

# ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ - ΕΝΟΤΗΤΑ 1



## Περιεχόμενα

1. Αρχική σελίδα .....	3
2. Μια γρήγορη προεπισκόπηση του περιβάλλοντος εργασίας .....	4
3. Το περιβάλλον εργασίας πιο αναλυτικά .....	7
3.1 Μενού Αρχείο (File Menu) .....	7
3.2 Κορδέλα (Ribbon).....	9
3.3 Προβολή Διάταξης (Layout View) .....	12
3.4 Προβολή Φύλλου Συμβάντων (Event Sheet View).....	14
3.5 Γραμμή Ιδιοτήτων (Properties Bar) .....	17
3.6 Γραμμή Έργου (Project Bar) .....	19
3.7 Γραμμή Στρωμάτων (Layers Bar).....	21
3.8 Γραμμή Αντικειμένων (Object Bar).....	23
4. Η δομή ενός έργου (project) .....	25
4.1. Διατάξεις.....	25
4.2 Φύλλα συμβάντων .....	25
4.3 Τι άλλο μπορεί να περιέχει ένα έργο .....	25
5. Μονάδες μέτρησης διαφόρων τιμών στο έργο.....	27
6. Μηδενική ευρετηρίαση.....	27
7. Τύποι έργων .....	28
8. Δοκιμή, εξαγωγή και δημοσίευση έργου.....	30

## 1. Αρχική σελίδα

Όταν ξεκινάτε για πρώτη φορά το Construct 2 βλέπετε την Αρχική Σελίδα:



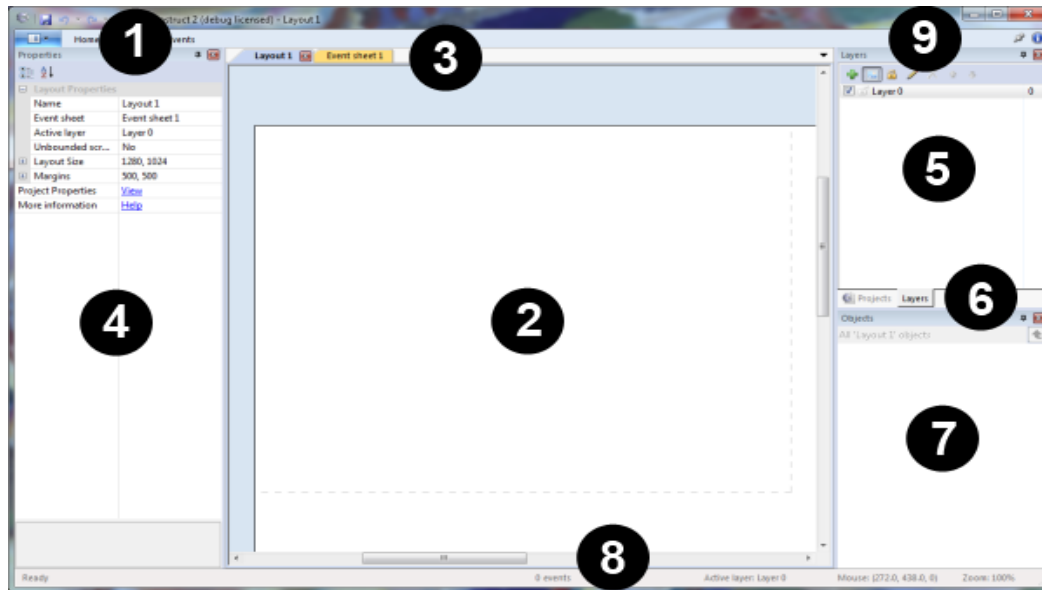
Αποτελεί ένα χρήσιμο σημείο εκκίνησης κάθε φορά που ξεκινάτε το Construct 2. Έχει κάποιες χρήσιμες συνδέσεις όπως το **Δημιουργία νέου έργου (New Project)**, τα **πιο πρόσφατα έργα (Recent Projects)** που ανοίξατε, οι συνδέσεις με τις σελίδες Facebook, Twitter και Google+ κ.ο.κ.

Εάν θέλετε να δείτε πώς λειτουργεί το Construct 2, μπορείτε να δοκιμάσετε να ανοίξετε κάποια έτοιμα παραδείγματα (**Project Examples**).

Μπορείτε να αλλάξετε τις επιλογές **Εμφάνιση αρχικής σελίδας κατά την εκκίνηση** και την **Κλείσιμο της αρχικής σελίδας όταν κάνω κλικ σε κάτι** στο παράθυρο διαλόγου **Προτιμήσεις (Preferences)** που βρίσκεται στο **Μενού Αρχείο (File Menu)** το οποίο εξηγούμε πιο κάτω.

Γενικά μπορείτε να την εμφανίσετε από την ομάδα **Go** της καρτέλας **Αρχική Σελίδα (Home)** της κορδέλας, αν την έχετε κλείσει.

## 2. Μια γρήγορη προεπισκόπηση του περιβάλλοντος εργασίας



### 1: Μενού Αρχείο (File Menu) και Κορδέλα (Ribbon)



Το Construct 2 χρησιμοποιεί την **Κορδέλα**, η οποία είναι σαν την κορδέλα του Office 2007 ή κάποιας νεότερης έκδοσης του Office. Η μπλε καρτέλα **File** είναι το **Μενού Αρχείο (File Menu)** και στα δεξιά του είναι οι υπόλοιπες καρτέλες της κορδέλας που ανοίγουν διάφορα κουμπιά και επιλογές.

### 2: Προβολή Διάταξης (Layout View)

Είναι ένας οπτικός σχεδιαστής όπου τοποθετείτε τα αντικείμενα του παιχνιδιού σε στρώματα σχεδιασμού για να φτιάξετε τα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού και τις οθόνες μενού. Σε άλλα εργαλεία μπορεί να αναφέρονται ως σκηνές ή δωμάτια.

### 3: Καρτέλες Προβολών (View Tabs)



Αυτές οι καρτέλες σάς επιτρέπουν να αλλάζετε μεταξύ **Προβολής Διάταξης** και **Προβολής Φύλλου Συμβάντων** στην οποία καθορίζετε τη λογική του παιχνιδιού που βασίζεται σε συμβάντα.

Μπορείτε να **κάνετε κλικ και να σύρετε** μια καρτέλα μακριά ή κοντά από την άλλη για να ρυθμίσετε να βλέπετε και τις 2 προβολές δίπλα-δίπλα με τη μορφή διαχωρισμένης οθόνης ή όχι.

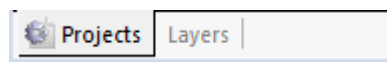
### 4: Η Γραμμή Ιδιοτήτων (Properties Bar)

Σε αυτήν τη γραμμή θα δείτε μια λίστα ιδιοτήτων ανάλογα με το τι έχετε κάνει κλικ. Μπορείτε να προβάλετε και να αλλάξετε ιδιότητες σε διατάξεις, αντικείμενα, στρώματα και πολλά άλλα.

