

Code Game Lab

Kodu Game Lab on Microsoftin kehittämä ohjelma, joka on suunniteltu niille, jotka haluavat oppia tekemään pelejä. Tämä ohjelma on suunniteltu erityisesti lapsille ja nuorille, ja jopa ne, joilla ei ole kokemusta pelien tekemisestä, voivat käyttää sitä helposti.

Kodu Game Labissa on käyttäjäystävällinen käyttöliittymä, ja jopa ne, joilla ei ole ohjelmointikokemusta, voivat suunnitella pelinsä yksinkertaisella tavalla. Ohjelman avulla pelinkehittäjät voivat ohjelmoida esineitä, hahmoja ja skenaarioita 3D-maailmassa.

Kodu Game Labin tärkeimmistä ominaisuuksista on, että se tarjoaa oppimismahdollisuuksia lapsille, jotka ovat kiinnostuneita STEM-aloista (tiede, teknologia, tekniikka ja matematiikka). Pelien tekoprosessi auttaa lapsia kehittämään ongelmanratkaisukykyä, luovuutta ja analyyttistä ajattelua.

Kodu Game Labin tärkeä ominaisuus on, että se tarjoaa jakamisvaihtoehdon. Pelaajat voivat jakaa omia suunnittelemaansa pelejä ystäviensä kanssa. Tämä ominaisuus tekee pelintekoprosessista hauskeempaa ja antaa lapsille mahdollisuuden jakaa luovuutensa muiden kanssa.

Kodu Game Lab on ohjelma, jonka avulla opiskelijat voivat oppia pitäen hauskaa. Kokemus pelien tekemisestä voi houkutella STEM-aloista kiinnostuneita opiskelijoita ja auttaa heitä valmistautumaan tulevaan uraansa.



Kodu Game Labiin , meitä tervehtii 'Kotisivu'. Kotisivun välilehdet ovat seuraavat: Jatka -vaihtoehto jatkaa edellistä peliä, Uusi maailma -vaihtoehto, Load World -vaihtoehto tallennetun maailman lataamiseksi, Tallenna työpöydälle -vaihtoehto, Yhteisö, Asetukset, Ohje ja lopuksi Lopeta vaihtoehto.

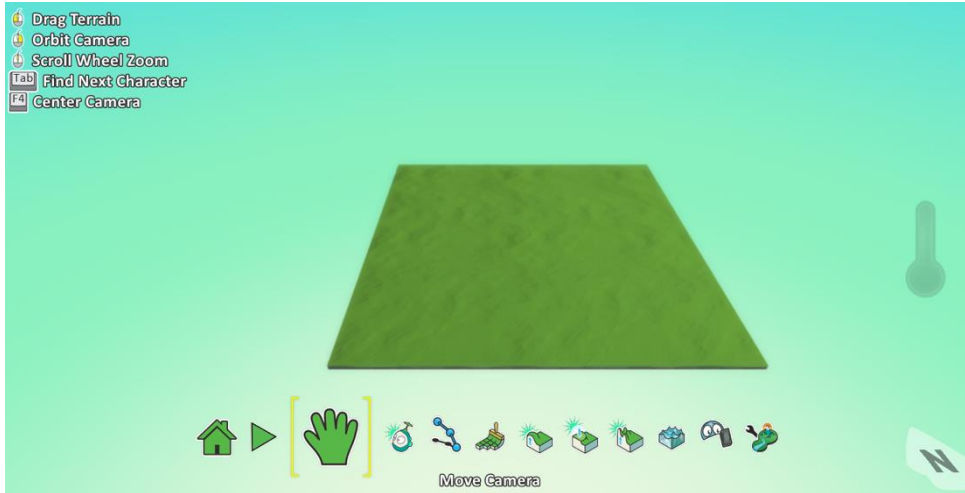


Kun napsautamme uutta maailmaa ja aloitamme, se tarjoaa meille maailmanvaihtoehdon. Valitaan tyhjä maailma täältä ja aletaan tutustua työkaluihimme.



