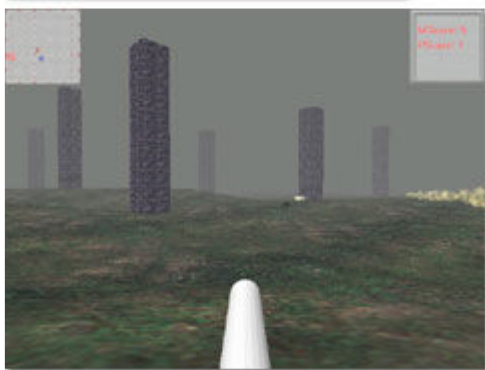


بنام هستی بخش یکتا



آموزش ساخت بازی Monster Hunt 3d در Dark Basic Classic

(بخش سوم : بازی)

(قسمت سوم : Strafing)

ترجمه : اسماعیل رادپور

Eshagh@spymac.com

www.Persian-Desianers.com

کدهای این قسمت در فایل Tut14.dba موجود است
فایل grass09.bmp همراه این جزوه میباشد.

:Strafing

هدف : چگونگی استفاده از ابزار Strafing.

Strafing یا به کنارین قدم برداشتن یک مانور عالی است برای جاخالی دادن به گلوله ها یا نگرستن به سمت چپ یا راست ، در حالی که خودتان حرکت می کنید. نشان خواهیم داد ، چگونه با استفاده از کلیدهای right و left چگونه از ابزار Strafig استفاده کنید.
در این مثال تنها ، کدی را که از قسمت قبلی تغییر کرده ، نشان میدهیم. بهمین شکل در قسمت های آتی نیز عمل می کنیم.

```
If Leftkey()=1
  XTest# = Newxvalue(X#,Wrapvalue(CameraAngleY#-90),10)
  ZTest# = Newzvalue(Z#,Wrapvalue(CameraAngleY#-90),10)
  If XTest#>0 and XTest#<10000 and ZTest#>0 and ZTest#<10000
    X#=XTest#
    Z#=ZTest#
  Endif
Endif

If Rightkey()=1
  XTest# = Newxvalue(X#,Wrapvalue(CameraAngleY#+90),10)
  ZTest# = Newzvalue(Z#,Wrapvalue(CameraAngleY#+90),10)
  If XTest#>0 and XTest#<10000 and ZTest#>0 and ZTest#<10000
    X#=XTest#
  Endif
Endif
```

```

Z#=ZTest#
Endif
Endif

```

ابزار Strafing ، استفاده از دستوره‌های "NewYValue" و "NewXValue" برای تعیین مقدارهای X# و Y# مکان Strafing است. برای مشخص کردن مقدارهای برای Strafing به سمت چپ ، ۹۰ درجه از مقدار "CameraAngleY#" کم کردیم. اینکار جهتی به ما می دهد که دقیقا سمت چپ از جایی است که ما به روبرو ایستاده ایم. از دستور "WrapValue" برای نگه داشتن مقدار در ۳۶۰ درجه استفاده کردیم. و کلا از این دستورات "NewValue" برای پیدا کردن محل هایی به مختصات های ۱۰ واحد در جهت چپ بهره گرفتیم. مختصات های جدید در متغیرهای "XTest" و "Ztest" ذخیره می شوند. سپس این متغیرها آزمایش می شوند که ببینیم آیا در محدوده Matirx هستند ، یا خیر. اگر آزمایش مثبت سپس مقدار در X# و "Z#" ذخیره می شوند-برای استفاده در تغییر مکان دوربین. اگر از بخش اول و قسمت دوم بخاطر داشته باشید ، محور Y از بالا به پائین صفحه رانده می شود. هر چرخشی گرد محور غ باید موازی Matrix باشد.

<<<<< <<<< <<< << < > >> >>> >>>> >>>>>>
 کلیه حقوق این مقاله متعلق به مترجم ، نویسنده و سایت Persian Designers می باشد
 استفاده از مطالب این مقاله در صورت ذکر مآخذ ، بلامانع است
 <<<<< <<<< <<< << < > >> >>> >>>> >>>>>>

سایت طراحان ایرانی با هدف آموزش ساخت بازیهای کامپیوتری به زبان فارسی طراحی شده است و تا کنون مقالات متعددی در زمینه های مختلف برنامه نویسی و ساخت بازی در آن قرار گرفته است. مدیریت سایت از تمامی عزیزان علاقمند به بازی های کامپیوتری ، برنامه نویسان ، طراحان و سایر کسانی که به نحوی با بازی ها در ارتباطند ، دعوت به همکاری به عمل می آورد تا بدینوسیله یک پایگاه علمی و موثق در زمینه صنعت ساخت بازیهای کامپیوتری در ایران ایجاد گردد.

در ضمن بسیاری از نرم افزار های ساخت بازی های کامپیوتری که امروزه در سطح وسیع مورد استفاده قرار میگیرند ، در سایت جمع آوری شده است و با مبلغ بسیار ناچیزی در اختیار علاقمندان به طراحی بازی های کامپیوتری قرار داده شده است. استفاده از این نرم افزار ها در آغاز کار و به منظور آشنا شدن با اصول اولیه در طراحی بازیها بسیار موثر و مفید بوده و شما میتوانید تا با چند جستجوی ساده در این زمینه ، به صحت موضوع پی ببرید. لیست زیر برخی از نرم افزار هایی هستند که توسط فروشگاه الکترونیکی سایت به مشتاقان عرضه میشوند :

- Game Maker Version 5.0 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 6.0 (Registered)
- The Game Factory (Home – Professional) (registered)
- Xtereme 3D 1.0
- King Space 3D
- Genesis 3D V1.6
- 3D Game Studio 5.12
- 3D State (Morfit 3D) (Registered)
- Blender 3D
- Q3d (Unregistered)
- Alice 3D
- True Vision 3D V6.2
- DirectX 9.0 Complete SDK (Software Development Kit Package)

و موتور های سورس باز ۳ بعدی زیر :

- Jolt3D (Third Person Maker) Demo & Source
- Boom3D (Demo & Source)
- PushTheLimits 3D Engine
- Mystica 3D
- Arfnold 3D (Source & Bin)
- TerraCresta 3D (Demo & Source)
- XEngine (Sample & Source)
- Muli3D (Sample & Source)

Apocalyx (Source)	•
Graden (Source)	•
DXQuake (Source)	•
6DX	•
CHAI 3D (Source)	•
Axiom 3D	•
syBR (Source)	•
iRender 3D (SDK)	•
Cube 3D (Source & SDK)	•
Q Engine	•
Hawk 3D Engine (Source & Bin)	•
Neo Engine (Tools & Source & Tutorials)	•
Aurora (installer & Tutorials)	•
Soya 3D	•
DexVT (Source)	•
Jet 3D (Source & Bin)	•
Traktor 3D SDK (Source & Bin)	•
NemoX (Installer)	•
Unreal 2 (SDK)	•
Irrlicht 3D (SDK & Source)	•

و کامپایلر های

Visual Basic V6.0	•
Visual C++ V6.0	•

لینک فروشگاه الکترونیکی سایت طراحان ایرانی :

WWW.Persian-Designers.COM/index.php?pid=1