

## Урок 7. GUI и создание первого “Menu”.

**Цель урока:** создание новых уровней для Obby и изучение GUI компонентов, создание первого собственного игрового меню.

**Результаты занятия:** дети создали несколько новых уровней и изучили компоненты GUI, а также создали свое первое игровое меню.

### Начало урока

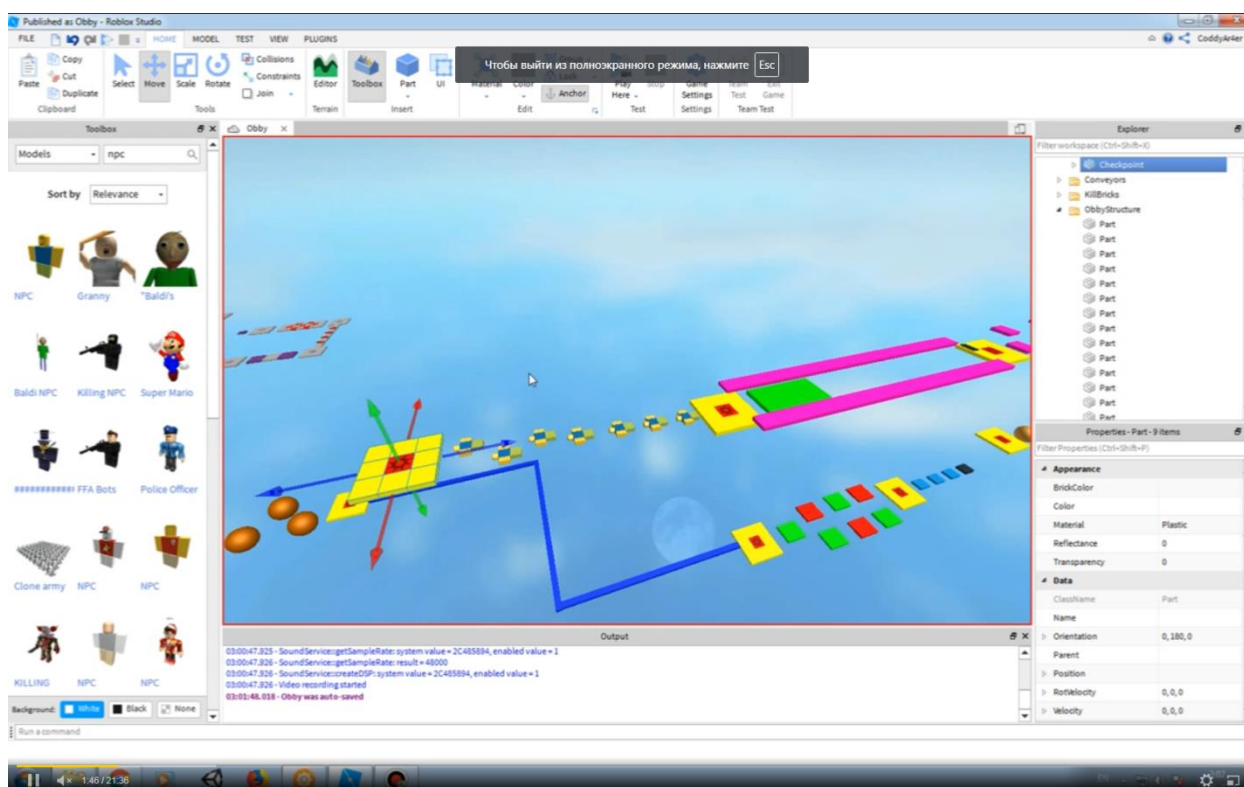
1) Рассадка перед компьютерами.

2) Запуск RB.

3) Создание уровней с использованием компонентов из Toolbox.

Запускаем создаваемую игру и перемещаемся в конец карты, к последнему созданному чек-поинту. Попробуем создать уровень в Obby, используя объекты из Toolboxа. Для примера я использую обычных NPC.