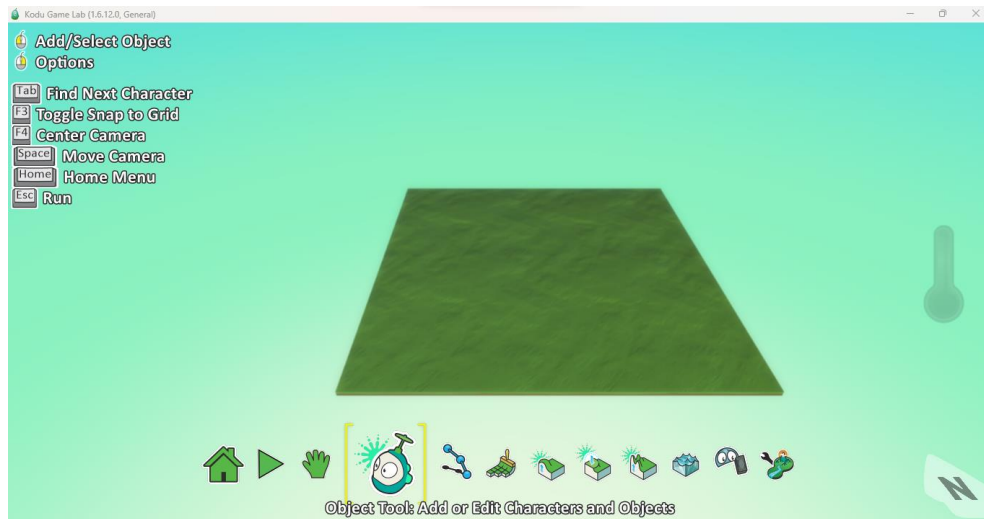
Kun astumme uuteen maailmaan, ensimmäinen asia, joka tervehtii meitä, on toimintavälilehti. Tästä eteenpäin muutamme kameran kiertorataa hiiren oikealla painikkeella, liikutamme maata vasemmalla painikkeella, zoomaamme hiiren rullalla ja lopuksi vaihdamme merkkejä välilehdellä. Jos työskentelet jonkin muun välilehden parissa hakemuksen aikana, voimme vaihtaa nopeasti tähän välilehteen pitämällä välilyöntinäppäintä painettuna.

Lisäksi liike-välilehden vasemmalla puolella meillä on aloituspeli ja päävalikko välilehdet.



Aivan Liike-välilehden oikealla puolella on Object Tool -työkalumme.

Objektityökalumme sisältää hahmoja, koristeita ja erilaisia esineitä, joita tarvitaan sovelluksessamme. Voimme koodata nämä objektit ja saada ne suorittamaan haluamamme komennot.

