

## بسم الله الرحمن الرحيم

سنتعلم اليوم درس تصميم الألعاب في الفلاش وكثير منا يتمنى لو يصنع لعبة فأليكم هذا الموضوع ... إن شاء الله يفيدكم.

### أولا : جعل شيء يتحرك بالأزرار

نرسم موفي كليب ونسميه ship ونكتب في الآكشن التالي

```
onClipEvent(enterframe) {  
  if (Key.isdown(Key.RIGHT)) {  
    _root.ship._x +=3  
  }  
  if (Key.isdown(Key.LEFT)) {  
    _root.ship._x -=3  
  }  
  if (Key.isdown(Key.UP)) {  
    _root.ship._y -=3  
  }  
  if (Key.isdown(Key.DOWN)) {  
    _root.ship._y +=3  
  }  
}
```

شرح الكود:

السطر الأول : عرفنا حامل الجملة وهو enterframe الذي يجعل الكود الذي داخله يتكرر.  
السطر الثاني : قلنا إذا الزر كان مضغوطا للأسفل (key.isdown) وحددنا الزر وهو اليمين  
السطر الثالث : إذا تحقق الشرط سيزيد الإحداثي السيني للموفي كليب بمقدار ٣ ويمكن لك تغيير القيمة حسب ما تقتضيه لعبتك.  
السطر الرابع : هو عبارة عن نفس السطر الثالث لكن الزر هو اليسار.  
السطور من الخامس وحتى الأخير : بقية الأزرار.

## ثانيا : تحديد مساحة للحركة فيها:

إذا أردت أن تحدد للشكل مكانا للتحرك فيه مثل الجدران :

تضع هذا الكود في نفس الموفي كليب :

```
onClipEvent (enterframe) {  
if (_root.ship._x > 550) {  
_root.ship._x = 550  
}  
if (_root.ship._x < 0){  
_root.ship._x = 0  
}  
if (_root.ship._y > 400){  
_root.ship._y = 400  
}  
if (_root.ship._y < 0){  
_root.ship._y = 0  
}  
}
```

شرح الأكواد :

السطر الأول : عرفنا حامل الجملة وهو enterframe الذي يجعل الكود الذي داخله يتكرر .

السطر الثاني : إذا كان الإحداثي أكبر من ٥٥٠ فثبت الإحداثي إلى ٥٥٠ . يمكنك تغيير القيم حسب ما تقتضيه لعبتك.

السطر الرابع : نفس السطر الثاني والثالث لكن الآن الإحداثي الصادي.

إنتهى الدرس بحمد الله