

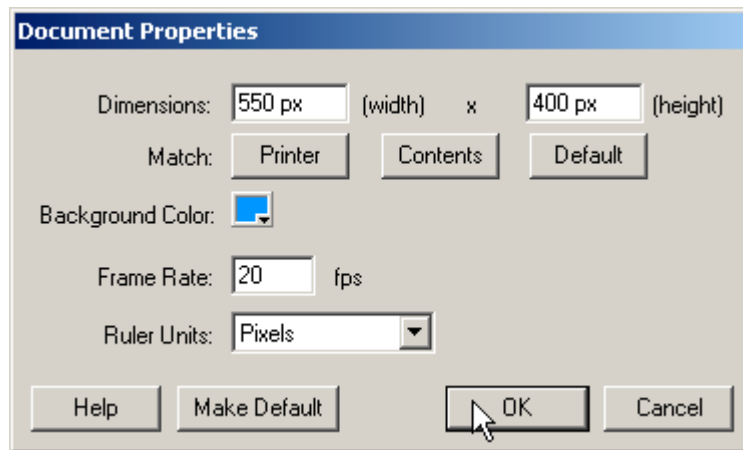
สร้าง Game ง่าย ๆ ด้วย Flash Action Script

### Shooting Game

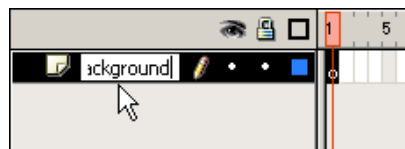
เกมนี้จะใช้ความรู้จากเรื่องที่แล้ว ๆ มาเกี่ยวกับ Action Script สำหรับความยากก็ถือว่าไม่ยากนัก วิธีการคือเราจะสร้าง Symbol ขึ้นมาเป็นปืน เครื่องบิน และ ตัวควบคุม Instance จากนั้นก็สร้างฉากให้ทำงาน

### เริ่มต้นกระบวนการ

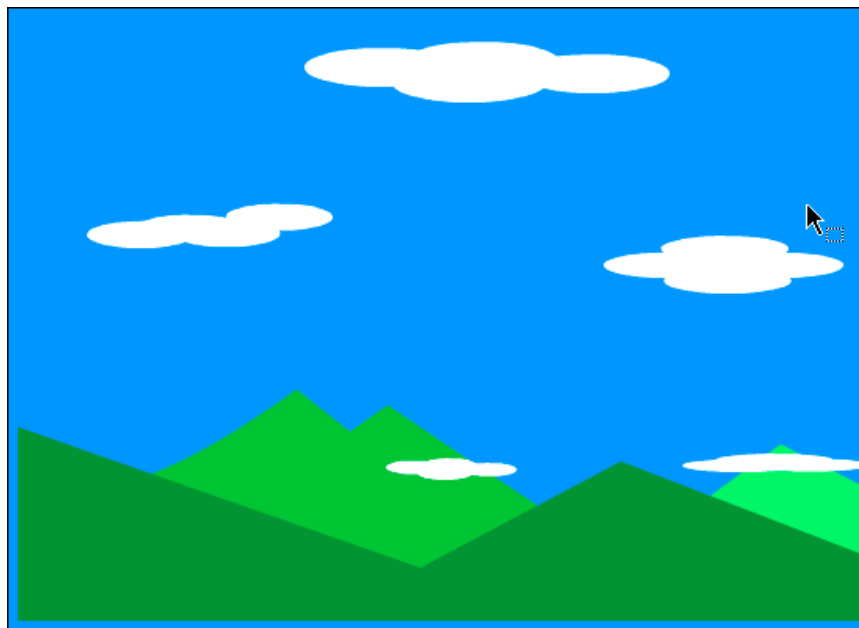
1. เปิด Flash MX แล้วตั้งค่า Document โดยคลิก Modify > Document ตั้งค่าพื้นหลังเป็นสีฟ้า Frame Rate ไว้ที่ 20 FPS