Для начала напишем в поиске "NPC", после чего перетащим ботов на карту и расположим примерно в таком порядке:

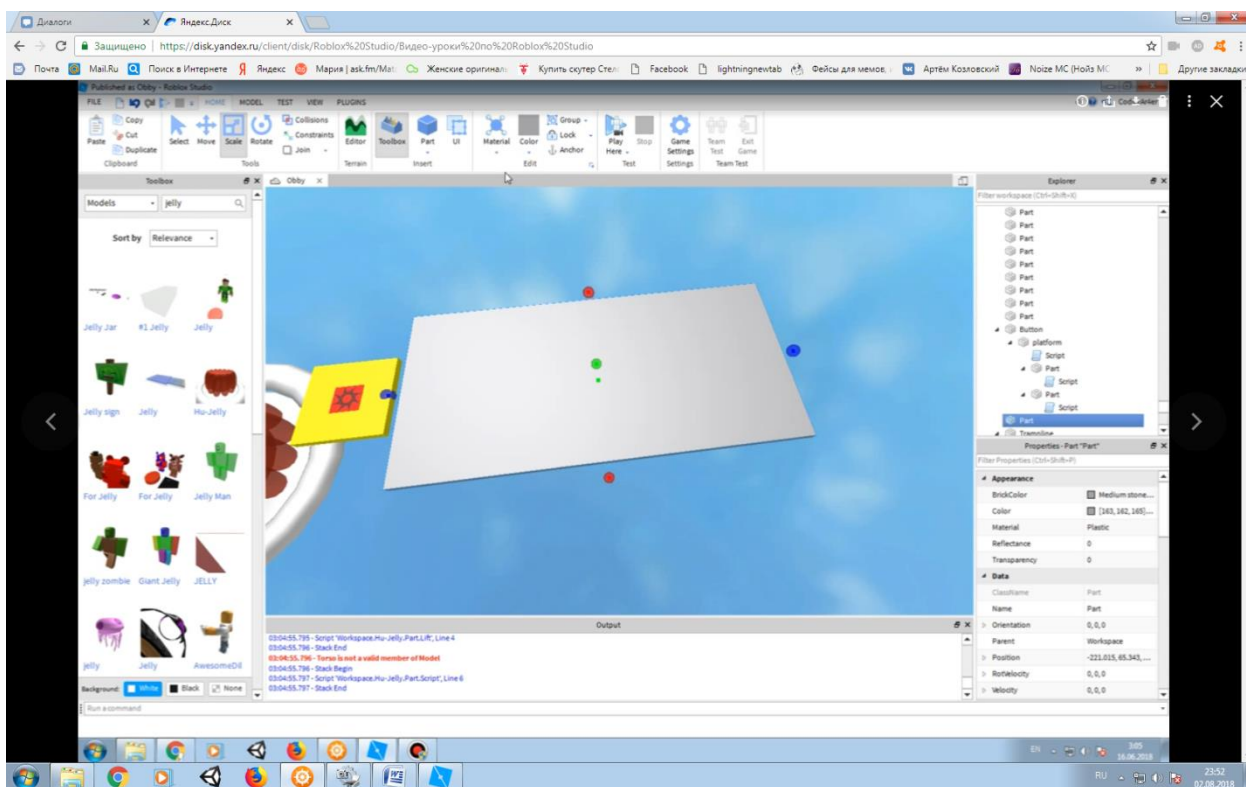


После расстановки этих ботов в виде уровня сделаем их неподвижными.

