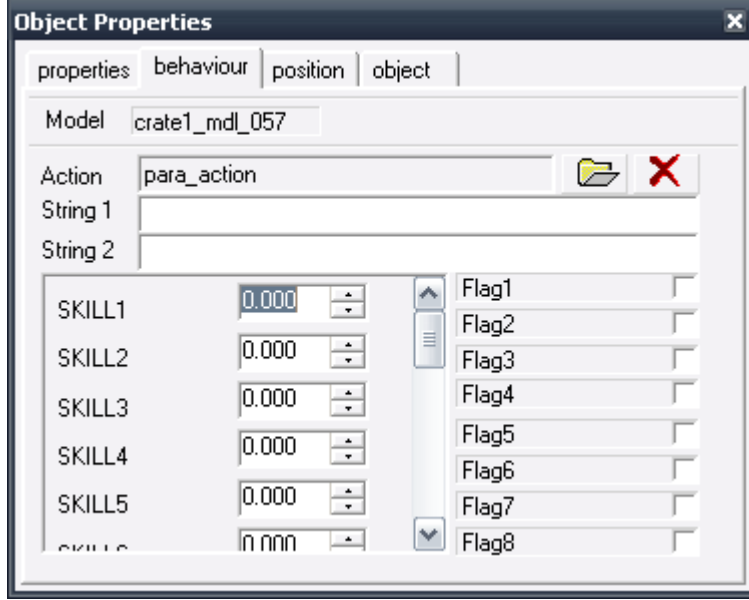


EK-1

Wed den skill ve string ayarlamak



Objeyi seçip sağtık->Proberties e gelip, behaviour sekmesine geçin. Skillerin burda listelendiğini görürsünüz. Burdan skilli ayarlarsanız, artık o obejinin, o skillinin değeri yazdığınız şey olmuş olur. Aynı şekilde objelerin stringleride burdan ayarlanır. (string1,string2).

EK-2

Behaviour Paneli Tanımlamak (Bu ek çok uzun olduğu için sonraya bırakıyorum)

EK-3

Eventler

EVENT_BLOCK: c_move ile veya fiziksel olarak hareket etmekteyken, bir wed bloğu tarafından durdurulduğu zaman tetiklenir.

EVENT_ENTITY: c_move ile veya fiziksel olarak hareket etmekteyken başka bir entity ile temas edildiğinde tetiklenir.

EVENT_FIRICTION: fiziksel bir entity herhangi birşeye dokunduğunda, sürtünme esnasında tetiklenir. İki fiziksel obje birbirine dokunursa, ikisininiki birden tetiklenir.

EVENT_PUSH: push değeri kendinden daha büyük bir entity ile temasda tetiklenir.

EVENT_IMPACT: Hareket eden başka bir objenin çarpması sonucu tetiklenir. Biz bini

kullanacağız, karakterimiz(hareket eden obje) paraya çarpması sonucu tetiklenecek.

EVENT_SHOOT: c_trace + ACTIVATE_SHOOT ile taranma sonucunda tetiklenir.

EVENT_SONAR: c_trace + ACTIVATE_SONAR ile taranma sonucunda tetiklenir.

(ACTIVATE_SHOOT ve ACTIVATE_SONAR, c_trace'in son parametresi olan moda yazılarak etkinleştirilir.)

EVENT_SCAN: c_scan tarafından taranma sonucu tetiklenir.

EVENT_DEDETECT: c_scan ile taranma yapıldığında en az bir obje bulunursa, taramayı yapan obje için tetiklenir.

EVENT_TRIGGER: Tetiklenme yarıçapı içinde, ACTIVATE_TRIGGER ile c_move kullanan bir obje algılanırsa tetiklenir.

EVENT_TOUCH: objeye mouse ile dokunulursa tetiklenir.

EVENT_RELEASE: mouse objenin üzerinden çekilirse tetiklenir.

EVENT_CLICK: objeye mouse ile tıklanırsa tetiklenir.

EVENT_RIGHTCLICK : objeye farenin sağ tuşu ile tıklanırsa tetiklenir.

EVENT_RECIEVE: obje send_skill ile gönderilen bir skill alırsa tetiklenir(multiplayerde)

EVENT_DISCONNECT: objenin istemcisi(objeyi kullanan client) oyundan ayrılırsa tetiklenir.
(multiplayer,server)