

التعامل مع sprites:

الـ sprites هي الشخصيات الموجودة في كل الالعب الثنائية البعد و التي تتحكم بها و يتحكم الحاسوب بقسم اخر منها و سيتم في هذا الدرس شرح كيفية التعامل مع هذه الاشكال ثم كيفية بناء لعبة ثنائية البعد في الحاسوب,أما عن جودة الالعب فهذا يتوقف على قدرة المبرمج على البرمجة الجيدة و الاشكال التي يستخدمها في الالعب.حيث يمكن تكوين أي لعبة ثنائية البعد و العاب ثنائية البعد تبدو و كأنها ثلاثية البعد نتيجة تغيير بعض قياسات الاشكال و الحسابات الرياضية.و لكل sprite موقع يحتله على الشاشة و يتم وضع الـ sprite أما في نافذة الرسوم أو صندوق الرسوم.و ان موقع الـ sprite يتمثل بالاحداثي x,y و الذي غالبا مايكون في النهاية العليا اليسرى من الشكل و يمكن جعله في مركز الشكل عن طريق أحد الاوامر.و في هذه اللغة لايد أن يكون للـ sprite شئ يسمى mask و هذا يمثل صورة باللونين الابيض و الاسود فقط يمثل اللون الاسود المناطق التي تريد لهذه اللغة ان تظهرها على الشاشة و اللون الابيض يمثل المناطق الشفافة من الشكل و التي ستقطع من الشكل لكي لاتظهر حدود حول الشكل فتكون اشكال اللعبة غير جيدة.

وهذه بعض الاشكال من ملف المساعدة help المرفق مع هذه اللغة و هذه الصور موجودة مع هذه اللغة عندما تشتريها من الانترنت.



تمثل هذه الصورة شكل الـ sprite وهذا الشكل لو تم وضعه كـ sprite فسيظهر بمظهر غير جيد للالعب الحديثة أي لايعقل ان تظهر حدود الشكل ايضا و هي باللون الاسود.و دائما يجب ان تكون حدود الشكل المرسوم باللون الاسود كما في الشكل اعلاه,أي ان المساحات غير المستعملة يجب ان تكون باللون الاسود.و ان الالعب تتكون من هذه الاشكال sprites و التي تتحرك على صورة تمثل خلفية الشاشة.