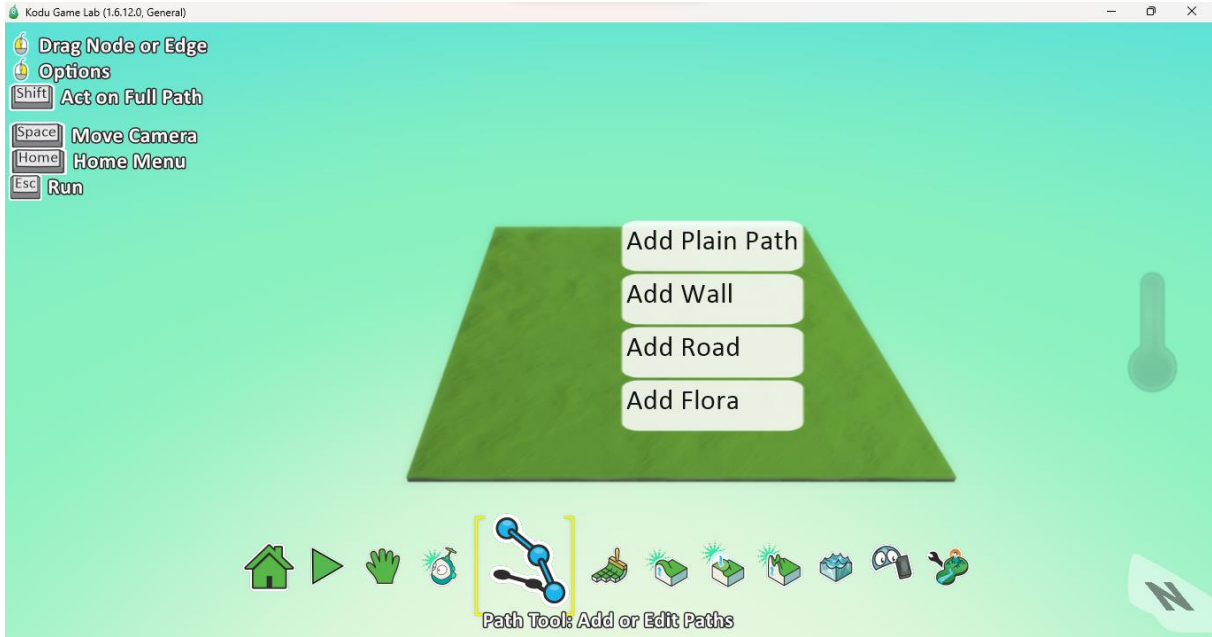




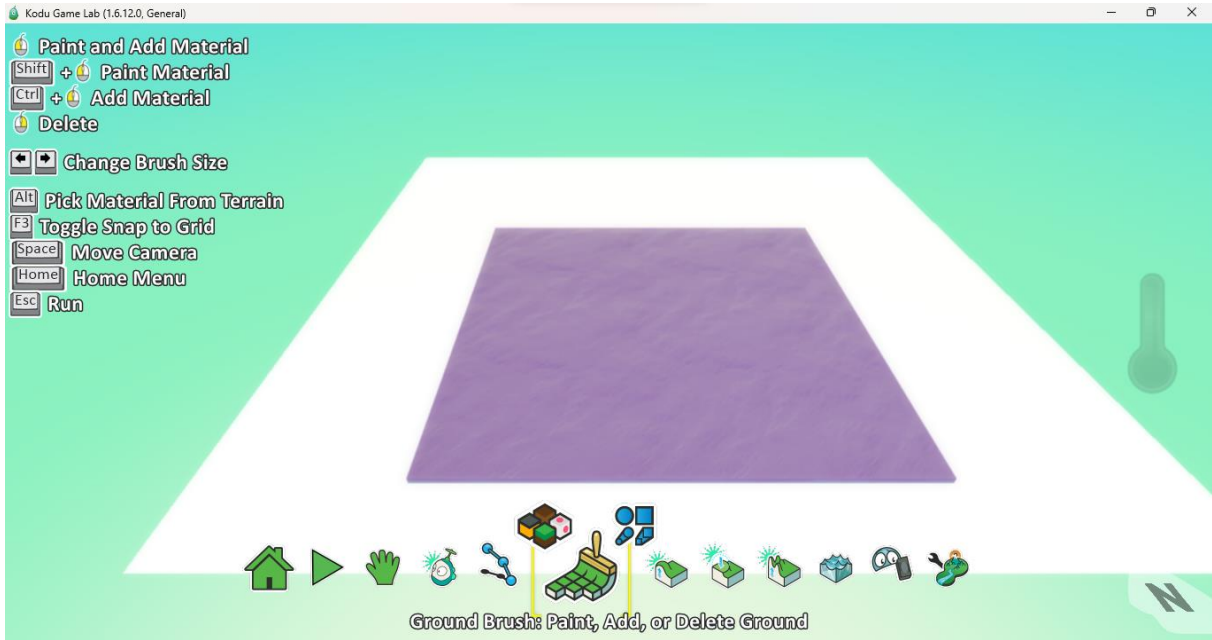
Objektityökalu sisältää monia objekteja. Jotkut näistä ovat Robocycle , Zeppelin, Jet, UFO, Ball, Tree, Rock jne.