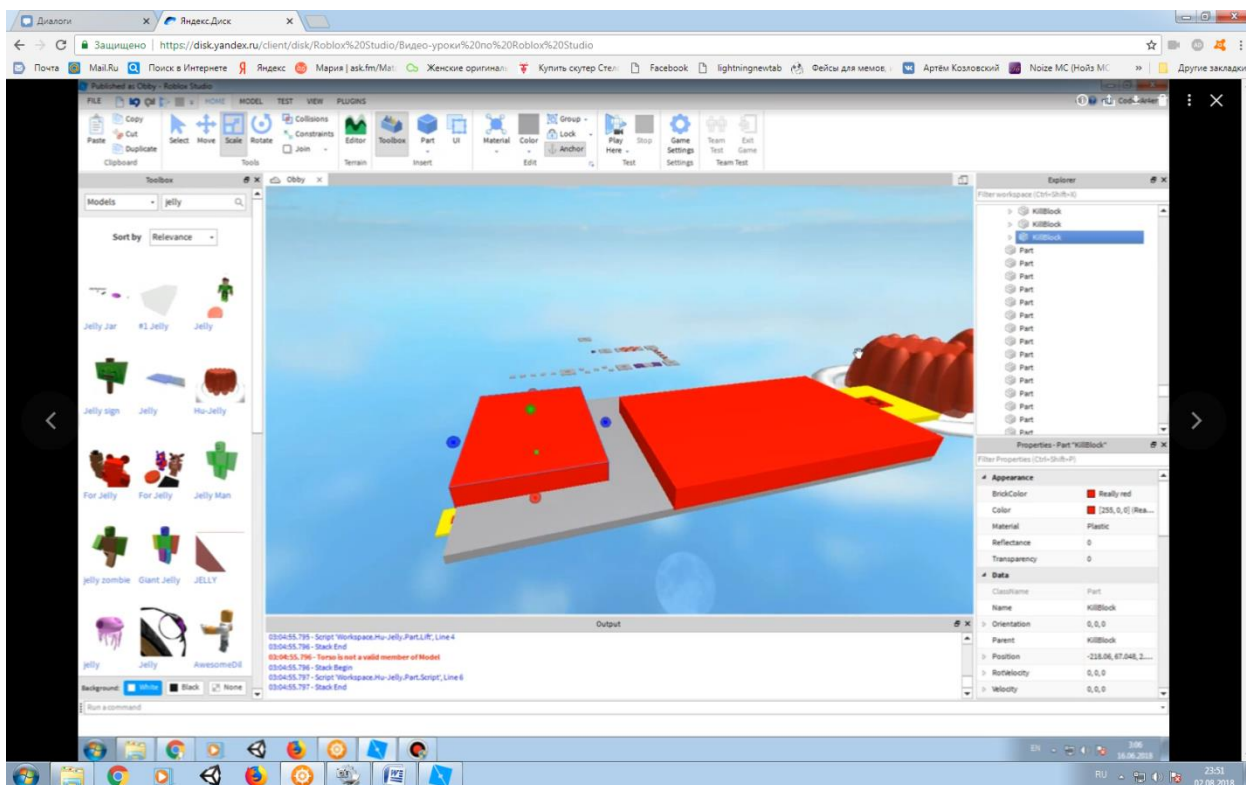
В конце уровня не забываем добавлять новый чек-поинт.

4) Создание нового уровня с использованием KillBrick-ов(далее KB).

После последнего чек-поинта создаем новый парт. Растягиваем его примерно таким образом:



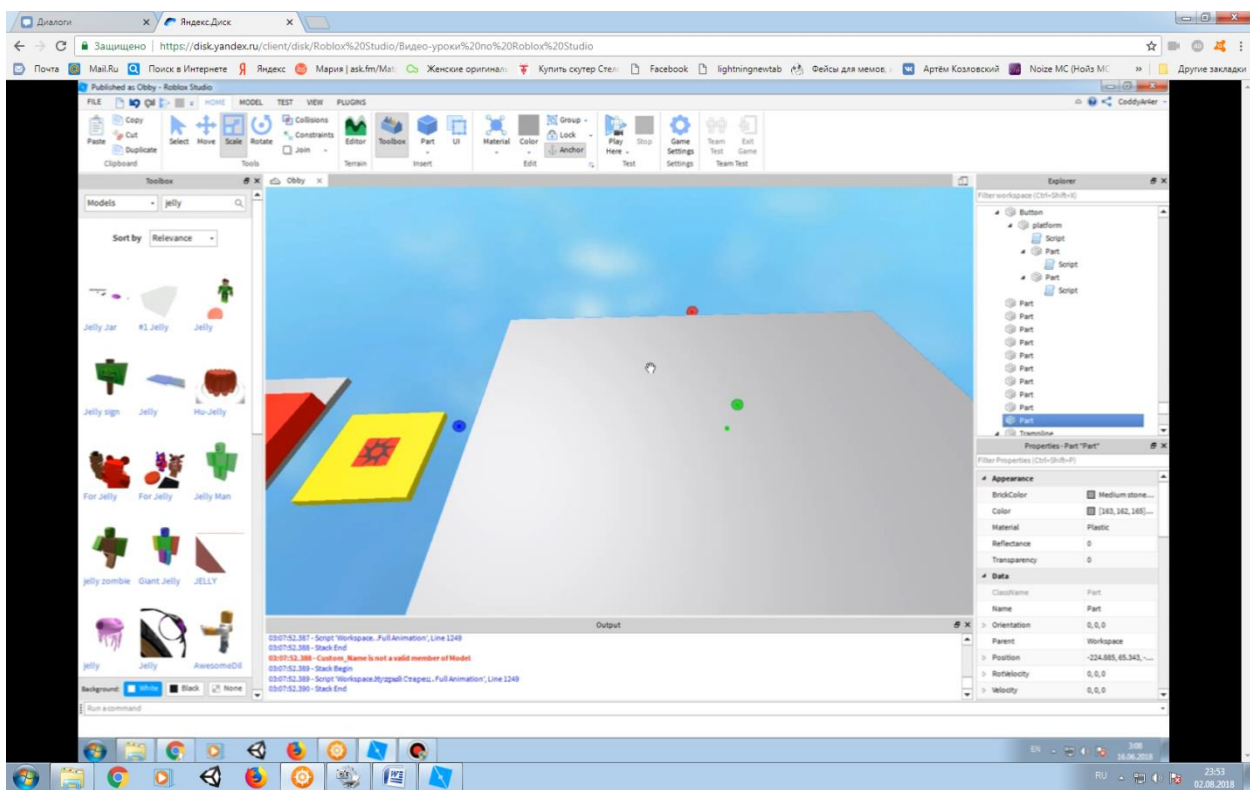
После этого скопируем один из созданных ранее КВ, сделаем 2 копии после чего расположим их следующим образом:



