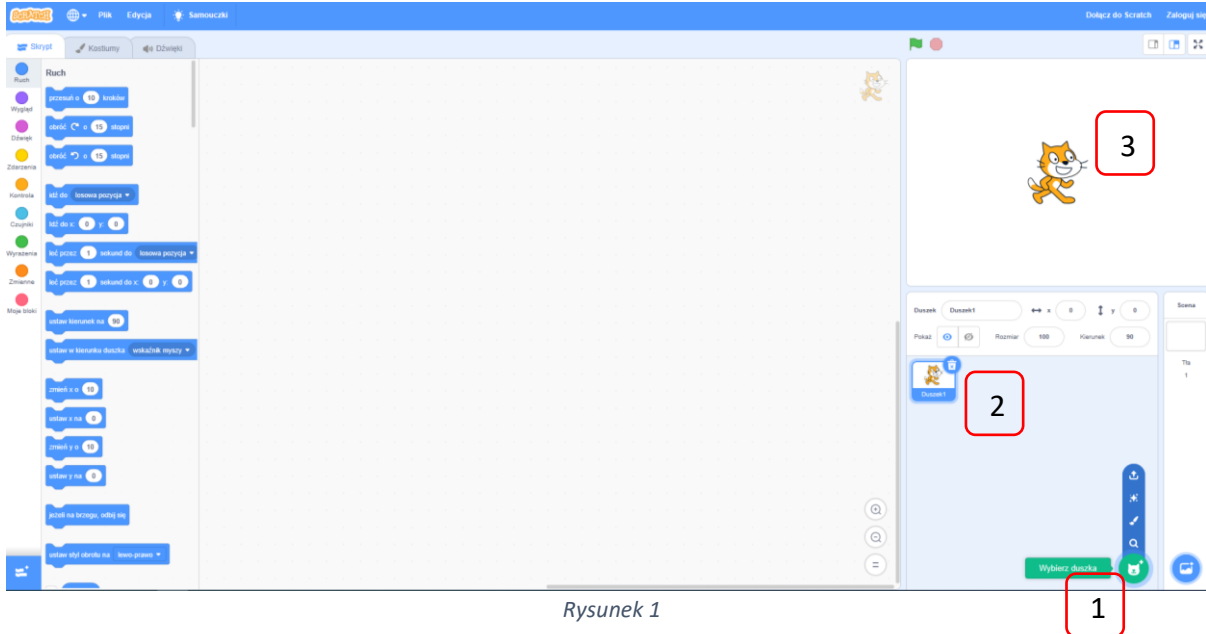


Gra „Labirynt”