### 5: Γραμμή Έργου και Γραμμή Στρωμάτων (Project Bar and Layers Bar)

Από προεπιλογή, η **Γραμμή Έργου** και η **Γραμμή Στρωμάτων** φαίνονται. Η Γραμμή Έργου περιέχει μια επισκόπηση όλων των στοιχείων του έργου σας. Η Γραμμή Στρωμάτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προσθέσετε διαφορετικά στρώματα σε μια διάταξη.

### 6: Καρτέλες της Γραμμής Έργου και Γραμμής Στρωμάτων



Αυτές σας επιτρέπουν να κάνετε εναλλαγή μεταξύ: **Γραμμής Έργου** και **Γραμμής Στρωμάτων** (Project Bar and Layers Bar)

### 7: Γραμμή Αντικειμένων (Object Bar)

Αυτή περιέχει μια λίστα αντικειμένων του παιχνιδιού σας. Μπορείτε να σύρετε και να αποθέσετε αντικείμενα από εδώ για να τα τοποθετήσετε σε διατάξεις. Το μενού

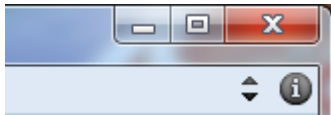
δεξιού κλικ έχει πολλές επιλογές για να φιλτράρει ή να προβάλει τα αντικείμενα διαφορετικά.

## 8: Γραμμή Κατάστασης (Status Bar)

Στο κάτω μέρος του παραθύρου του προγράμματος επεξεργασίας βρίσκεται η γραμμή κατάστασης. Αυτή δείχνει:

- όταν το Construct 2 κάνει εξαγωγή ή η αποθήκευση του έργου
- πόσα συμβάντα υπάρχουν στο έργο και το κατά προσέγγιση μέγεθος του αρχείου
- το τρέχον ενεργό στρώμα, το οποίο είναι το στρώμα στο οποίο τοποθετούνται τα νέα αντικείμενα
- τη θέση του ποντικιού στη διάταξη
- το τρέχον επίπεδο του ζουμ.

## 9: Κορυφαία Δεξιά Κουμπιά (Top-Right Buttons)



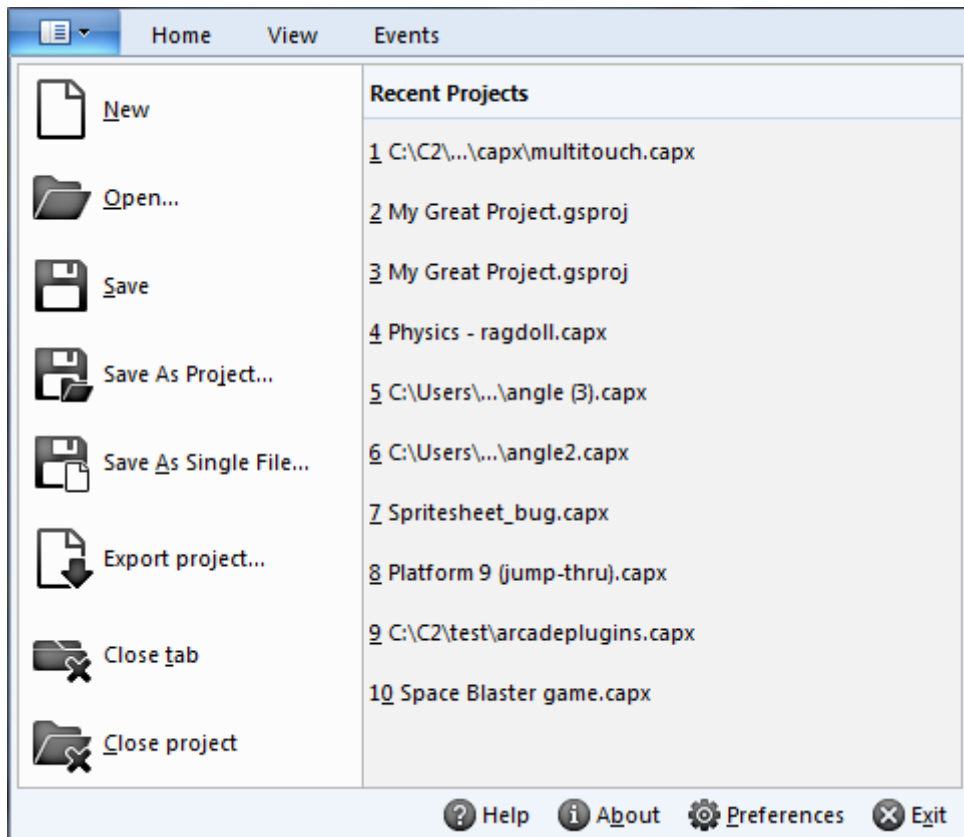
Εκτός από τα συνήθη κουμπιά ελαχιστοποίησης, μεγιστοποίησης και κλεισίματος των Windows, υπάρχει επίσης το κουμπί **Pin Ribbon** για να ορίσουμε την **Κορδέλα** να εμφανίζεται συνεχώς και το κουμπί **About** για να ανοίξει το παράθυρο διαλόγου **About Construct 2**.

## Προσαρμογή

Μπορείτε να προσαρμόσετε τη διεπαφή ανάλογα με τα γούστα σας. Οποιαδήποτε από τις παραπάνω γραμμές μπορεί να τη σύρετε και να την εναποθέσετε σε διαφορετική θέση στο παράθυρο του προγράμματος επεξεργασίας. Επίσης, μπορείτε να ορίσετε αυτόματη απόκρυψη στις γραμμές για να εξοικονομήσετε χώρο: κάντε κλικ στο εικονίδιο καρφίτσας σε μια γραμμή και θα συρρικνωθεί σε μια απλή καρτέλα. Τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην καρτέλα για να ανοίξετε τη γραμμή. Οι παραπάνω γραμμές μπορούν να αποκρύπτονται και να εμφανίζονται στην καρτέλα **Προβολή της Κορδέλας**.

### 3. Το περιβάλλον εργασίας πιο αναλυτικά

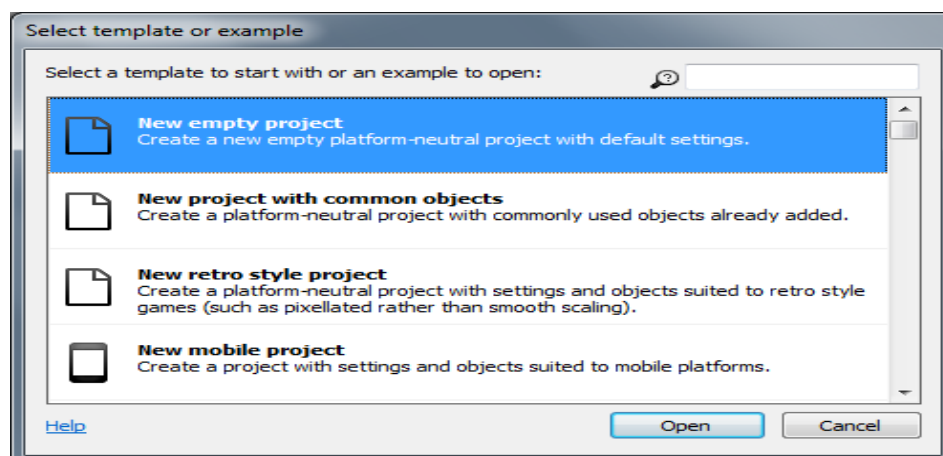
#### 3.1 Μενού Αρχείο (File Menu)



Τα έργα (projects) που ανοίχτηκαν πρόσφατα παρατίθενται στη δεξιά πλευρά του αναπτυσσόμενου μενού.