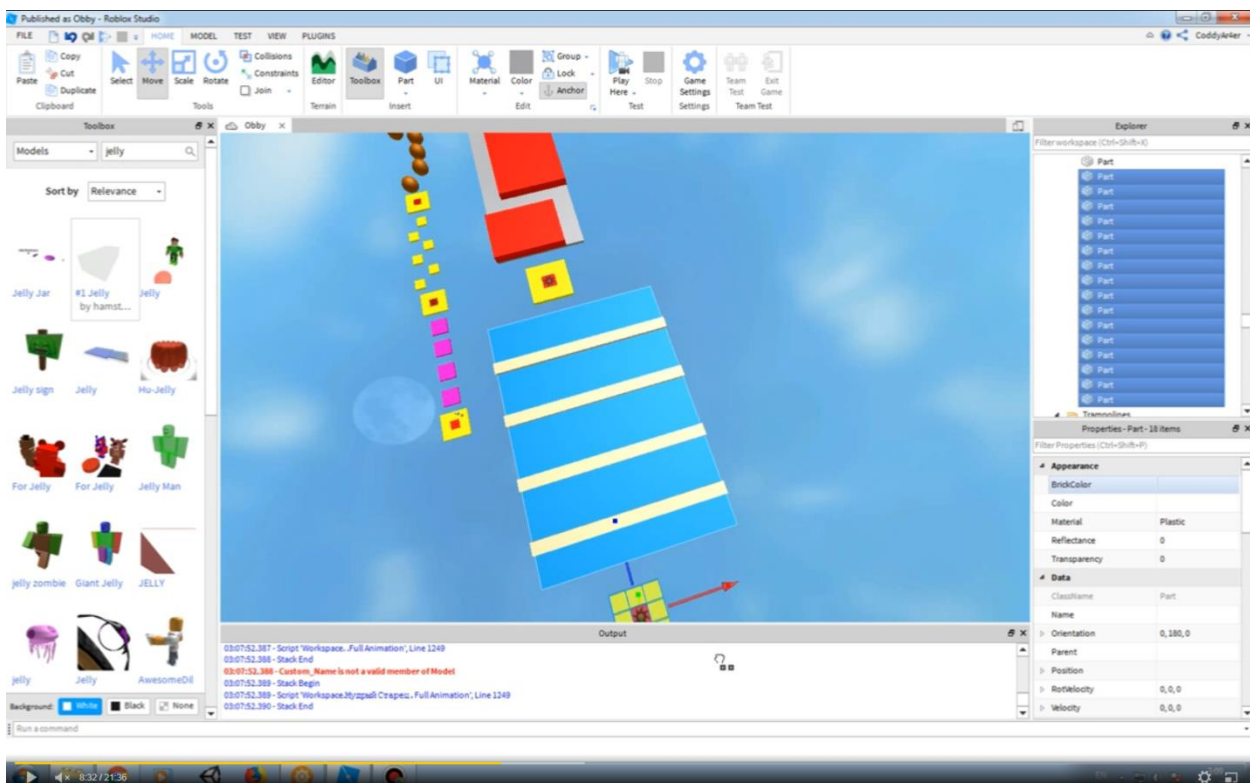
Отлично у нас готов новый уровень, в конце нового уровня не забываем добавлять чек-поинт

## 5) Создание нового уровня типа "Лабиринт из дверей"

После последнего из созданных уровней создаем новый парт и растягиваем в большую платформу, примерно так:

