ENGLISH VERSION

Code the Vaccination Game Layouts – Part III

Hello everyone! Welcome back again!

If you recall, in our last video, we have assigned the global variables to the sprites present in the Game screen layout and have started coding some of them. In this video, we will continue coding the other objects present in the Game screen layout. So, let's begin right away.

After successfully animating the Injection button with button effect as well as making it functional for activating the injection and its count, we will now work on keeping the injection disabled at the beginning of game and making the timer functional. To make the injection disabled, left click on "Add event", select "System" and click on next. Scroll down to select "On start of layout" option from Start & end section and click on done. In order to disable the injection in the beginning and keeping the colour of it as black to show the inactive state of it, left click on "Add Action", select "Injection" option and click on 'Next'. Select "Set enabled" option from 8Direction section and click on 'Done'. From the drop-down, select the state as 'Disabled' and click on 'Done'. Again left click on "Add Action", select "Injection" option and click on 'Next'. Scroll down to select "Set animation" from Animations section and click on 'Done'. In the Animation field, name the animation as "Inactive" and it should run from the beginning only. Click on done.

Now, I want to make the timer functional for the game. To do that, left click on "Add event", select "System" option and click on next. Scroll down to select "Every X seconds" option from Time section and click on next. Set the interval value as 1 second and click on done. Also, I want the timer to start from 0 and go till 90 seconds. To do that, left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Add to" option from Global & local variables section and click on 'Next'. From the drop-down, select the 'Timer' variable and let the value remain 1. Click on 'Done'. Next I want to show the running time count on the screen to give the player the feel of time bound game. To do that, again left click on "Add Action", select "Timer" option and click on 'Next'. Select "Set text" option from Text section and click on 'Next'. Type **"Time Remaining: 90/ "&Timer** in the box and click on 'Done'. This code is like an equation which will show the time count on the screen.

Run this layout and see if everything is working fine so far. The timer clock should be ticking and once you click on the injection button, the injection count should be getting reduced. You can see the function is working fine. Let's continue coding the other parts on the screen.

Now it is time to code the humans present in the layout. We will begin with the ones present in the outer layer.

So, let's start coding the Long Hair Girl human as she is present in the outer layer. To do that, left click on "Add event", select "LongHairGirl" sprite and click on next. Select "On collision with another object" option from

Collisions section and click on next. You can click to choose colliding object as 'Injection' and then click on done. Let's add some actions to it to make it respond to the collision with injection. To do that, left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Set value" option from Global & local variables section and click on 'Next'. From the drop-down, select 'LongHairGirl' variable and change the value from 0 to 1. Click on 'Done'. Now, I want the injection to get inactive and comes back to its default position. Before coding, let's check the default position of the injection. Go to the Game screen and select the injection. Once selected, you will see the position on the left side properties window. I can see that the default position in my case is (100,250). Now come back to Event no. 4 of the Game screen code, left click on "Add Action", select "Injection" option and click on 'Next'. Select "Set position" option from Size & position section and click on 'done'. Type 100 in the X-position field and 250 in the Y-position field. Click on 'Done'. Again left click on "Add Action", select "Injection" option and click on 'Next'. Select "Set enabled" option from 8Direction section and click on 'Done'. From the drop-down, select the state as 'Disabled' and click on 'Done'. Again left click on "Add Action", select "Injection" option and click on 'Next'. Select "Set animation" from Animations section and click on 'Done'. In the Animation field, name the animation as "Inactive" and it should run from the beginning only. Click on done.

Also, I want its human connection to gets affected as well as soon as the Long Hair Girl gets affected. We can see that PinkHairGirl is connected to LongHairGirl. So, to do the change, again left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Wait" option from Time section and click on 'Next'. Change the value from 1 to 0.5 and click on 'Done'. Next, left click on "Add Action" again, select "System" option and click on 'Next'. Select "Add to" option from Global & local variables section and click on 'Next'. From the drop-down, select 'PinkHairGirl' variable and change the value from 0 to 1. Click on 'Done'.

Let's now create the sub-event for this event. As you can see a 'green arrow' right next to no. 4, right click on it and bring the cursor to 'Add' from the sub-menu and select 'Add sub-event'. You'll see the whole event in yellow highlighted color. Select "System" option and click on 'Next'. Select "Compare variable" option from Global & local variables section and click on 'Next'. Select the human connections of 'PinkHairGirl' as the variables. From the drop down, select the 1st human connection of PinkHairGirl i.e. 'CurlyHairGirl' variable, let the comparison remain as '= Equal to' and the value remain 0. Click on 'Done'. Again right click on the event and select 'Add another condition'. Select "System" option and click on 'Next'. Select "Compare variable" option from Global & local variables section and click on 'Next'. From the drop down, select the 2nd human connection of PinkHairGirl i.e. 'ManWithTurban' variable, let the comparison remain as '= Equal to' and the value remain 0. Click on 'Done'. Once again, right click on the event and select 'Add another condition'. Select "System" option and click on 'Next'. Select "Compare variable" option from Global & local variables section and click on 'Next'. From the drop down, select the 3rd human connection of PinkHairGirl i.e. 'SpectacledGirl' variable, let the comparison remain as '= Equal to' and the value remain 0. Click on 'Done'. Again right click on the event, select 'Make Or block' option to make this whole event conditional i.e. if any one of the condition is true from all the condition the actions associated in this event will happen.

Next, let's add actions to the fulfil this conditional statement. Left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Wait" from Time section and click on 'Next. Set the value as 5 seconds. Click on done. Again, left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Set value" from Global & local variables section and click on 'Next. From the drop down, select 'PinkHairGirl' variable and let the value remain 0. Click on done. I want the LongHairGirl to get unhealthy after 5 seconds too. To do that, left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Wait" from Time section and click on 'Next. Set the value as 5 seconds. Click on done. Again, left click on "Add Action", select "System" option and click on 'Next'. Select "Set value" from Global & local variables section and click on 'Next. From the drop down, select 'LongHairGirl' variable and let the value remain 0.

Let's just quickly recapitulate what happened in Event no. 4 & 5. When the injection collides with the LongHairGirl, her value becomes 1 i.e she becomes healthy and at that instant the injection will get disabled, inactive and comes back to the base position. Also, the immediate human connect for LongHairGirl i.e. PinkHairGirl will also get healthy after 1 second. But the sub-event has the secondary human connect of PinkHairGirl i.e. CurlyHairGirl, ManWithTurban & SpectacledGirl which are in unhealthy state. So, this causes the PinkHairGirl to get unhealthy if any one of them is infected after 5 seconds and the LongHairGirl will also get infected after more 5 seconds. So, it's important to keep providing the serums smartly to the disinfect all human chain.

So, the above logic is extremely important to code the humans present in the outer layer as the same logic will be applicable on other humans in the outer layer.

In this video, we have made the InjectionSelectionButton functional and have successfully created the logic for the humans placed in the outer layer.

In our next video, we will continue coding the outer layer humans based on the same logic that we have just created for LongHairGirl.

Bye-Bye! See you next time!

HINDI VERSION

Code the Vaccination Game Layouts – Part III

Hello everyone! आप सब का फिर से स्वागत है!

अगर आपको याद है, तो हमारे पिछले video में, हमने game screen layout में present sprites को global variable assign किया था और उनमें से कुछ को code करना शुरू कर दिया है। इस video में,

हम game screen layout में present बाकी objects को code करना continue रखेंगे। तो, हम अभी शुरू करते हैं।

injection effect और इसके count को activate करने के लिए button effect के साथ injection button को successfully animate करने के बाद, हम अब injection को game की शुरुआत में disable रखने और timer को functional बनाने पर काम करेंगे। injection को disable करने के लिए, “add event” पर left-click करें, “system” चुनें और next पर click करें। Start & end section से “On start of layout” चुनने के लिए नीचे scroll करें और done पर click करें। शुरुआत में injection को disable करने के लिए और इसको inactive दिखाने के लिय इसका colour काला रखने के लिए, “Add Action” पर left-click करें, "injection" option चुनें और 'next' पर click करें। 8Direction section से “Set enabled” option चुनें और 'Done ’ पर click करें। drop-downसे, state को ‘Disabled’ के form में चुनें और done पर click करें। फिर से “add action”

पर click करें, "injection" option चुनें और next पर click करें। animation section से “set animation” चुनने के लिए नीचे scroll करें और 'Done ’पर click करें। animation field में, animation को "inactive" नाम दें और इसे शुरुआत से ही चलना चाहिए। donepर click करें।