Από τα αριστερά υπάρχουν οι επιλογές:

- **New (Νέο)** Ανοίγει το παράθυρο διαλόγου **Έναρξη** για τη δημιουργία νέου έργου



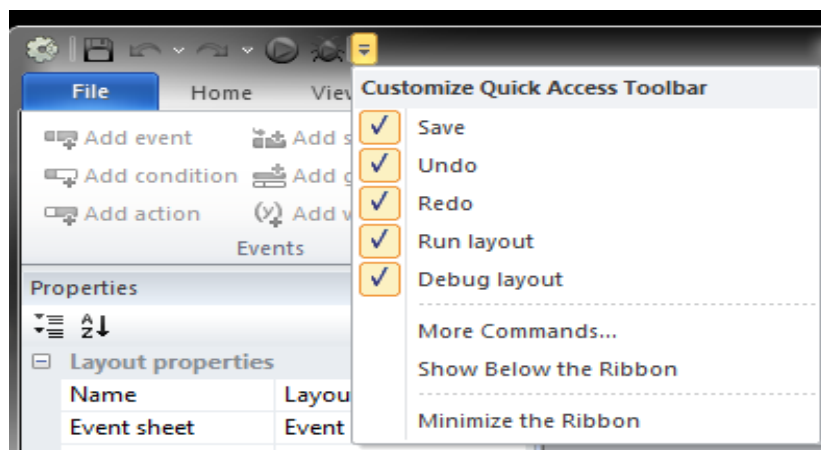
- **Open (Άνοιγμα)** Ανοίγει ένα υπάρχον έργο από το δίσκο.
- **Save (Αποθήκευση)** Αποθηκεύει το τρέχον έργο στο δίσκο.
- **Save as Project (Αποθήκευση ως έργο)** και **Save As Single File (Αποθήκευση ως ενιαίο αρχείο)** Αποθήκευση του έργου σε διαφορετικό φάκελο ή ως ενιαίο αρχείο.
- **Export project (Εξαγωγή έργου)** Εξαγωγή ως παιχνίδι HTML5 έτοιμο για διανομή.
- **Close Tab (Κλείσιμο καρτέλας)** Κλείνει την καρτέλα που είναι ανοιχτή.
- **Close Project (Κλείσιμο έργου)** Κλείνει το τρέχον ανοιχτό έργο, ζητώντας να αποθηκεύσετε τις αλλαγές εάν υπάρχουν.

Στο κάτω μέρος υπάρχουν τέσσερα επιπλέον κουμπιά:

- **Help (Βοήθεια)** Ανοίγει το εγχειρίδιο.
- **About (Σχετικά)** Ανοίγει το παράθυρο διαλόγου **About Construct 2** όπου δίνει πληροφορίες σχετικά με τον υπολογιστή σας, την έκδοση Construct 2 και ούτω καθεξής.
- **Preferences (Προτιμήσεις)** Ανοίγει το παράθυρο διαλόγου **Προτιμήσεις** με τις ρυθμίσεις για το Construct 2.
- **Exit (Εξοδος)** Κλείνει το Construct 2.

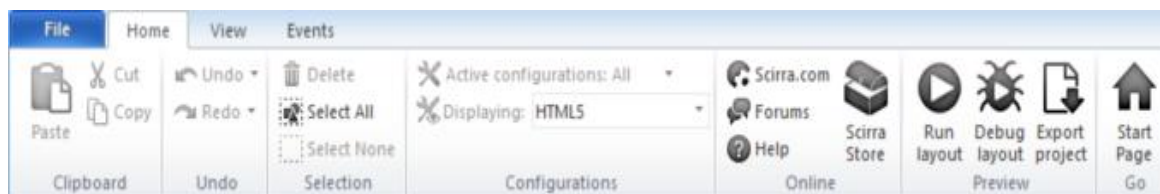
### 3.2 Κορδέλα (Ribbon)

Από προεπιλογή, η κορδέλα είναι κρυμμένη μέχρι να κάνετε κλικ σε μία από τις καρτέλες της κορδέλας. Εάν δε θέλετε να φαίνεται μπορείτε να επιλέξετε το **Minimize the Ribbon**.



Οι συντομεύσεις πληκτρολογίου μπορούν να εμφανιστούν είτε με την τοποθέτηση του ποντικιού σε ένα κουμπί στη κορδέλα είτε με το πάτημα του πλήκτρου **Alt**, το οποίο θα εμφανίσει τις συντομεύσεις πληκτρολογίου στην οθόνη.

#### Η καρτέλα Αρχική Σελίδα (Home)



Οι ομάδες **Clipboard** και **Undo** έχουν τις τυπικές λειτουργίες που είναι κοινές για το μεγαλύτερο μέρος των προγραμμάτων: **Αποκοπή (Cut)**, **Αντιγραφή (Copy)**, **Επικόλληση (Paste)**, **Αναίρεση (Undo)** και **Επανάληψη (Redo)**.

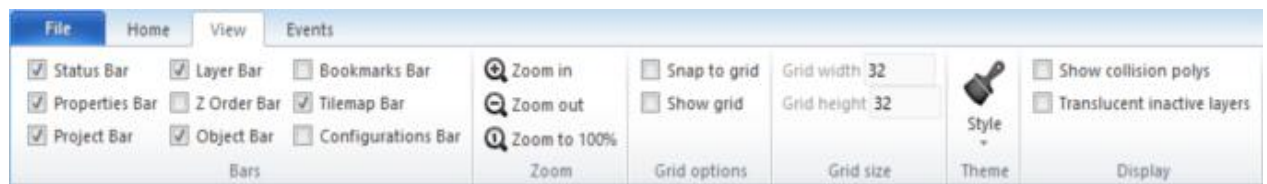
Η ομάδα **Selection** έχει τα κουμπιά **Διαγραφή (Delete)**, **Επιλογή Όλων (Select All)** και **Επιλογή Κανένα (Select None)** επηρεάζουν την τρέχουσα επιλογή είτε στην προβολή φύλλου συμβάντων είτε στην προβολή διάταξης.

Η ομάδα **Online** περιέχει μερικούς συνδέσμους που μπορείτε να βρείτε χρήσιμους.

Η ομάδα **Preview** περιλαμβάνει κουμπιά για προεπισκόπηση ή εντοπισμό σφαλμάτων του έργου και εξαγωγή ενός παιχνιδιού έτοιμου για δημοσίευση.

Η ομάδα **Go** σας επιτρέπει να εμφανίσετε την **Αρχική σελίδα**, αν την έχετε κλείσει.

## Η καρτέλα Προβολή (View)



Η ομάδα **Bars** σας επιτρέπει να εμφανίζετε ή να αποκρύπτετε τις διάφορες γραμμές διεπαφής χρήστη στον Construct 2 κάνοντας κλικ στα πλαίσια ελέγχου.