2. ดับเบิ้ลคลิกที่ Layer 1 เปลี่ยนชื่อ Layer เป็น Background จากนั้นให้ใช้เครื่องมือ Line Tool วาดภาพเป็นฉากสำหรับเกมนี้ดังรูป

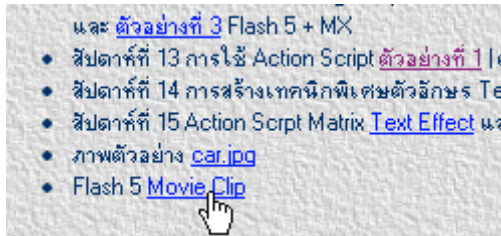


วาดรูปฉากหลัง เป็นรูปสถานที่ หรือทิวทัศน์ต่างๆ ตามต้องการ หลังจากวาดเสร็จแล้วให้ lock Layer ไว้



3. เราต้องสร้าง Symbol เพื่อเป็นเป้า ซึ่งในที่นี้เราจะใช้เครื่องบิน ความจริงนักศึกษาสามารถวาดขึ้นมาเองก็ได้ แต่เราจะใช้ตัวอย่างซึ่งมากับ Flash 5 กันเพื่อความรวดเร็วและประหยัดเวลา ที่สำคัญคือสวดยกว่าวาดเอง

ให้เปิด Internet Explorer แล้วไปที่ website <http://cptd.chandra.ac.th/sygraphic/> คลิกขวาที่ link ในส่วนของเอกสารประกอบการสอน แล้วเลือกเมนู Save Target as..

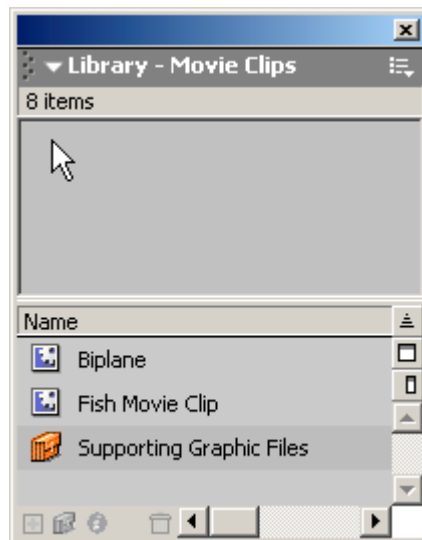


Save ไฟล์ลงใน Hard disk เก็บไว้

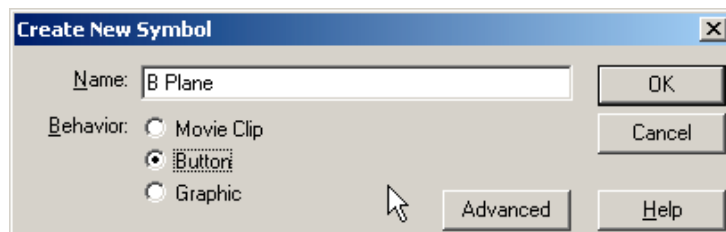
กลับมาที่ Flash MX คลิกเมนู File > Open as Library

คลิกเปลี่ยน Directory ไปยัง Drive หรือ directory ที่เก็บไฟล์ที่ save ไว้ แล้วคลิก ไฟล์ Open

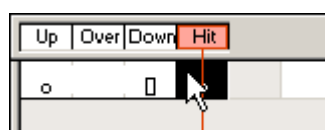
เราจะได้นหน้าต่าง Movie Clip Library ปรากฏอยู่บนหน้าจอ



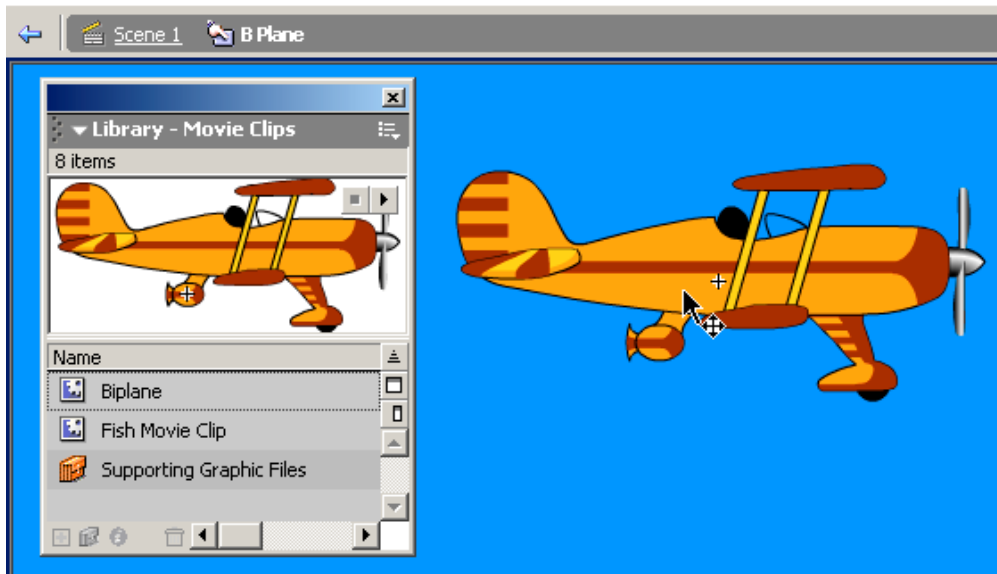
4. คลิกเมนู Insert > New Symbol แล้วตั้งชื่อว่า "B Plane" เลือก Behavior เป็น Button แล้วคลิก OK



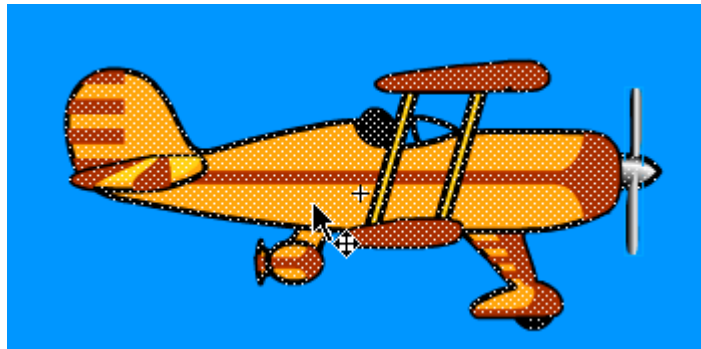
5. คลิกที่สถานะ Hit แล้วกด F6 เพื่อแทรก Keyframe



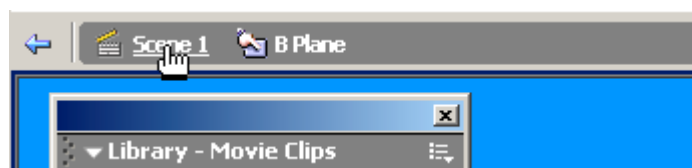
6. ให้ลาก Symbol Biplane ออกมาจาก Library วางลงในกึ่งกลาง Stage



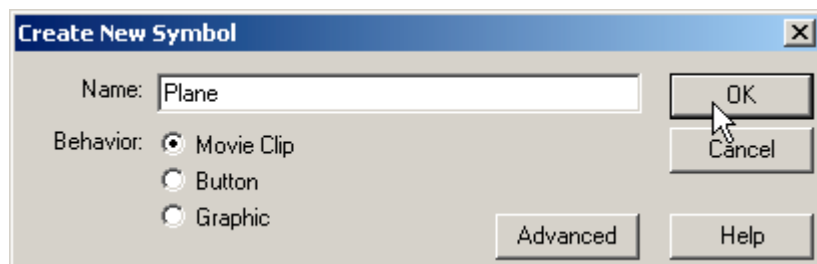
7. ใช้เครื่องมือมือ Arrow Tool คลิกที่เครื่องบินที่อยู่บน Stage แล้วคลิกเมนู Modify > Break apart ทำซ้ำ Break apart อีกครั้ง .....



8. คลิก Scene 1 กลับไปที่ Stage หลัก



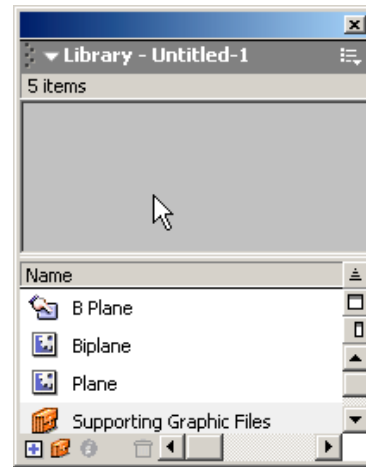
9. ที่ Stage หลัก คลิกเมนู Insert > New Symbol สร้าง Symbol ชื่อว่า "Plane" กำหนดให้เป็น Movie Clip



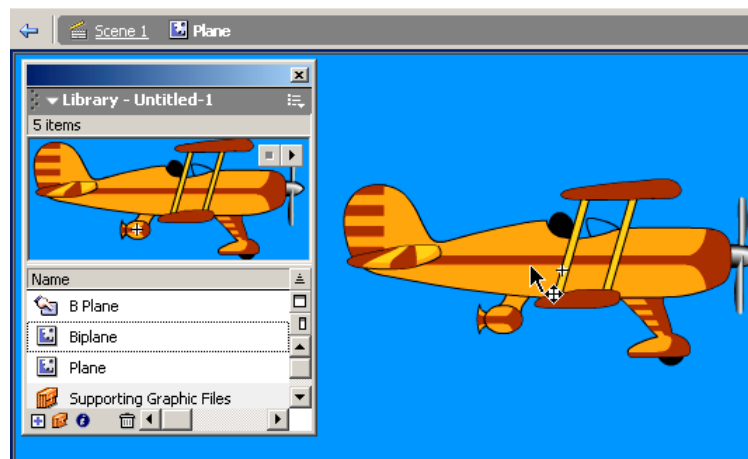
ตั้งค่าแล้วคลิก OK

10. ให้ปิดหน้าต่าง Library Movie clip ออกไป แล้วกด F11 เพื่อเปิดหน้าต่าง Movie clip ของเราเองขึ้นมา (Library ปกติแล้วจะมีประจำไฟล์ที่เราสร้างชิ้น 1 ตัว ซึ่งธรรมดาจะยังไม่ถูกเปิดออกมา ส่วน Library ที่เปิดก่อนหน้านี้มันถือเป็น Library ภายนอกที่เรียกมาใช้งานเท่านั้น และเป็นการเรียกใช้ชั่วคราว Library ตัวนั้นจะไม่ถูก save ไปกับ File ที่เราสร้างแต่ symbol ที่เราลากมาใช้จะถูกผนวกรวมไปกับ Library ของเราเอง

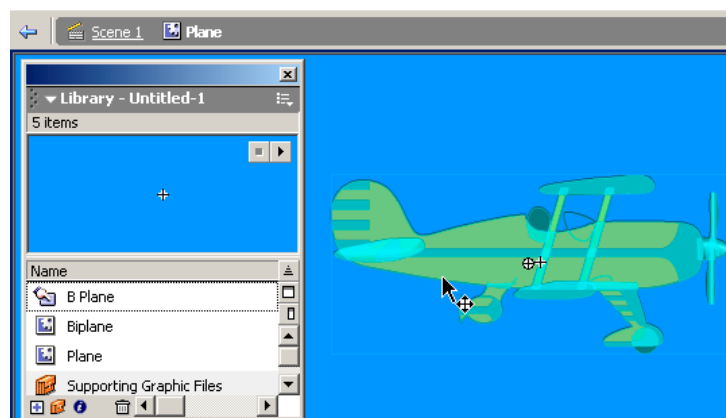
จากรูปข้างล่างนี้คือ Library ที่เป็นของไฟล์ที่เราสร้างเอง