अब, मैं game के लिए timer को functional बनाना चाहती हूं। ऐसा करने के लिए, “add event” पर left-click करें, “system” option चुनें और next पर click करें। Time section से “Every X seconds” option चुनने के लिए नीचे scroll करें और next पर click करें। interval value को 1 second set करें और done पर click करें। इसके अलावा, मैं चाहती हूं कि timer 0 से start हो और 90 seconds तक चले। ऐसा करने के लिए, “add action” पर left-click करें, “system” option चुनें और 'next' पर click करें। global and local variable section में “add to” option चुनें और 'next' पर click करें। drop-down से, 'timer' variable को चुनें और value को 1 रहने दें। done पर click करें। इसके बाद मैं player को time bound

game का अहसास देने के लिए screen पर running time count दिखाना चाहती हूं। ऐसा करने के लिए, फिर से "Add Action" पर click करें, "timer" option चुनें और 'next' पर click करें। Text section से “Set text” option चुनें और 'next' पर click करें। box में **“Time Remaining: 90/ ”&Timer** type करें और done पर click करें। यह code एक equation की तरह है जो screen पर time count दिखाएगा।

इस layout को run करें और देखें कि क्या अब तक सब कुछ ठीक चल रहा है। timer clock चलना चाहिए और एक बार जब आप injection button पर click करते हैं, तो injection count कम हो जानी चाहिए। आप देख सकते हैं कि function ठीक काम कर रहा है। आइए screen पर बाकी parts को code करें।

अब layout में present humans को code करने का time है। हम outer layer में present लोगों के साथ शुरू करेंगे।

तो, चलो Long Hair Girl human को code करना शुरू करें क्योंकि वह outer layerमें present है। ऐसा करने के लिए, “add event” पर left-click करें, "LongHairGirl" sprite चुनें और next पर click करें। Collisions section से “On collision with another object” option चुनें और next पर click करें। injection के साथ collision का response करने लिए इसमें कुछ action add करते हैं। ऐसा करने के लिए, “add action” पर left-click करें, “system”option चुनें और 'next' पर click करें। global and local variable section से “Set value” option चुनें और 'next ’ पर click करें। drop-downसे, 'LongHairGirl' variable को चुनें और value को 0 से बदलकर 1 करें। अब, मैं चाहती हूं कि injection inactive हो जाए और अपने default position पर वापस आ जाए। coding से पहले, चलो injection की default position को test करें। game screen पर जाएं और injection चुनें। एक बार select होने पर, आप left ओर properties window पर position देखेंगे। मैं देख सकती हूं कि मेरे case में default position (100,250) है। game screen code के Event no. 4, पर वापस आ जायें , “add action” पर left-click करें, "injection" option चुनें और 'next' पर click करें। Size & position section से “Set position” option

चुनें और done पर click करें। X-position field में 100 type करें और Y-position field में 250। 'Done' पर click करें। फिर से "add action" पर click करें, "injection" option चुनें और 'next' पर click करें। 8Direction section से "Set enabled" option चुनें और 'Done ' पर click करें। drop-down से, state को 'Disabled' के रूप में चुनें और done पर click करें। फिर से "add action" पर click करें, "injection" option चुनें और 'next' पर click करें। animation section से "set animation" चुनें और done पर click करें। animation field में, animation को "Inactive" नाम दें और इसे starting से ही run करना चाहिए। done पर click करें।

साथ ही, मैं चाहती हूं जैसे ही Long Hair Girl affect हो कि इसका human connection भी affect हो । हम देख सकते हैं कि PinkHairGirl LongHairGirl से connected है। ये change करने के लिए, फिर से "add action" पर click करें, "system"option चुनें और 'next' पर click करें। Time section से "Wait" option चुनें और। Next पर click करें। value को 1 से बदलकर 0.5 कर दें और done पर click करें। फिर से "add action" पर click करें, "system"option चुनें और 'next' पर click करें। global and local variable section में "add to"option चुनें और 'next' पर click करें। drop-down से 'Pink Hair Girl' variable चुनें और value को 0 से 1 में बदलें। 'Done' पर click करें।