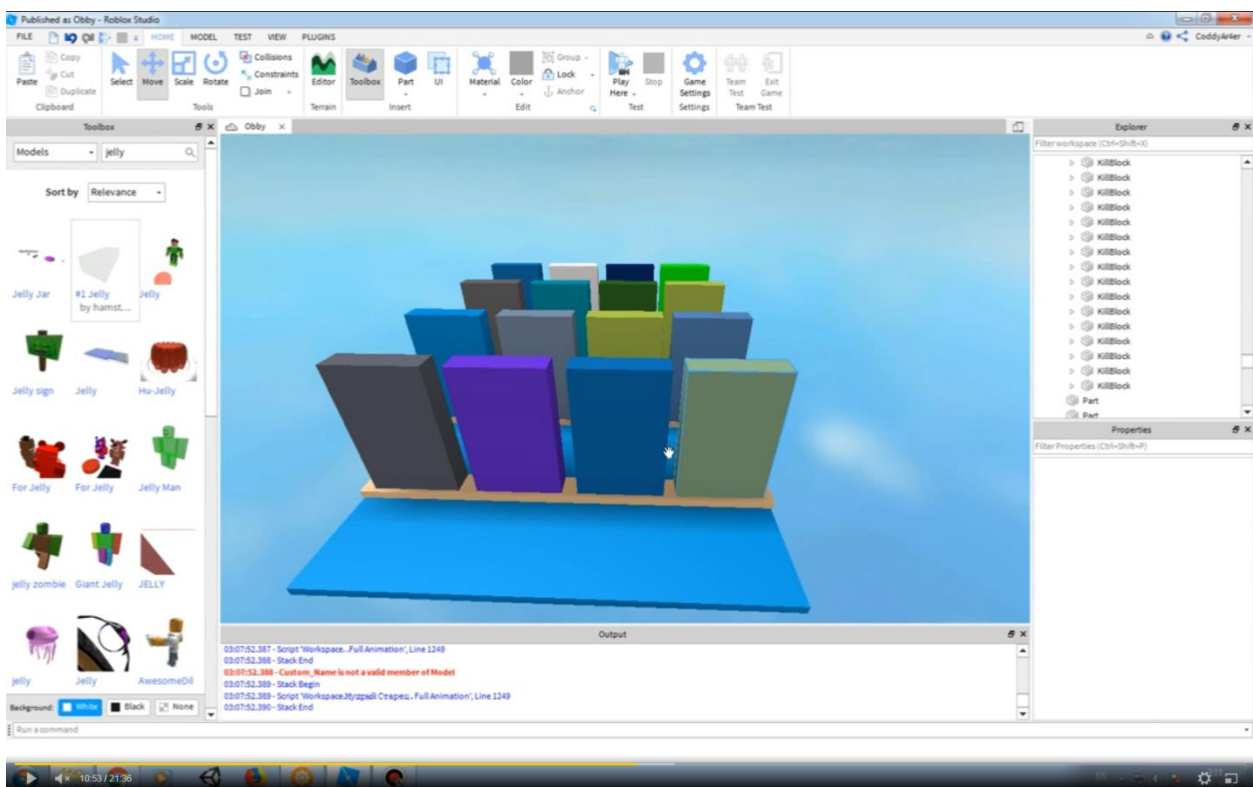


После этого из нескольких новых партов сделаем заготовки, на которые будем устанавливать двери, вот так:

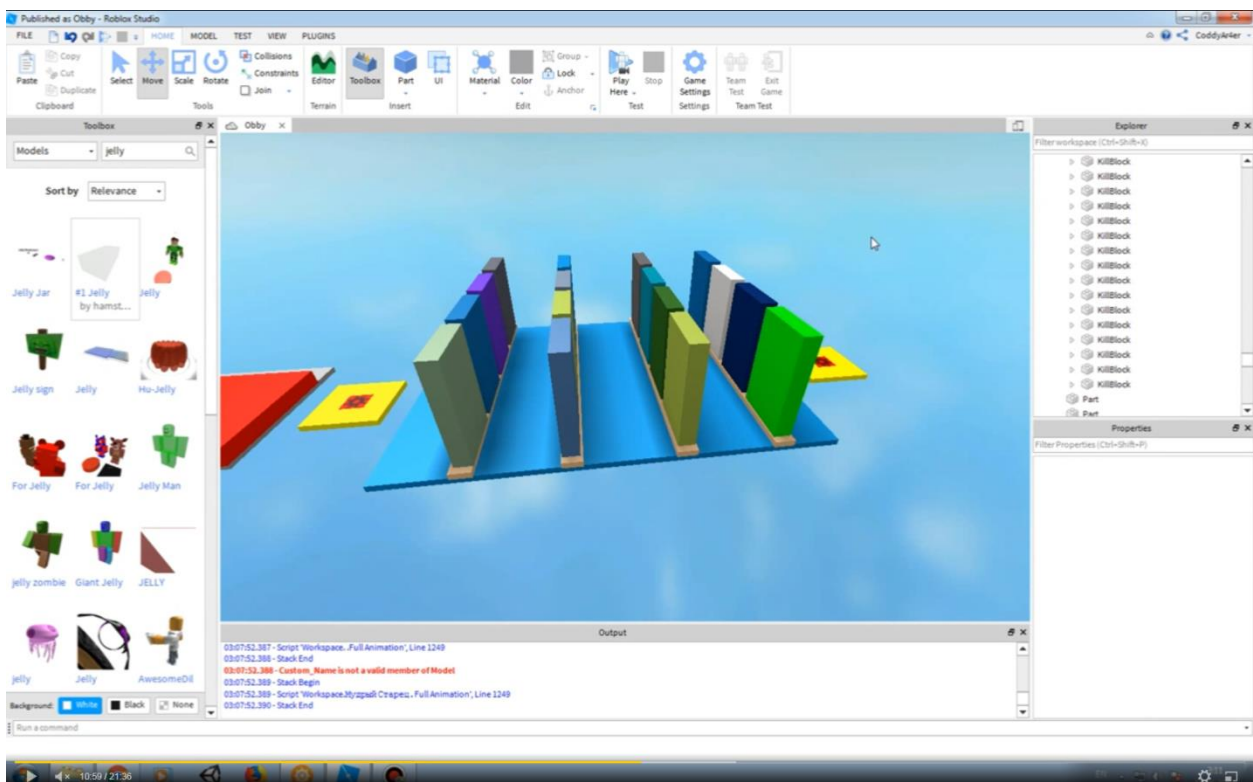


После чего из нескольких новых партов сделаем несколько разноцветных дверей и расставим их на заготовках, вот так:





Теперь сделаем одну из дверей на каждой заготовке проницаемой для персонажа, с помощью функции CanCollide. Остальные двери заменим копиями КВ и сделаем их разноцветными, в итоге уровень должен выглядеть вот так:



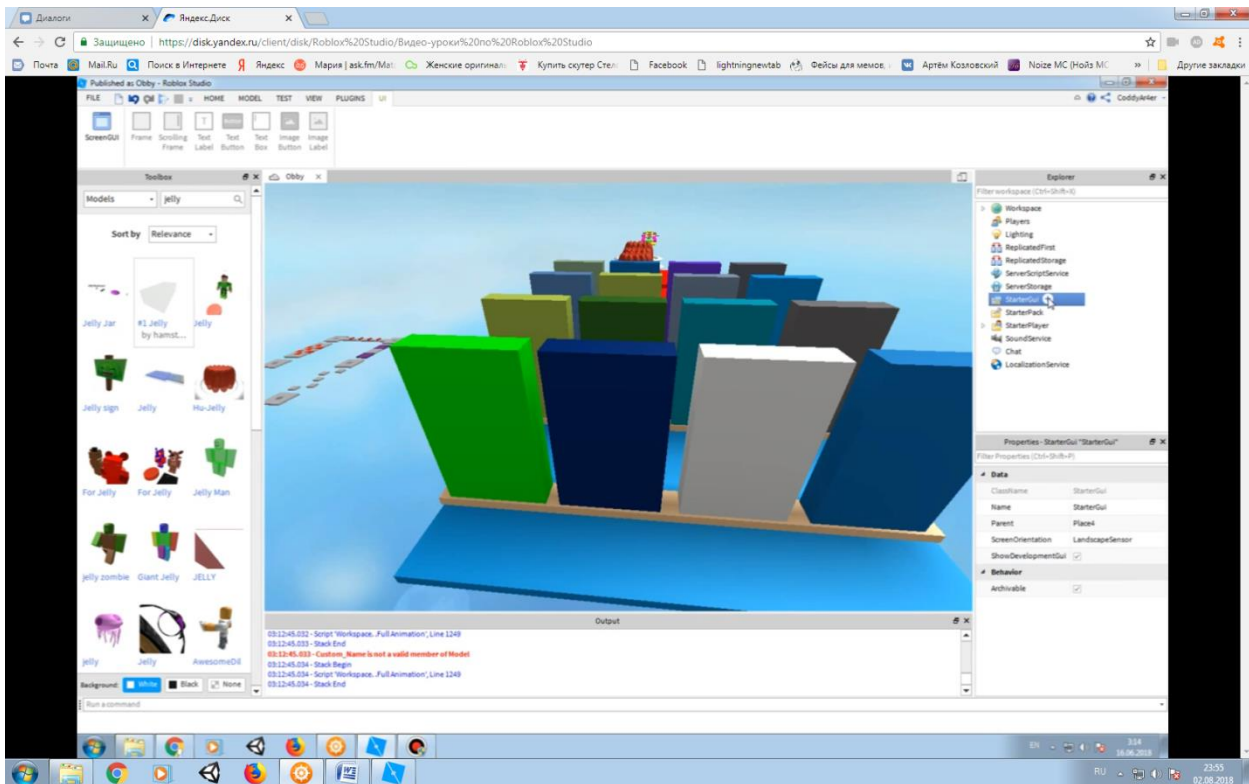
После этого сделаем все созданные блоки неподвижными. Отлично уровень создан, не забываем добавлять новую чек-поинт в конце уровня.