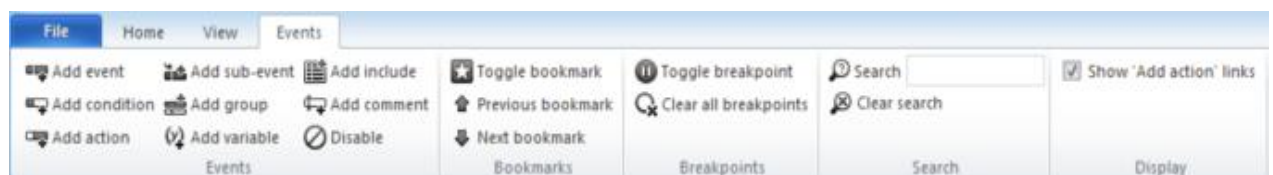
Η ομάδα **Ζουμ** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μεγέθυνση τόσο της προβολής διάταξης όσο και της προβολής φύλλου συμβάντων.

Οι ομάδες **Grid options** και **Size Grid** ισχύουν μόνο για την προβολή διάταξης. Ενεργοποιώντας το **Snap to Grid**, η μετακίνηση και η τοποθέτηση αντικειμένων θα τα βγάλει σε ένα αόρατο πλέγμα με τα δοθέντα μεγέθη κυψελών. Το πλέγμα μπορεί προαιρετικά να εμφανίζεται και στην προβολή διάταξης.

Η ομάδα **Style** σας επιτρέπει να επιλέξετε διαφορετικά οπτικά στυλ για τη διεπαφή χρήστη του Construct 2. Αυτό είναι καθαρά αισθητικό και δεν επηρεάζει καμία λειτουργικότητα του εκδότη.

Η ομάδα **Display** επίσης επηρεάζει μόνο την προβολή διάταξης. Το **Show collision polys** θα εμφανίσει περιγράμματα του πολυγώνου σύγκρουσης κάθε αντικειμένου στην ίδια την προβολή διάταξης, αν είναι ενεργοποιημένη. Το χρώμα των γραμμών πολυγώνων σύγκρουσης μπορεί να αλλάξει στις **Preferences (Προτιμήσεις)**. Η λειτουργία **Translucent inactive layers** θα εμφανίζει όλα τα επίπεδα εκτός από το ενεργό με αδιαφάνεια 33%. Τα ημιδιαφανή στρώματα είναι επίσης κλειδωμένα έτσι αντικείμενα πάνω τους δεν μπορούν να επιλεγούν. Αυτό μπορεί να είναι μια βολική λειτουργία για την επεξεργασία επιμέρους επιπέδων.

## Η καρτέλα Συμβάντα (Events)



Η καρτέλα Συμβάντα ισχύει μόνο για την προβολή φύλλου συμβάντων. Εάν ανοίξει μια προβολή διάταξης, όλα τα κουμπιά της θα απενεργοποιηθούν.

Τα κουμπιά στην ομάδα **Events** παρέχουν γρήγορους τρόπους για να προσθέσετε ένα νέο συμβάν, μια συνθήκη, μια ενέργεια, ένα υπό- συμβάν, μια ομάδα συμβάντων, μια

δημόσια ή ατομική μεταβλητή ή ένα σχόλιο. Εάν έχετε επιλέξει κάτι στο φύλλο συμβάντων, το νέο στοιχείο θα προστεθεί δίπλα στην επιλογή.

Η επιλογή **Disable** σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε τις συνθήκες, τις ενέργειες ή τα συμβάντα. Ένα τέτοιο συμβάν δεν θα εκτελεστεί ούτε θα επηρεάσει το παιχνίδι με οποιονδήποτε τρόπο. Ωστόσο, μπορείτε να το επαναφέρετε ανά πάσα στιγμή κάνοντας κλικ στην επιλογή **Disable** ξανά. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για δοκιμές.

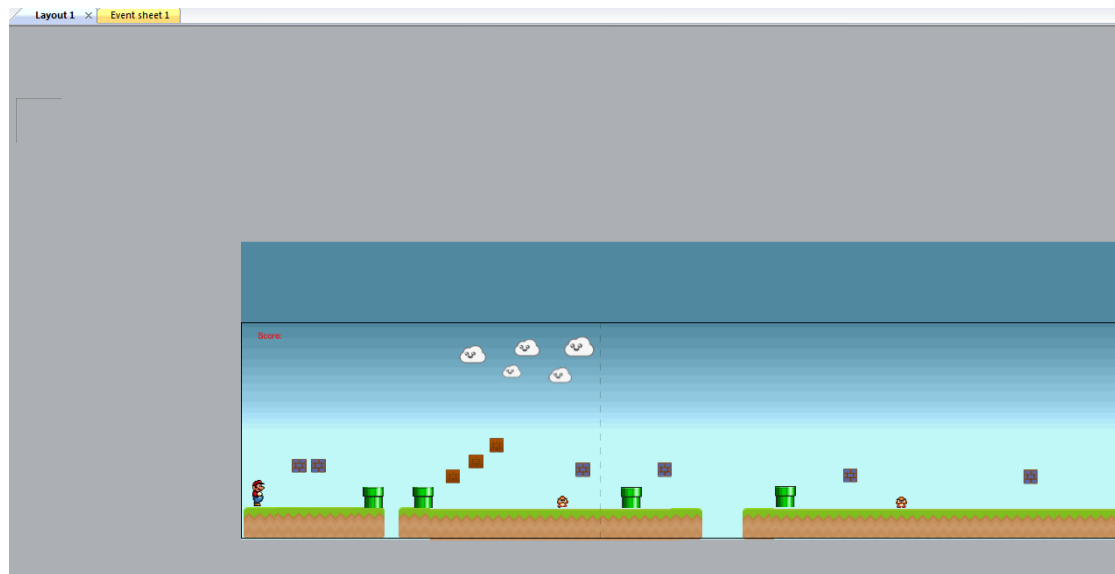
Η ομάδα **Bookmarks** σας επιτρέπει να καρφισώσετε σελιδοδείκτες στο επιλεγμένο συμβάν και να μεταβείτε στον επόμενο και στους προηγούμενους σελιδοδείκτες του έργου.

Η ομάδα **Breakpoints** (όχι διαθέσιμη για τη δωρεάν έκδοση) σας επιτρέπει να καρφισώσετε σημεία διακοπής σε συμβάντα, συνθήκες και ενέργειες ή να αφαιρείτε όλα τα σημεία διακοπής από το έργο.