Seuraavaksi vuorossa meidän polkuautomme. Polkutyökalumme avulla voimme luoda polkuja, joita pitkin hahmomme voivat edetä tai jotka ovat välttämättömiä polun luomiseksi universumiimme. Lisäksi käytämme polkutyökaluamme kukkien ja seinien lisäämiseen.



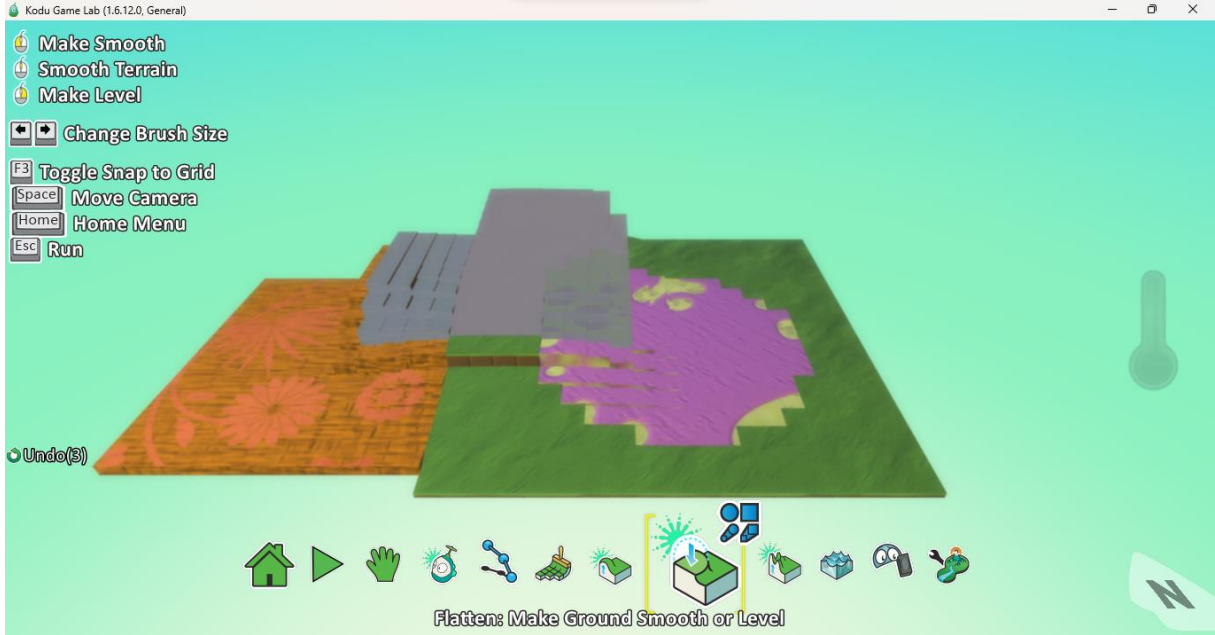
Maaharjamme, joka sijaitsee aivan Path-ajoneuvon oikealla puolella, tarjoaa mahdollisuuden muuttaa maan väriä, suurentaa, pienentää ja muuttaa maaperää. Hiiren vasen napsautus suurentaa taustaa, mutta oikea napsautus poistaa sen. Suurentaaksemme tai pienentääksemme aluetta käytämme oikeaa ja vasenta nuolinäppäintä, jotka ovat näppäimistömme nuolinäppäimiä. Lisäksi paska+vasen klikkaus maalaa maan, kun taas ctrl+vasen klikkaus lisää pohjaa.



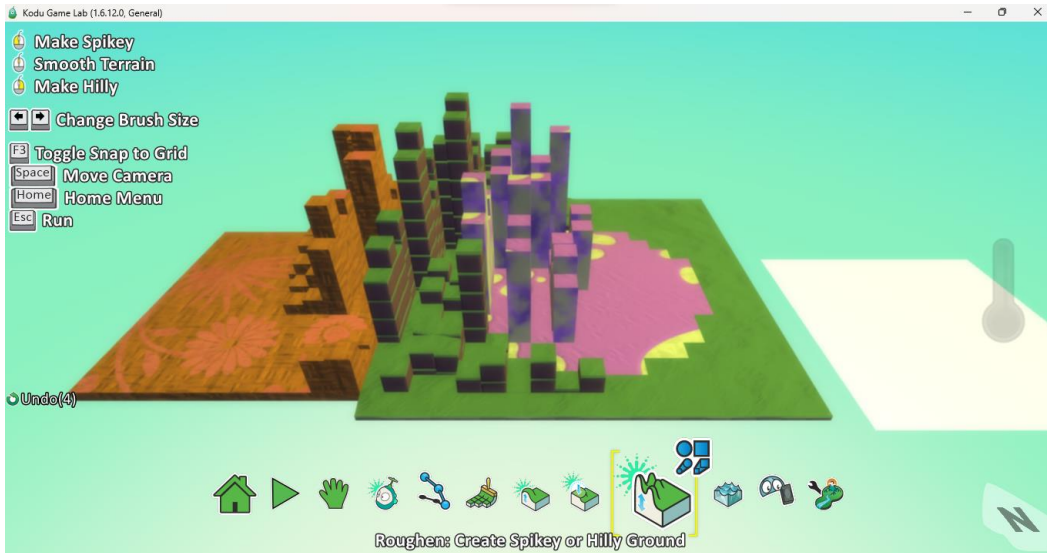
Ylös/alas-työkalumme auttaa meitä siirtämään lattiamme pohjaa ylös, kun napsautamme vasenta napsautusta, ja alas, kun napsautamme oikeaa painiketta. Käytämme tätä työkalua korkeiden paikkojen luomiseen.



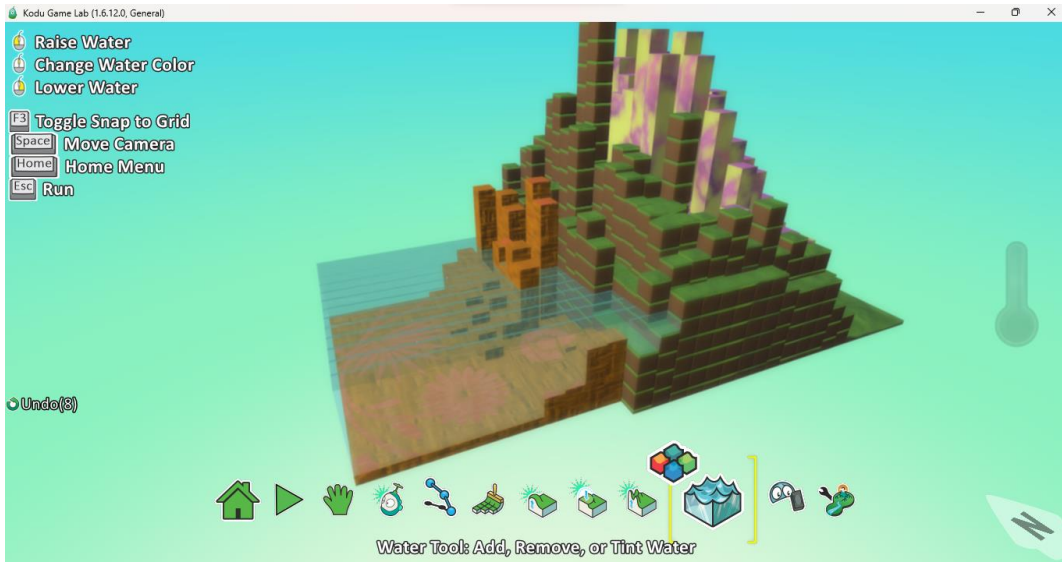
Tasoitustyökalumme on työkalu, jota käytämme maaperämme rinteiden ja korkeuksien tasoittamiseen.