आइए अब इस event के लिए sub-event बनाएं। जैसा कि आप no. 4 के side में 'green arrow' देख सकते हैं। उस पर right click करें और sub-menu से 'Add' पर cursor में लाएं और 'Add sub-event' चुनें। आप देखेंगे की पूरा event yellow colour में highlighted है । "system" option चुनें और 'Next'पर click करें। Global & local variables section "Compare variable" option चुनें और 'Next' पर click करें। variable के form में 'Pink Hair Girl' के human connections चुनें। drop down से, Pink Hair Girl के first human connection यानि 'Curly Hair Girl' variable को चुनें , comparison को '= Equal to' रहने दें और value को 0 रहने दें पर 'Done' click करें। फिर से event पर right click करें 'Add

another condition’ चुनें। “system” option चुनें और 'next' पर click करें। Global & local variables section से “Compare variable” option और। next पर click करें। drop down से, ‘Man With Turban’ variable यानि Pink Hair Girl के 2nd human connection को चुनें, comparison को ‘= Equal to’ रहने दें और value को 0 रहने दें पर ‘Done’ click करें। फिर से event पर right click करें ‘Add another condition’ चुनें। “system” option चुनें और 'next' पर click करें। Global & local variables section से “Compare variable” option और। next पर click करें। drop down से, ‘Spectacled Girl’ variable यानि PinkHairGirl के 3rd human connection को चुनें, comparison को ‘= Equal to’ रहने दें और value को 0 रहने दें पर ‘Done’ click करें। एक बार फिर, event पर right click करें और इस पुरे event को conditional बनाने के लिय ‘Make Or block’ option चुनें यानि इनमे से एक condition भी true हो तो इसके साथ जुड़ा हुआ action implement होगा। इसके बाद, इस conditional statement को पूरा करने के लिए actions को add करें। “add action” पर left-click करें, “system”option चुनें और 'next' पर click करें। Time section से “Wait” चुनें और 'next' पर click करें। value को 5 seconds set करें। done पर click करें। दोबारा, “Add Action” पर left-click करें, “system” option चुनें और 'next' पर click करें। global and local variable section से “Set value” चुनें और 'next' पर click करें। drop down से, 'Pink Hair Girl' variable को चुनें और value को 0 रहने दें। done पर click करें। मैं चाहती हूं कि Long Hair Girl भी 5 seconds के बाद unhealthy हो जाए। ऐसा करने के लिए, “add action” पर left-click करें, “system” option चुनें और 'next' पर click करें। Time section से “Wait” चुनें और 'next' पर click करें। value को 5 seconds set करें। done पर click करें। दोबारा, “Add Action” पर left-click करें, “system” option चुनें और 'next' पर click करें। ग्लोबल से "set value" चुनें Global & local variables section “Set value” पर click करें। drop down से, ‘Long Hair Girl’ variable चुनें और value 0 रहने दें।

आइए बस जल्दी से याद करते हैं कि Event no. 4 और 5 में क्या हुआ। जब injection Long Hair Girl के साथ टकराता है, तो उसकी value 1 हो जाती है यानी वह healthy हो जाती है और उसी moment injection disable, inactive हो जाएगा और वापस base position में आ जाएगा। साथ ही, Long Hair Girl की human connect यानि Pink Hair Girl भी 1 second के बाद healthy हो जायगी। लेकिन sub-event में Pink Hair Girl के secondary human connect यानी Curly Hair Girl, Man With Turban & Spectacled Girl हैं जो unhealthy state में हैं। इसलिय, यह Pink Hair Girl के unhealthy होने का कारण बनता है अगर उनमें से कोई भी 5 seconds के बाद infected होता है तो Long Hair Girl भी 5 seconds के बाद infected हो जायगी। इसलिए, सभी human chain को disinfect करने के लिए serums को smartly provide करते रहना important है।

तो, ऊपर का logic outer layer में present humans को code करने के लिए बहुत important है क्योंकि outer layerमें बाकी humans पर भी यही logic apply होगा।

इस video में, हमने Injection Selection Button को functional बनाया है और outer layer में रखे गए humans के लिए successfully logic बनाया है।

हमारे next video में, हम outer layer के humans को उसी logic के base पर code करना continue रखेंगे, जिसे हमने अभी-अभी Long Hair Girl के लिए बनाया है।

bye ! फिर मिलते हैं next time!