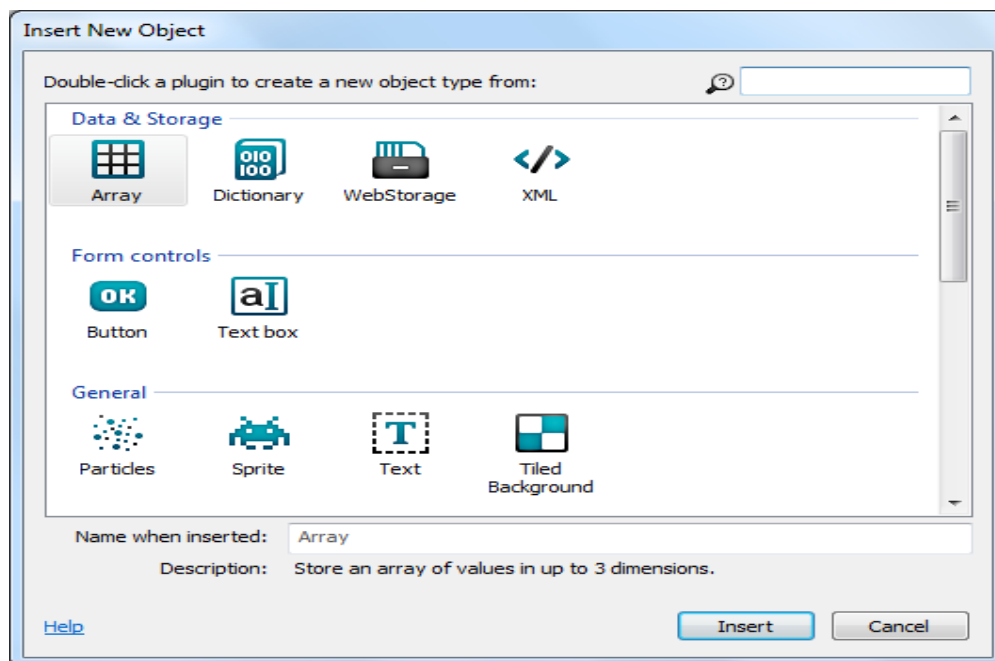
Η ομάδα **Search** (όχι διαθέσιμη για τη δωρεάν έκδοση) σας επιτρέπει να φιλτράρετε όλα τα συμβάντα στο τρέχον φύλλο συμβάντων με μια φράση. Εάν ένα συμβάν περιέχει το κείμενο αναζήτησης οπουδήποτε μέσα του, το συμβάν παραμένει στην προβολή, διαφορετικά καταργείται. Αυτό μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για τον εντοπισμό συμβάντων που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο αντικείμενο ή για να βρείτε κάτι σε ένα μεγάλο φύλλο συμβάντων. Το κουμπί **Clear search** (ή το πάτημα του Escape) εμφανίζει ξανά όλα τα συμβάντα.

Η ομάδα **Display** μπορούν να χρησιμοποιηθεί για την απόκρυψη ή την εμφάνιση του συνδέσμου **Add action** σε κάθε συμβάν στην προβολή φύλλου συμβάντων. Αυτά παρέχουν έναν γρήγορο τρόπο προσθήκης νέων ενεργειών. Ωστόσο, μπορούν να αυξήσουν σημαντικά το μέγεθος του φύλλου συμβάντων καθιστώντας. Εάν θέλετε να ελέγξετε ένα φύλλο συμβάντος ίσως σας φανεί χρήσιμο να απενεργοποιήσετε αυτούς τους συνδέσμους. Ενέργειες μπορούν ακόμα να προστεθούν στα συμβάντα, με δεξί κλικ, ακόμη και όταν οι σύνδεσμοι αποκρύπτονται.

### 3.3 Προβολή Διάταξης (Layout View)



Στην προβολή διατάξης κάντε διπλό κλικ σε ένα σημείο ή κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Insert new object (Εισαγωγή νέου αντικειμένου) για να προσθέσετε έναν νέο τύπο αντικειμένου.



Για να δημιουργήσετε νέο στιγμιότυπο ενός υπάρχοντος τύπου αντικείμενου: **σύρσιμο του αντικειμένου πατώντας ταυτόχρονα το Ctrl** ή αντιγραφή και επικόλληση ή μεταφορά και απόθεση από τη γραμμή έργου ή τη γραμμή

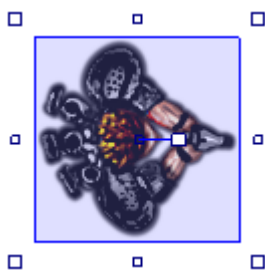
αντικειμένων στην προβολή διάταξης. Τα στιγμιότυπα μπορούν να μετακινηθούν με μεταφορά και απόθεση με το ποντίκι.

Μια συντόμευση για την εισαγωγή αρχείων εικόνας ως αντικείμενα Sprite είναι η **μεταφορά και απόθεση** αρχείων εικόνας από την Εξερεύνηση των Windows **στην προβολή διάταξης**. Αυτό δημιουργεί αυτόματα έναν νέο τύπο αντικειμένου Sprite με τη μεταφερόμενη εικόνα. Εάν μεταφέρονται πολλά αρχεία εικόνων, το Sprite γίνεται μια κινούμενη εικόνα (animation) με τις εικόνες που έχουν επιλεγεί ως πλαίσια κινούμενων εικόνων.

Με το πλήκτρο Delete ή με δεξί κλικ και Delete διαγράφετε στιγμιότυπα αντικειμένων. Με τη διαγραφή όλων των στιγμιότυπων ενός αντικειμένου δε διαγράφετε αυτό το είδος αντικειμένου από το έργο. Για να αφαιρέσετε εντελώς ένα αντικείμενο από το έργο θα πρέπει να διαγραφεί **μέσω της γραμμής έργου**.

Κάντε κλικ στα αντικείμενα για να τα επιλέξετε. Τα αντικείμενα δεν μπορούν να επιλεγούν αν το επίπεδο τους είναι κλειδωμένο. Κρατήστε πατημένο το Ctrl ενώ κάνετε κλικ για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα ή κάντε κλικ και σύρετε ένα ορθογώνιο επιλογής για να επιλέξετε όλα τα αντικείμενα μιας περιοχής. Η γραμμή ιδιότητες εμφανίζει ιδιότητες για όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα, οπότε η αλλαγή μιας ιδιότητας εφαρμόζεται σε κάθε επιλεγμένο αντικείμενο.

Όταν είναι επιλεγμένο ένα μόνο αντικείμενο, εμφανίζεται με **λαβές αλλαγής μεγέθους** γύρω από αυτό:

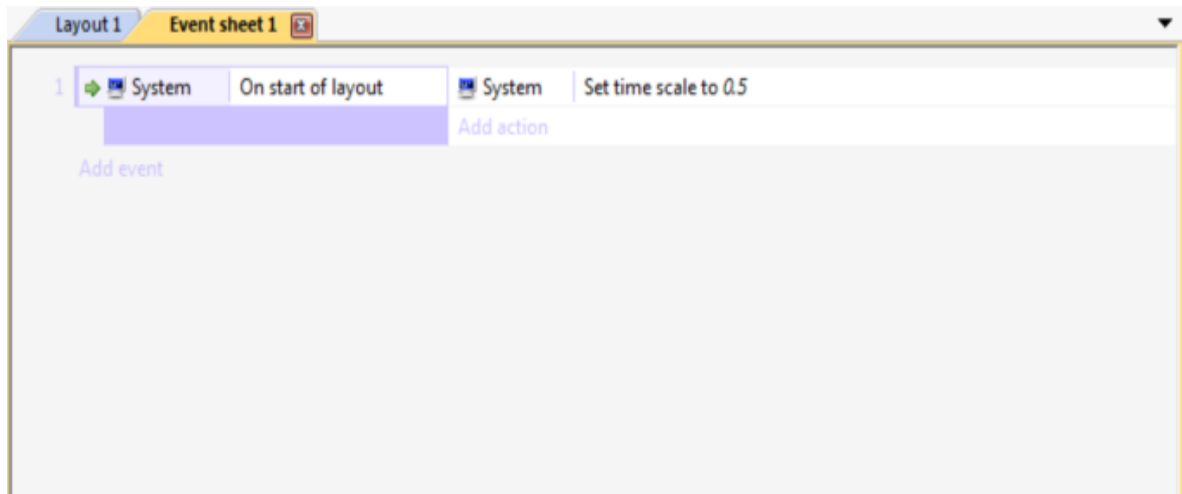


**Κάντε κλικ και σύρετε** τις λαβές αλλαγής μεγέθους για να τεντώσετε το αντικείμενο. **Κρατήστε πατημένο το Shift** για να αλλάξετε το μέγεθος του αντικειμένου αναλογικά. Το μέγεθος των λαβών αλλαγής μεγέθους μπορεί να αλλάξει στο παράθυρο διαλόγου **Προτιμήσεις (Preferences)**.

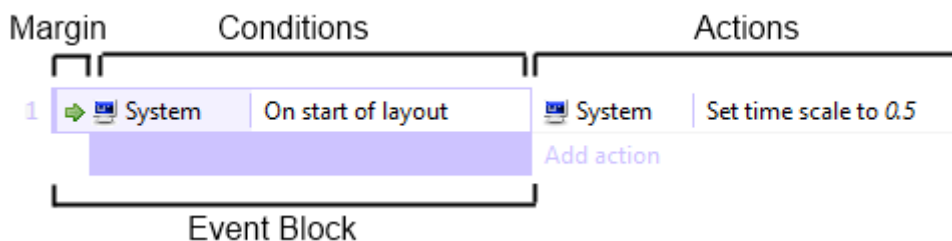
Τα περιστρεφόμενα αντικείμενα όπως το Sprite έχουν επίσης μια **angle handle** (γωνιακή λαβή) που αποτελεί προσδιοριστικό σημείο του αντικειμένου. Μπορείτε να κάνετε κλικ και να σύρετε για να αλλάξετε τη γωνία του αντικειμένου. Εναλλακτικά, μπορεί να αλλάξει στη γραμμή ιδιοτήτων.

### 3.4 Προβολή Φύλλου Συμβάντων (Event Sheet View)

Η **προβολή φύλλου συμβάντων** είναι όπου τα συμβάντα μπορούν να προστεθούν, να προβληθούν και να επεξεργαστούν σε μια σελίδα συμβάντων χρησιμοποιώντας το σύστημα συμβάντων.



#### Διάγραμμα ενός συμβάντος (event)



Τα γεγονότα αποτελούνται από τρία κύρια τμήματα:

1. Το **μπλοκ συμβάντος (event block)**, το οποίο περιέχει τις συνθήκες. Παρατηρήστε το περιθώριο στα αριστερά της κατάστασης που σας επιτρέπει να επιλέξετε ολόκληρο το συμβάν.
2. Οι **συνθήκες (conditions)**, οι οποίες εμφανίζονται στο εσωτερικό του μπλοκ συμβάντων.
3. Οι **ενέργειες (actions)** που παρατίθενται στα δεξιά του μπλοκ συμβάντων.

Οι συνθήκες και οι ενέργειες μπορούν να επιλεγούν κάνοντας κλικ πάνω τους. Μπορείτε να επιλέξετε ολόκληρο το συμβάν (το οποίο επίσης επιλέγει όλες τις συνθήκες και τις ενέργειές του) κάνοντας κλικ στο **περιθώριο συμβάντος (margin)** ή στο κάτω μέρος του μπλοκ συμβάντων. Το περιθώριο συμβάντων μπορεί επίσης να

είναι με δεξί κλικ για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα μενού που επιτρέπει πράγματα όπως η προσθήκη υπό-συμβάντων.

Όπως και με την προβολή διάταξης, πολλές επιλογές μπορούν να γίνουν κρατώντας το Ctrl και κάνοντας κλικ σε διαφορετικά στοιχεία. Ωστόσο, μπορείτε να έχετε μόνο γεγονότα, συνθήκες ή ενέργειες που επιλέγονται ταυτόχρονα (π.χ. δεν μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα μια συνθήκη και μια ενέργεια επιλεγμένη). Μπορείτε επίσης να **έχοντας πατημένο το Shift** να κάνετε κλικ σε ένα συμβάν, μια συνθήκη ή μια ενέργεια για να επιλέξετε όλα τα στοιχεία σε μια γραμμή μεταξύ της επιλογής και του στοιχείου που έχετε κάνει κλικ.

### Δημιουργία συμβάντων

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να προσθέσετε ένα νέο συμβάν:

- **Κάντε διπλό κλικ σε** ένα κενό στο φύλλο συμβάντων
- Κάντε κλικ στο σύνδεσμο **Add event** που έρχεται μετά το τελευταίο συμβάν (event)
- **Κάντε δεξί κλικ** και επιλέξτε ένα στοιχείο που θέλετε να προσθέσετε στο μενού
- Χρησιμοποιήστε την καρτέλα **Events** στην **Κορδέλα**

Όταν προσθέτετε ένα νέο συμβάν, το παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται είναι για την προσθήκη της πρώτης συνθήκης. Για να προσθέσετε περισσότερες συνθήκες σε ένα συμβάν, κάντε δεξί κλικ στο περιθώριο ή σε μια υπάρχουσα κατάσταση και επιλέξτε **Add another condition**.

Οι ενέργειες μπορούν να προστεθούν κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **Add action** (αν δεν έχει κρυφτεί η επιλογή να εμφανίζεται) ή κάνοντας δεξί κλικ στο περιθώριο ή μια υπάρχουσα ενέργεια και επιλέγοντας **Add another action**.

### Τροποποίηση συμβάντων

Κάντε διπλό κλικ ή επιλέξτε και πατήστε το πλήκτρο Enter στην συνθήκη ή στην ενέργεια για να την επεξεργαστείτε.

Τα συμβάντα, οι συνθήκες και οι ενέργειες μπορούν να σύρονται και να αποθέτονται στο φύλλο συμβάντων. Εάν γίνει αυτό έχοντας πατημένο το Ctrl δημιουργούμε αντίγραφο του. Τα στοιχεία συμβάντων μπορούν επίσης να αποκοπούν, αντιγραφούν και επικολληθούν.

Μπορεί αν θέλετε να οργανώσετε τα συμβάντα σε **ομάδες (group) συμβάντων**, οι οποίες μπορούν επίσης να ενεργοποιηθούν και να απενεργοποιηθούν στο σύνολό τους.