## 6) Знакомство с компонентами GUI. Создание первого собственного меню.

Для начала нам нужно найти сервис, который отвечает за создание меню и компонентов типа GUI.

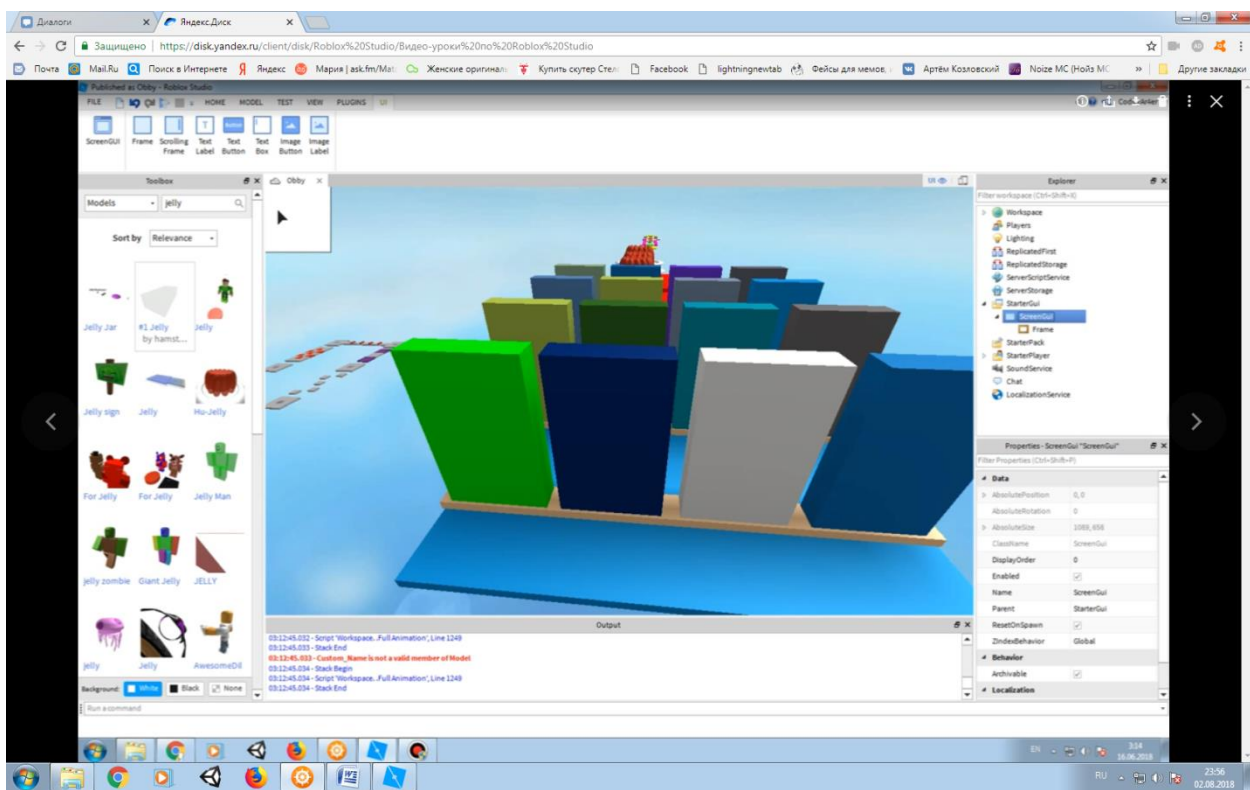
**Компоненты типа GUI** - это компоненты, которые состоят из кнопок, надписей, форм и т.д. Из этих компонентов в играх создают надписи, меню и прочие вспомогательные элементы интерфейса.

Теперь начнем создавать первое меню. Сервис, который отвечает за нужные нам компоненты, называется StarterGui и находится в окне Explorera, вот здесь:

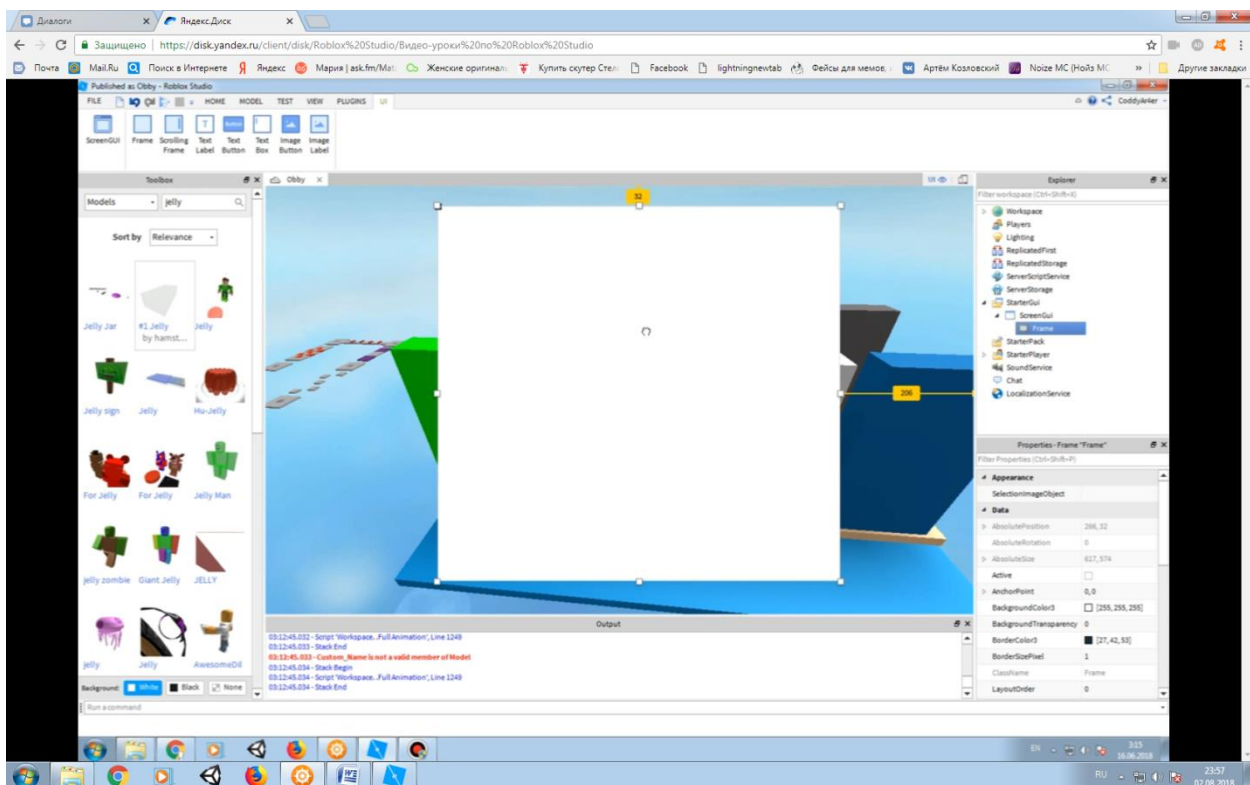


Нажмем на плюс справа от найденного сервиса и добавим компонент ScreenGui. Это компонент является заготовкой для меню, с его помощью несколько упрощается систематизация, скриптинг и расположение прочих объектов.

После этого добавим основную цветовую заготовку, на которую будем помещать кнопки и надписи, для этого нажмем на плюс справа от ScreenGui и добавим Frame. Он появится в верхнем левом углу и будет выглядеть как небольшой квадрат белого цвета.



После этого с помощью мыши перетащим этот квадрат в центр экрана и сделаем его размером примерно в половину рабочей зоны, вот так:



После того как мы расположили Frame так как нам нужно, мы нажмем на него ЛКМ и в окне Properties появятся его свойства. Среди свойств найдем BackGroundColor3. Нажмем ЛКМ на это свойство и выберем во появившемся меню понравившейся нам цвет, после чего нажмем ОК. Теперь заготовка меню стала цветной.