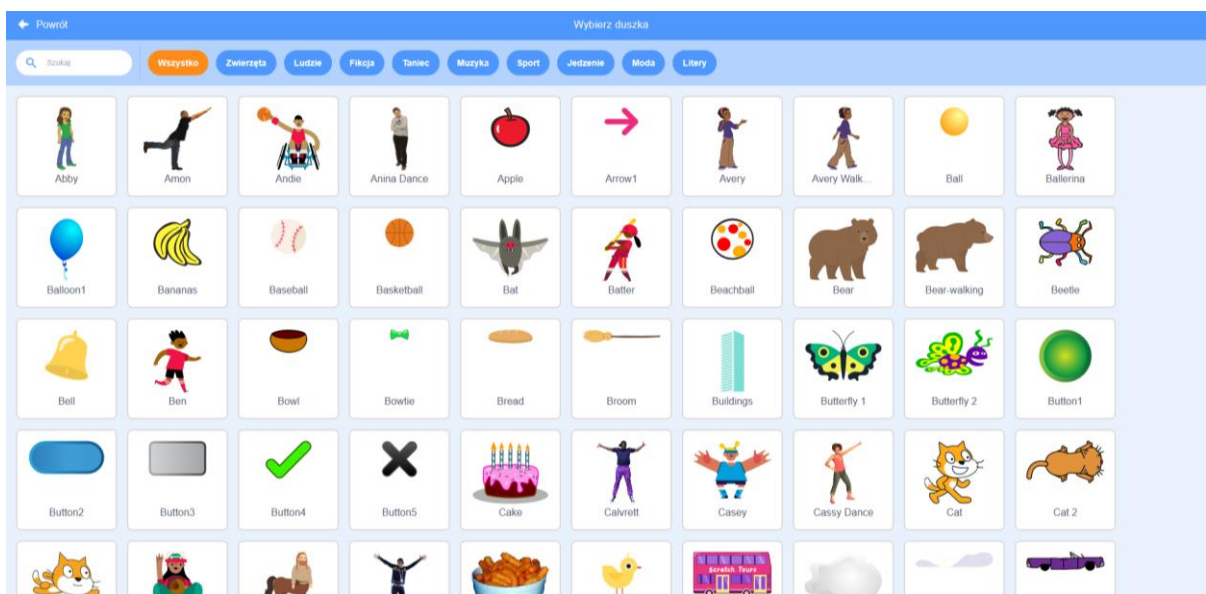
Projektowanie duszka gracza

Po uruchomieniu i wczytaniu naszego projektu przygotowujemy postać (duszka) dla gracza. Domyślnie podstawowym duszkiem jest kot (2), widzimy go również na podglądzie gry (3). Możemy go skasować przyciskiem kosza (2).



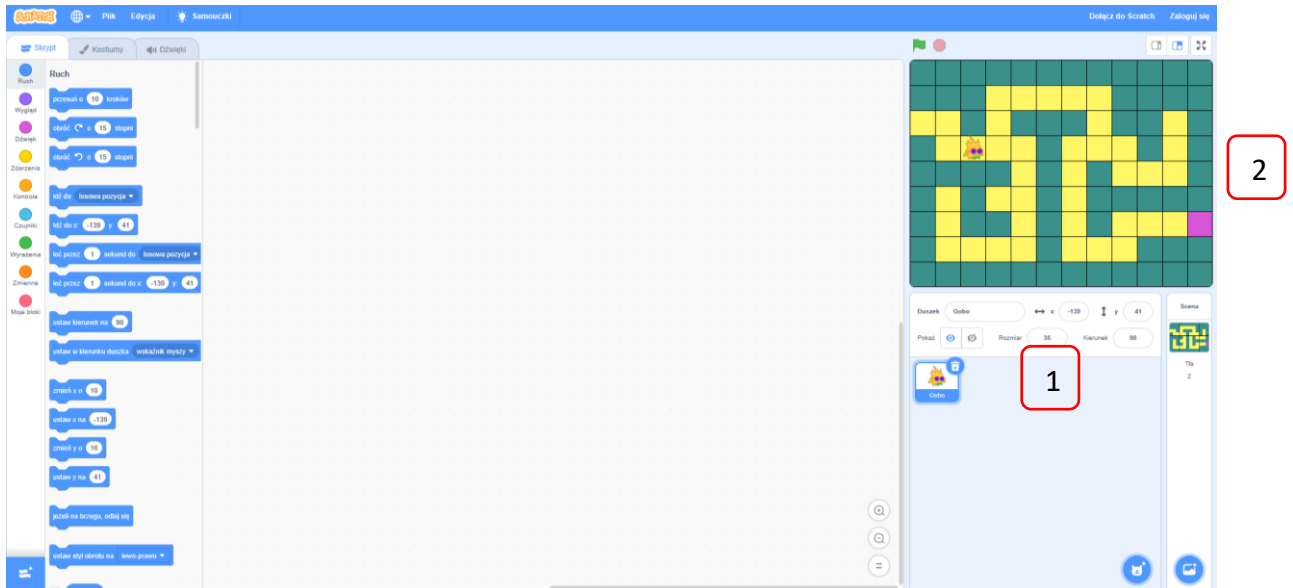
Rysunek 1

W celu stworzenia nowego klikamy wybierz duszka (1) a następnie wybieramy w z jakiej lokalizacji chcemy go wczytać. Do wyboru mamy: wczytaj duszka (obrazek z naszego komputera), maluj (projektuj od początku duszka) wybierz (z gotowej bazy rysunek 2) oraz niespodzianka (pojawi się losowy duszek).



Rysunek 2

Wielkość duszka ustalamy przyciskiem rozmiar (1). Staramy się dopasować go rozmiarem do kratki na ekranie, tak aby nie dotykał linii. W polu Duszek nadajemy mu nazwę.



Rysunek 3

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy