



## Construct 3

- Введение в курс создание 2D игр на базе конструктора Construct 3
- Создание игрового персонажа
- Знакомство с параметрами объекта
- Работа с анимацией
- Параллакс эффект
- Работа с трансформацией объектов
- Добавление gif анимации, работа с переменными
- Установка текста по событию
- Добавление дополнительных уровней
- Работа с искусственным интеллектом противника
- Работа с приватной переменной «здоровье персонажа»
- Эффект camera-shake
- Поведение Bullet, объект Particles
- Тип и характеристика поведения Physics
- Работа с аудио, видео файлами
- Понятие динамические тени
- Плагин поведения Turret
- Добавление временных уселений на уровень
- Создание функции сохранения «контрольная точка»
- Локальное хранилище
- Массивы
- Создание игрового меню
- Нестандартная страница загрузки, создание объекта SpriteFont
- Сохранение и загрузка игры с помощью конструктора
- Desktop приложение
- Плагин Multipler
- Экспорт проекта в Web формат
- Презентация игрового проекта