Πατήστε το πλήκτρο **R** ή κάντε δεξί κλικ και χρησιμοποιήστε την επιλογή **Replace object (Αντικατάσταση αντικειμένου)** για να ανταλλάξετε γρήγορα αντικείμενα που αναφέρονται στην επιλογή. Σημειώστε ότι αντικείμενα με παραπομπές σε μεταβλητές ή συμπεριφορές μπορούν να αντικατασταθούν μόνο με άλλα αντικείμενα με τις ίδιες μεταβλητές και συμπεριφορές στιγμιότυπων που έχουν τα ίδια ονόματα και τύπους.

### Κύλιση και Μεγέθυνση

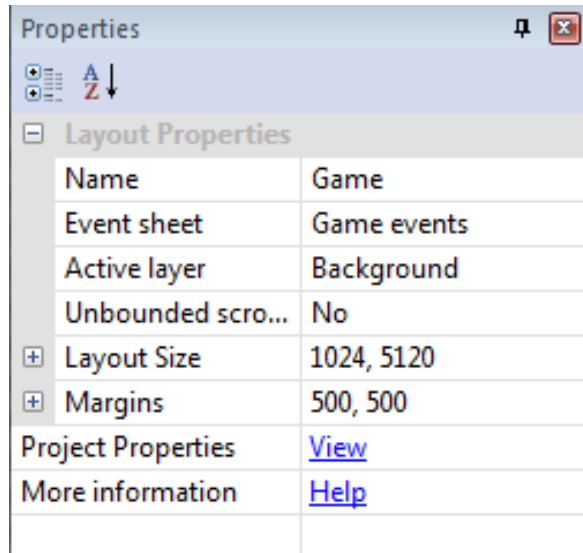
Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να μετακινηθείτε στην προβολή φύλλου συμβάντων:

- Η κάθετη γραμμή κύλισης στα δεξιά της προβολής
- Μετακίνηση του τροχού του ποντικιού
- Κρατήστε το μεσαίο κουμπί του ποντικιού και σύρετε το ποντίκι

Χρησιμοποιήστε τα **κουμπιά ζουμ** στην κορδέλα στην καρτέλα Προβολή ή **κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και μετακινηθείτε με το ποντίκι** για μεγέθυνση. Πατήστε **Ctrl + 0** για να επαναφέρετε το ζουμ 100%. Η γραμματοσειρά φύλλου συμβάντων μπορεί επίσης να οριστεί στις Προτιμήσεις (Preferences).

### 3.5 Γραμμή Ιδιοτήτων (Properties Bar)

Η **γραμμή ιδιοτήτων** είναι πολύ σημαντικό μέρος. Εμφανίζει μια λίστα με όλες τις ρυθμίσεις που μπορείτε να αλλάξετε σε ό, τι έχει επιλεγεί.



Οι ιδιότητες είναι οργανωμένες σε κατηγορίες που μπορούν να επεκταθούν και να συμπυκνωθούν με το κουμπί + . Υπάρχουν πολλά είδη ιδιοτήτων, όπως πεδία αριθμών, πεδία κειμένου, αναπτυσσόμενες λίστες και σύνδεσμοι με δυνατότητα κλικ. Το όνομα της ιδιότητας εμφανίζεται στην αριστερή στήλη και η επεξεργάσιμη τιμή εμφανίζεται στη δεξιά στήλη.

Κάθε φορά που ένα στοιχείο στο έργο κλικάρεται ή επιλέγεται, οι ιδιότητές του εμφανίζονται στη γραμμή ιδιοτήτων. Για παράδειγμα, η επιλογή αντικειμένων στην προβολή διάταξης ή στη γραμμή έργου εμφανίζει τις σχετικές ιδιότητες στη γραμμή ιδιοτήτων.

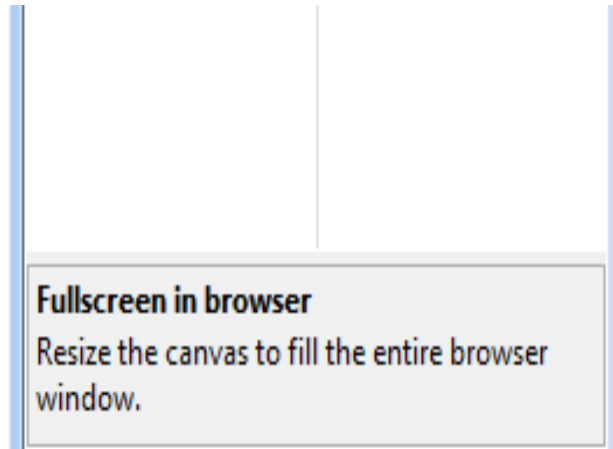
Τα παρακάτω στοιχεία του έργου έχουν ιδιότητες:

- Έργα (Projects)
- Διατάξεις (Layouts)
- Επίπεδα (Layers)
- Αντικείμενα (Objects)
- Κινούμενες εικόνες (Animations)

Πολλές συμπεριφορές (behaviors) έχουν τις δικές τους ιδιότητες. Πολλά αντικείμενα υποστηρίζουν επίσης εφέ (effects) και έχουν επίσης ιδιότητες για αυτά.

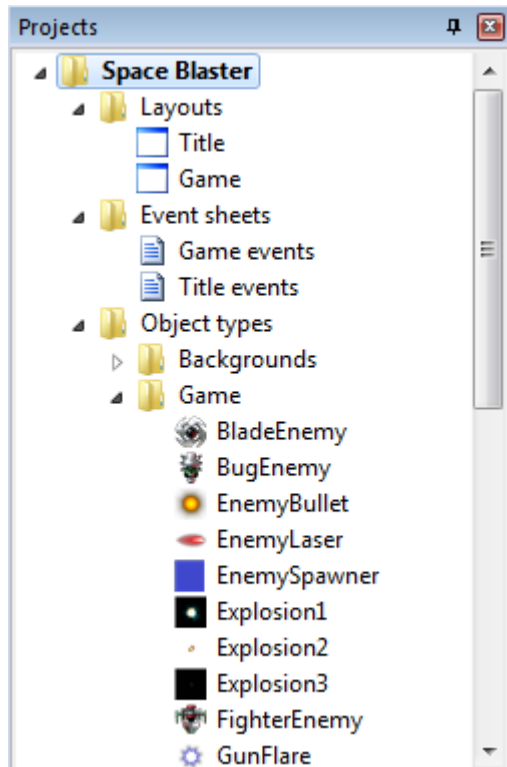
Όλες οι ιδιότητες έχουν επίσης μια περιγραφή που παρέχει πρόσθετες πληροφορίες για αυτήν. Αυτό εμφανίζεται σε πίνακα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της γραμμής

ιδιοτήτων. Αξίζει να το προσέξετε, καθώς μπορεί να περιέχει χρήσιμες συμβουλές και συμβουλές. Ένα παράδειγμα φαίνεται παρακάτω.



### 3.6 Γραμμή Έργου (Project Bar)

Η **γραμμή έργου** παρουσιάζει μια σύνοψη, προεπισκόπηση όλων των στοιχείων του έργου σας.



Το όνομα του έργου εμφανίζεται με έναν αστερίσκο (π.χ. **Space Blaster \***) εάν έχει μη αποθηκευμένες αλλαγές.