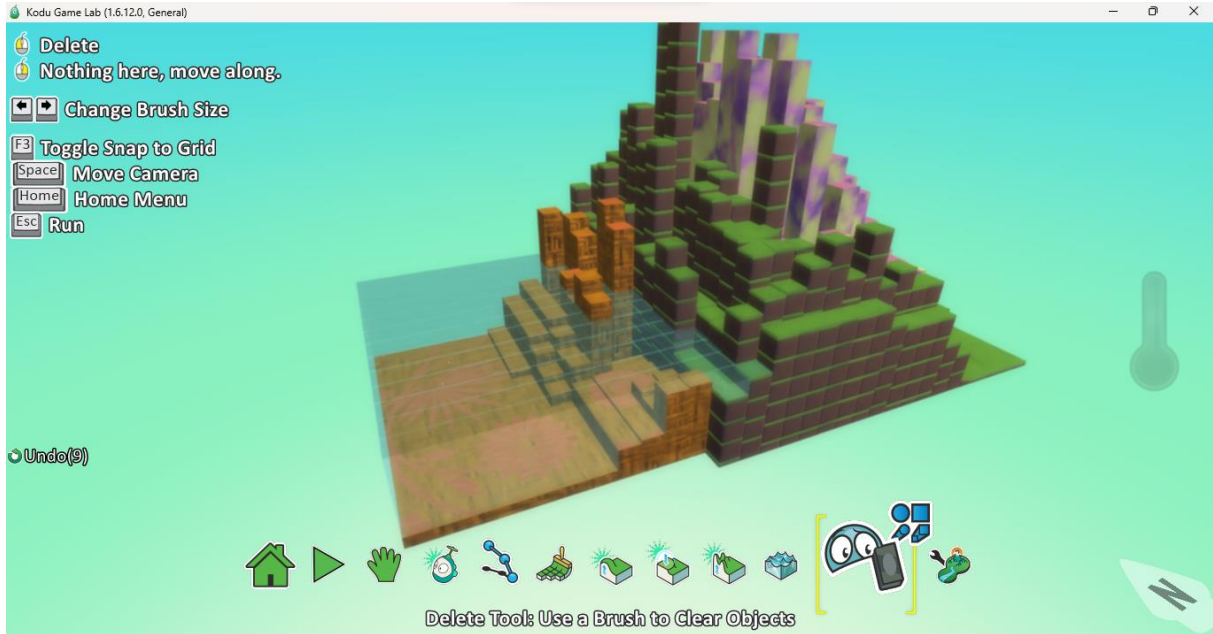
Kuhmujen luontityökalumme on se osa työkalua, jota tarvitsemme kohoumien ja kohoumien luomiseen maahan. Tässä taas käytämme hiiren vasenta painiketta lisätäksesi ja hiiren oikealla painikkeella poistamiseen.



Vesiajoneuvollamme voimme täyttää minkä tahansa universumimme alueen vedellä. Jos haluamme rakentaa järven, meidän on varmistettava, että järvemme ympäristö on maata alempana. Muuten koko universumimme voi tulvii.



Pyyhekumityökalumme on työkalu, jota tarvitaan universumimme muokkaamiseen pyyhkimällä se.



Lopuksi meillä on sovellukselle Change World Settings -työkalu, jolla voimme muuttaa maailmanasetuksia. Täältä voimme muuttaa sisäisiä asetuksiamme ja tehdä erilaisia lisäyksiä. Esimerkiksi kompassin lisääminen, lasiseinien lisääminen jne.