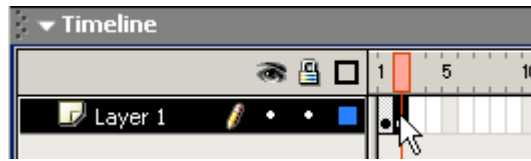
11. ให้ลาก Symbol “Biplane” ออกมาวางบน Stage



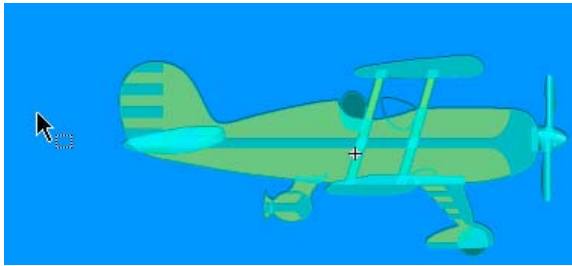
12. ลาก Symbol “B Plane” ออกมาจาก Library แล้ววางทับซ้อนลงไปบนเครื่องบินที่อยู่บน Stage อยู่แล้ว



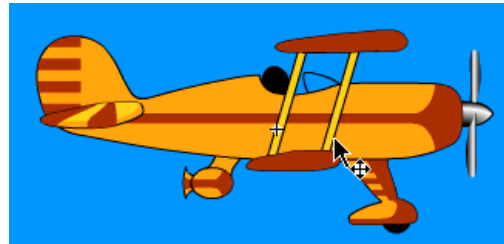
13. ที่ Frame 2 คลิกแล้วกด F6 แทรก key Frame เข้าไป



14. คลิกที่ว่างบน Stage ก่อน 1 ครั้ง แล้วคลิกเครื่องบิน กดปุ่ม Delete เพื่อลบ B Plane ที่วางซ้อนบนเครื่องบิน

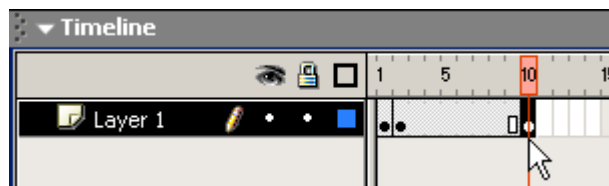


ก่อนลบ

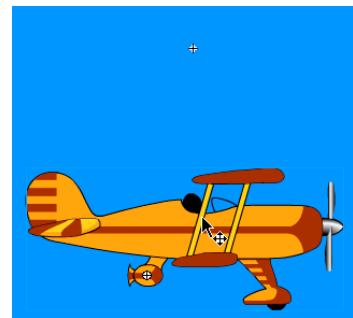


หลังลบ

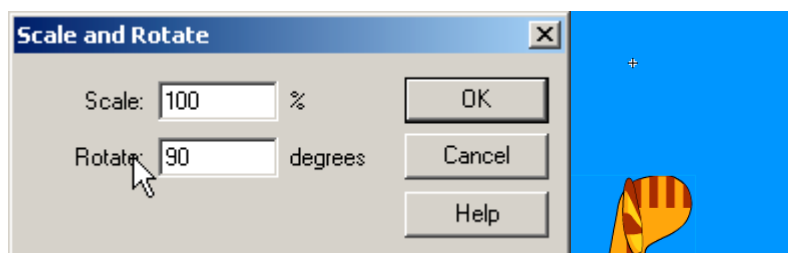
15. คลิกที่ Frame 10 กด F6 เพื่อแทรก Keyframe



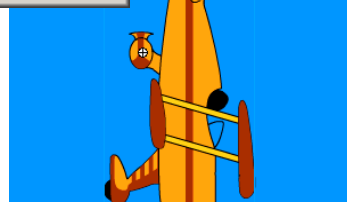
16. คลิกที่เครื่องบินลากลงมาด้านล่าง เพื่อจำลองเครื่องบินตก



17. คลิกเมนู Modify > Transform > Scale & Rotate ตั้งค่า Rotate เท่ากับ 90 คลิก OK

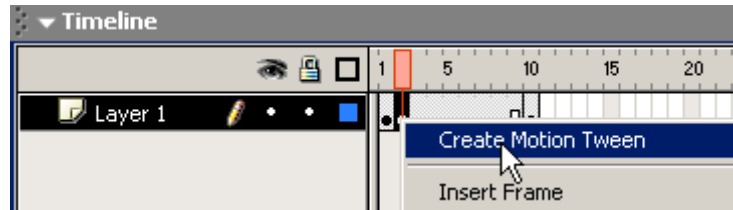


เครื่องบินจะหัวที่มลงดังรูป



18. ตั้งค่าที่ Properties กำหนด Color > Alpha = 0%

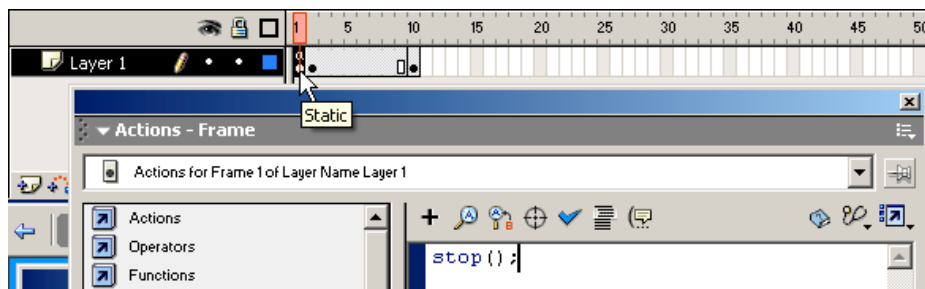
19. คลิกขวาที่ Frame 2 เลือกเมนู Create Motion Tween



20. เปิดหน้าต่าง Action ขึ้นมา(กด F9) ตั้งค่า move เป็น Expert Mode



21. คลิก Frame 1 แล้วพิมพ์คำสั่ง stop ลงไป

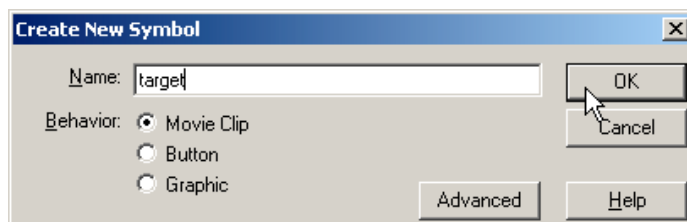


22. คลิกที่ เครื่องบิน แล้วป้อน Script ดังนี้

```
on (press)
{
    gotoAndPlay (2) ;
}
```

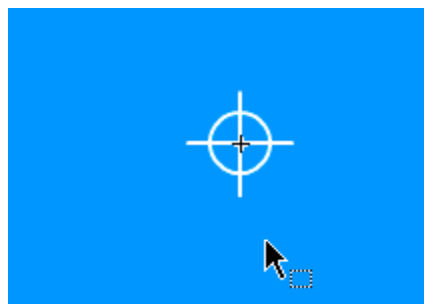
จากนั้นคลิกที่ Scene 1 กลับไป Stage หลัก

