อ การเคลื่อนที่ ทำเหมือนกับตอนบทความเฮลิคอปเตอร์เลย ไปยัง x:... y:... แล้วเลือกพิกัดเจ้าแมว



สร้างคู่แข่งกัน

ทีนี้เราก็มาเริ่มสร้างโค้ดชุดนี้กันอีกครั้ง ด้วยตัวละครอื่นๆกัน แต่คราวนี้ลองปรับปุ่มเป็นปุ่มอื่นที่ไม่ใช่ สเปนบาร์ หรือปรับความเร็วในการเคลื่อนที่ต่อการกดหนึ่งครั้งดู น้องๆสามารถกดคลิกขวา ทำซ้ำ แล้วลากไปใส่อีกตัวละครได้เลย



จากภาพหากลองดูที่ได้จะเห็นว่า เจ้าหมามีความเร็วเคลื่อนที่ 20 ก้าว ต่อการกด 1 ครั้ง แต่เจ้าแมวมีอยู่แค่ 10 ทำให้เจ้าหมาเข้าเส้นชัยได้เร็วกว่าเจ้าแมวนั่นเอง