

ENGLISH VERSION

Design the Screen Layouts – Part II

Hello everyone! Welcome back again!

In our last video, we have started creating the layouts and created our Home screen layout. In this video, we will continue making changes to the Main screen layout. Now, let's change the Main screen layout.

First, click on the 'Main screen' layout tab present in the top bar. We will now add background to our screen. For this, we will follow the same steps as we did while designing the Home screen. Double-click on the screen, select 'Sprite' option from the new object type window, type the name 'MainBackground' and click on 'Insert' button. A X sign will appear following which left-click on the screen to open the Image editor. For this layout, we need an image of a city or ground. Upload an image from the system. Click on 'Load an image from a file' option from the top bar. Once uploaded, click on close X. Grab the anchor points to fit the image to the layout. Before proceeding, let's add 3 boxes for scoring, timer etc. to be overlaid. To do so, let's create a plain box on which the score can be placed. To do that, Double-click on the screen, select 'Sprite' option from the new object type window, type name as 'MainScoreBox' and click on 'Insert' button. After a X sign appears left-click on the screen to open the Image editor. Now select the fill tool from the pane and colour the box as per your choice. Close the window to see the created box. Resize appropriately for it to look like a box and position it on the top left corner of the screen. Create 2 more boxes in the same way. Name them 'MainHealthBox' & 'MainTimerBox' individually. Now Position them at the top center and top right corner of the screen respectively. We now need 2 more layers over the Main Background image layer. One layer for objects like pathogens, humans, antibodies, medicine box etc. and another for game play timer & score board. To do this, we will repeat the layering process again. Go to the layer section in the projects window, add 2 layers over which we'll place the game play sprites & timer scoreboard respectively. To do this, right-click on the Layer 0 and from the sub-menu click 'Add layer at top' option. Rename the Layer 0 to 'Main Screen Background', Layer 1 to 'Object Layer' & Layer 2 to 'Score Layer'. Click on the Lock of Main Screen background layer to lock it. Select the Object Layer, go to the layout and double-click on it to open the Insert new object window. Select 'Sprite' option

and name it 'Bacteria' then click on insert. Click on the screen to open the image editor and from its upload section, upload an image of bacteria that has already been downloaded from the internet and saved on the system. Resize the bacteria appropriately using anchor points and drag to place it at a desired spot on the screen. Repeat this step for adding three more enemies like Protozoa, Worm & Virus. Remember to name them appropriately – "Protozoa", 'Worm' & 'Virus' respectively.

Next, I would want to duplicate these enemy sprites to increase their number. To duplicate them, select the bacteria sprite first. Press control key, click & hold the mouse cursor over the sprite and then drag it to another position and drop. You will see that your sprite is duplicated. Repeat the same step for duplicating Protozoa, Worm & Virus as well. You can create as many pathogens as you want by repeating this step many times over.

Let's now add a medicine box which will be used to shoot the antibodies such as the capsules to kill the pathogens. In our case the pathogens are the different microorganisms. Remember to make sure that only the Object Layer is selected. Now double-click on the layout to open the Insert new object window. Select 'Sprite' option, name it 'MedicineBox' and click on insert. Now click on the screen to open the image editor and from the upload section, upload an image of a medicine box. Rotate using rotate tool in the image editor and resize the medicine box appropriately using anchor points. Drag to place it on the bottom of the screen.

Next, we will add antibody capsules which will be used as bullets to shoot the pathogens like bacteria, virus etc. to kill them. Repeat the steps as done previously for adding new objects. Now double-click on the layout to open the Insert new object window. Select 'Sprite' option, name it 'AntiBacteria' and click on insert. Click on the screen to open the image editor and from the upload section, upload an image of an anti-bacteria capsule downloaded from the internet. Resize the capsule appropriately using anchor points. Drag to place it anywhere on the screen for now. Repeat this step for adding 3 more antibody capsules to counter Protozoans, Worms & Viruses. Name the sprite correctly as 'AntiProtozoa', 'AntiWorm', 'AntiVirus' respectively. We'll code them later to make them look as if they are coming out of the medicine box. You must also keep in mind that one type of capsule will only be able to kill one type of infection.

We will now add some effect for the time when the capsule hits the pathogen. For this we will need to add a sprite for showing the effect of getting destroyed. To do that, repeat the steps for adding a new object like we did before. Double-click on the layout to open the Insert new object window. Select 'Sprite' option, name it 'BoomEffect' then click on insert. Now click on the screen to open the image editor and from the upload section, upload an image of a boom effect downloaded from the internet. Resize it appropriately using anchor points. Drag to place it anywhere on the screen for the time being.

Great! So far, we have successfully added some important sprites to our main screen layout required for the game design.

In our next video, we will continue adding more sprites to the Main screen layout.

Till then, keep practicing!

Bye-Bye! See you next time!

HINDI VERSION

Design the Screen Layouts – Part II

Hello everyone! आप सब का फिर से स्वागत है!

हमारे पिछले वीडियो में, हमने layout बनाना शुरू किया था और अपना Home screen layout बनाया था। इस वीडियो में, हम Main screen layout में change करेंगे। अब, Main screen layout को change करते हैं।

सबसे पहले, top bar में present 'main screen' layout tab पर क्लिक करें। अब हम अपनी स्क्रीन पर background add करेंगे। इसके लिए हम उन्हीं steps को follow करेंगे जैसा हमने home screen को डिजाइन करते समय किया था। स्क्रीन पर डबल-क्लिक करें, new object type window से 'sprite' ऑप्शन चुनें, इसका नाम '

MainBackground' type करें और 'insert' बटन पर क्लिक करें। एक 'X' sign दिखाई देने लगेगा उसके बाद जो image editor को open करने के लिए स्क्रीन पर लेफ्ट-क्लिक करें। इस layout के लिए, हमें city या ground की एक image की जरूरत है। system से एक image अपलोड करें। top bar से 'Load an image from a file'' ऑप्शन पर क्लिक करें। एक बार अपलोड होने के बाद close x ऑप्शन पर click करें, layout पर image को fit करने के लिय anchor points को पकड़ें। आगे बढ़ने से पहले, scoring, timer etc के लिए 3 boxes एक बाद एक add करें। ऐसा करने के लिए, एक plane box बनाते हैं, जिस पर score रखा जा सकता है। ऐसा करने के लिए, स्क्रीन पर डबल-क्लिक करें, new object type window से 'sprite' ऑप्शन चुनें, उसका नाम 'MainScoreBox' type करें और 'insert' बटन पर क्लिक करें। एक X sign दिखाई देने लगेगा उसके बाद जो image editor को open करने के लिए स्क्रीन पर लेफ्ट-क्लिक करें। अब pane से fill tool चुनें और अपनी पसंद के according box को colour करें। बनाई गई box को देखने के लिए window close कर दें। ये box की तरह दिखे इसलिय इसका सही से size बदलें और स्क्रीन पर ऊपर left corner में इसे रखें। इसी तरह से 2 और box बनाएं। उन्हें अलग अलग 'MainHealthBox' और 'MainTimerBox' नाम दें। अब उन्हें एक बाद एक स्क्रीन के top centre और top right corner पर रखें। अब हमें main background image layer के ऊपर 2 और layers की जरूरत है। pathogens, humans, antibodies, medicine box etc. जैसी objects के लिए एक layer और दूसरी layer game play timer और score board के लिय। ऐसा करने के लिए, हम layering process को फिर से repeat करेंगे। project window में layer section पर जाएँ, दो layers add करें, जिस पर हम one by one game play sprites और timer scoreboard रखेंगे। ऐसा करने के लिए, layer 0 पर राइट-क्लिक करें और sub-menu से 'Add layer at top' ऑप्शन पर क्लिक करें। layer 0 का नाम बदलकर Main Screen Background' कर दें, layer 1 का नाम 'Object Layer' और layer 2 का 'Score Layer' कर दें। इसे lock करने के लिए Main Screen background layer के lock पर क्लिक करें। Object Layer को चुनें, layout पर जाएँ और Insert new object window open करने के लिए उस पर डबल-

क्लिक करें। 'sprite' ऑप्शन चुनें और इसे 'Bacteria' नाम दें, फिर 'insert' पर क्लिक करें।

image editor को open के लिए स्क्रीन पर क्लिक करें और इसके upload section से, bacteria की एक image upload करें जो पहले ही इंटरनेट से download करके system पर save हैं। anchor points का use करके bacteria को सही size दें और इसे खींचकर screen पर जहाँ जरूरत हो वहाँ रखें। Protozoa, Worm और Virus जैसे तीन और enemies को add करने के लिए इस process को repeat करें। उन्हें एक बाद के सही नाम "Protozoa", 'Worm' और 'Virus' देना याद रखें।

इसके बाद, मैं इन enemies के numbers को बढ़ाने के लिए enemy sprites का duplicate बनाना चाहता हूँ। उनका duplicate बनाने के लिए, पहले bacteria sprite को चुनें। control key दबाएं, sprite के ऊपर mouse cursor को क्लिक करें और दबाए रखें और फिर इसे दूसरे position तक खींचें और छोड़ दें। आप देखेंगे कि आपके sprite का duplicate बन गया है। Protozoa, Worm और Virus का duplicate बनाने लिए उसी step को repeat करें। आप इस step को कई बार repeat करके जितना चाहें उतने pathogens बना सकते हैं।

आइए अब एक medicine box को add करें जो pathogens को मारने के लिए कैप्सूल जैसे antibodies को shoot करने के लिए use किया जाएगा। हमारे case में pathogens अलग अलग microorganisms हैं। यह पक्का करना याद रखें कि केवल Object Layer को ही select किया है। अब Insert new object window open करने के लिए layout पर डबल-क्लिक करें। 'sprite' ऑप्शन चुनें, इसे 'MedicineBox' नाम दें और 'insert' पर क्लिक करें। अब image editor open करने के लिए स्क्रीन पर क्लिक करें और upload section से, एक medicine box की image अपलोड करें। image editor में rotate tool का use करके इसे घुमाएं और anchor points का use करके medicine box को सही size दें। इसे स्क्रीन के bottom part पर रखने के लिए खींचें।

इसके बाद, हम antibody capsules को add करेंगे pathogens जैसे bacteria, virus etc को मारने के लिए bullets के form में use किया जाएगा। new objects को add करने के लिए पहले किए गए steps को repeat करें। अब Insert new object window open करने के लिए layout पर डबल-क्लिक करें। 'sprite' ऑप्शन चुनें, इसे 'AntiBacteria' नाम दें और insert पर क्लिक करें। image editor को open करने के लिए स्क्रीन पर क्लिक करें और upload section से, इंटरनेट से download किए गए anti-bacteria capsule की एक image अपलोड करें। anchor points का use करके कैप्सूल को सही size दें। इसे अभी स्क्रीन पर कहीं भी रखने के लिए खींचें। Protozoans, Worms और Viruses से लड़ने करने के लिए 3 और antibody capsules को add करने के लिए इस step को repeat करें। sprite का one by one 'AntiProtozoa', 'AntiWorm', 'AntiVirus' नाम रखें। हम उन्हें बाद में कोड करेंगे ताकि ऐसा लगे की वे medicine box से बाहर आ रहे हैं। आपको ये

ध्यान रखें कि एक type का capsule केवल एक type के infection को ही मार पायगा। अब हम उस टाइम के लिए कुछ effect add करेंगे जब capsule pathogen को hit करेगा। इसके लिए हमें destroy होने के effect को दिखाने के लिए एक sprite को add करना होगा। ऐसा करने के लिए, एक नया object को add करने के steps को repeat करें जैसे हमने पहले किया था। Insert new object window open करने के लिए layout पर डबल-क्लिक करें। 'sprite' ऑप्शन चुनें, इसे 'BoomEffect' का नाम दें और फिर insert पर क्लिक करें। अब image editor open करने के लिए स्क्रीन पर क्लिक करें और upload section से, इंटरनेट से download किए गए boom effect की एक image अपलोड करें। anchor points का use करके इसे सही size दें। फिलहाल इसे स्क्रीन पर कहीं भी रखने के लिए खींचें।

great! अब तक, हमने गेम के डिजाइन के लिए जरूरी कुछ main sprites को successfully add कर दिया है। हमारे अगले वीडियो में, हम Main screen layout में और भी sprites जोड़ेंगे तब तक, practise करते रहें!

Bye-Bye! फिर मिलते हैं!