23. คลิกเมนู Insert > New Symbol ตั้งชื่อว่า "Target" กำหนดให้เป็น move clip



24. สร้างรูป กากบาท วางไว้ตรงกลาง stage ดังรูป

จากนั้นคลิก Scene 1 กลับไป Stage หลัก

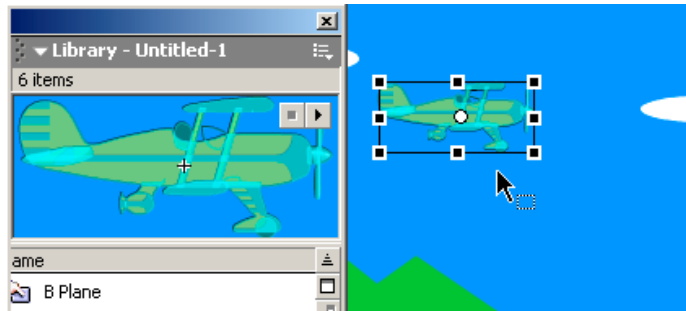


26. สร้าง Symbol อีก 1 ตัวตั้งชื่อว่า "Process" ให้เป็น Movie clip เช่นเดียวกัน แต่เมื่อคลิก OK แล้วให้คลิก Scene 1 เพื่อกลับมาที่ Stage หลักเลย เพราะเราต้องการให้เป็น Blank movie clip

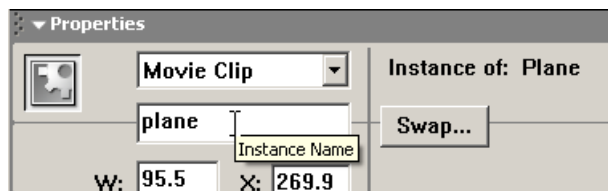
27. สร้าง Layer ใหม่ แล้วดับเบิลคลิกเปลี่ยนชื่อเป็น plane

ลากเครื่องบิน Symbol "Plane" วางบน Stage

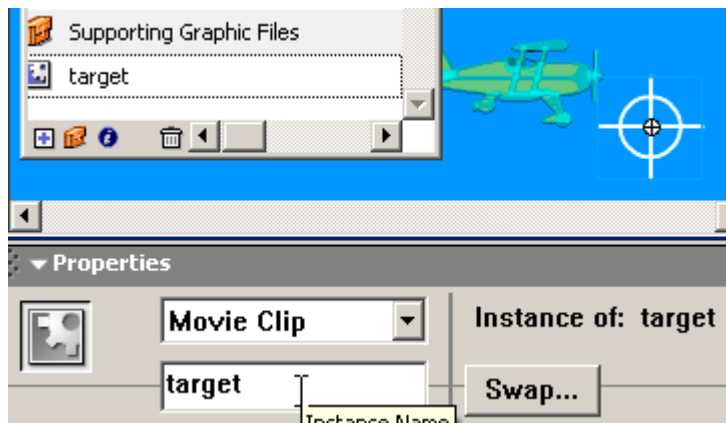
คลิกเมนู Modify > Transform > Scale ย่อขนาดให้เล็กลงตามความเหมาะสม



28. ที่ properties ให้ตั้งค่า Instance name ว่า plane



29. ลาก symbol target มาวางบน Stage แล้วตั้งชื่อ Instance name ว่า "target"



30. ลาก symbol "process" มาวางบน stage ที่มุมบนซ้าย

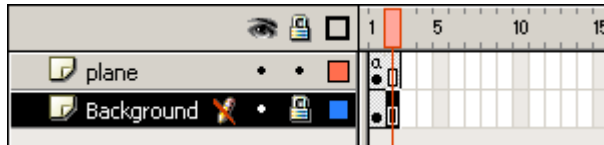
เปิดหน้าต่าง action (F9) คลิกที่ Process บน Stage พิมพ์ Script ดังนี้

```
onClipEvent (enterFrame)
{
    inc = _root.plane._x + 5;
    _root.plane._x = inc;
    if ((_root.plane._x > 550) || (_root.plane._currentframe == 10))
    {
        _root.plane._x = 50;
        _root.plane._y = random(300);
    }
}
```

31. คลิกที่ Frame 1 แล้วป้อน Script ดังนี้

```
_root.target._x = _xmouse;  
_root.target._y = _ymouse;  
mouse.hide();
```

32. คลิกที่ Frame 2 กด F5 เพิ่ม Frame ให้ทั้ง 2 Layer



33. กด Ctrl + enter ดูผลการทำงาน

ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ให้คลิกลงเลื่อนเมาส์ เป้าก็จะวิ่งตาม ลองนำไปคลิกเครื่องบิน ดู