#### Οργάνωση έργων

Η γραμμή έργου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να οργανώσει το έργο σας στους υποφακέλους (*όχι διαθέσιμο για τη δωρεάν έκδοση*). Οι υποφακέλοι μπορούν να προστεθούν κάνοντας δεξί κλικ σε ένα φάκελο και επιλέγοντας **Add subfolder**. Στη συνέχεια, μπορείτε να μεταφέρετε και να αποθέσετε φακέλους και στοιχεία για να τα οργανώσετε σε φακέλους.

#### Διαχείριση του έργου

Κάντε δεξί κλικ σε οποιοδήποτε στοιχείο στη γραμμή έργου για να εμφανιστεί μια λίστα επιλογών. Τα περισσότερα στοιχεία μπορούν να μετονομαστούν και να διαγραφούν. Το δεξί κλικ σε ένα φάκελο έχει επίσης τη δυνατότητα να προσθέσετε ένα νέο στοιχείο σε αυτόν τον φάκελο, όπως μια νέα διάταξη ή ένα φύλλο συμβάντων. Τα αντικείμενα προστίθενται πιο συχνά στην προβολή διάταξης, αλλά μπορείτε να τα προσθέσετε ακόμα και από τη γραμμή έργου.

Κάντε δεξί κλικ στο όνομα του έργου στην κορυφή για να κλείσετε, να εξαγάγετε ή να ανοίξετε το φάκελο του έργου στην Εξερεύνηση των Windows.

### Διαγραφή αντικειμένων

Η διαγραφή από την προβολή διάταξης δεν θα καταργήσει εντελώς ένα αντικείμενο από το έργο. **Ο μόνος τρόπος για να καταργήσετε πλήρως** έναν ολόκληρο τύπο αντικειμένου από το έργο είναι να το διαγράψετε από τη γραμμή έργου.

### Εισαγωγή ήχου

**Κάντε δεξί κλικ** στους φακέλους **Sound (Ήχος)** ή **Music (Μουσική)** και επιλέξτε **Import (Εισαγωγή)** για να ανοίξετε το παράθυρο διαλόγου **Εισαγωγή Ήχου**. Αυτό σας επιτρέπει να επιλέξετε αρχεία ήχου από τον υπολογιστή σας και να τα εισαγάγετε στο έργο. Το Construct 2 θα τα μετατρέψει στις απαραίτητες μορφές για να υποστηρίξει όλα τα προγράμματα περιήγησης. Για να αναπαράγετε ήχο, βεβαιωθείτε ότι έχετε προσθέσει το αντικείμενο **Audio** στο έργο.

### Εισαγωγή αρχείων

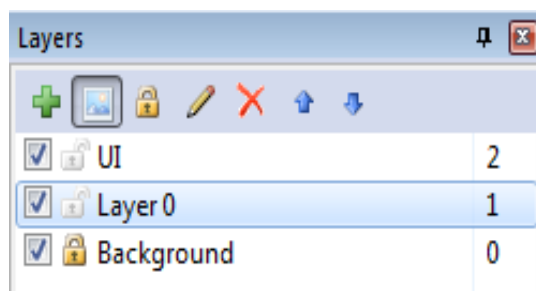
Μπορείτε να εισάγετε επιπλέον εξωτερικά αρχεία στο έργο. **Κάντε δεξί κλικ** στον φάκελο **Files** και επιλέξτε **Import files**.

### 3.7 Γραμμή Στρωμάτων (Layers Bar)

Η **γραμμή στρωμάτων** χρησιμοποιείται για την προσθήκη, την επεξεργασία και την αφαίρεση στρώματος σε μια διάταξη. Ένα στρώμα είναι σαν ένα φύλλο όπου έχουν σχεδιαστεί σε αυτό γυάλινα αντικείμενα. Αυτό επιτρέπει την εύκολη διεύθυνση των αντικειμένων που προβάλλονται μπροστά από άλλα αντικείμενα, για παράδειγμα δείχνοντας τα αντικείμενα του *προσκήνιου* μπροστά από τα αντικείμενα του *παρασκήνιου* (φόντου).

Τα στρώματα μπορείτε να τα σύρετε και να τα αποθέσετε στη γραμμή στρωμάτων με όποια σειρά θέλετε. Τα στρώματα στο **κάτω μέρος** της λίστας εμφανίζονται **στο πίσω μέρος** (π.χ. αντικείμενα φόντου) και τα στρώματα στο **πάνω μέρος** της λίστας εμφανίζονται **μπροστά** (π.χ. αντικείμενα HUD).

Επιλέγοντας ένα στρώμα εμφανίζονται οι ιδιότητές του στη γραμμή ιδιοτήτων και επίσης το ορίζει ως το **ενεργό στρώμα** στο οποίο εισάγονται νέα αντικείμενα.



#### Η λίστα στρωμάτων

Κάθε στρώμα στη λίστα έχει τα εξής:

- Ένα **πλαίσιο επιλογής** για να αλλάξετε αν το στρώμα είναι **ορατό στον χρήστη** (αυτό δεν επηρεάζει το παιχνίδι κατά την προεπισκόπηση ή την εξαγωγή).
- Ένα **εικονίδιο με λουκέτο**. Κάνοντας κλικ σε αυτό, εναλλάσσεται η κατάσταση **κλειδώματος** του στρώματος. Αν ένα στρώμα είναι κλειδωμένο, τα αντικείμενα σε αυτό το στρώμα δεν μπορούν να επιλεγούν. Αυτό είναι χρήσιμο για την αποφυγή τυχαίων επιλογών σε σπάνια χρησιμοποιούμενα στρώματα όπως το φόντο.
- Ένας **αριθμός** στα δεξιά. Αυτό είναι ένας **δείκτης** του στρώματος (το πρώτο στρώμα είναι αριθμός 0, όχι 1). Αν χρειάζεται να εισαγάγετε έναν αριθμό που αντιστοιχεί σε κάποιο στρώμα στο σύστημα συμβάντων, αυτός είναι ο αντίστοιχος αριθμός. (Μπορείτε επίσης να εισαγάγετε ονόματα στρωμάτων που μπορεί να είναι πιο βολικό εάν αναδιατάσσετε συχνά τα στρώματα.)

## Η γραμμή εργαλείων των στρωμάτων

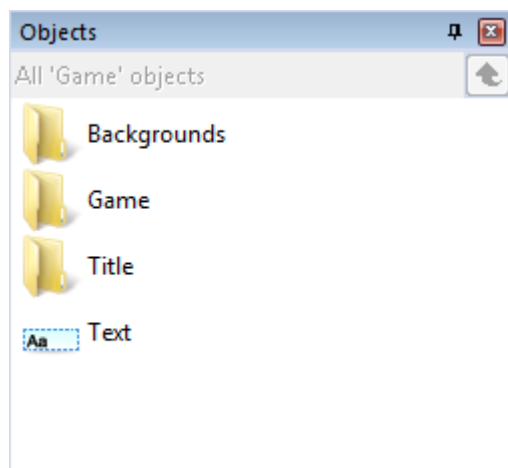


Τα εικονίδια στην κορυφή παρέχουν συντομεύσεις για την επεξεργασία των στρωμάτων. Μπορούν να προστεθούν στρώματα, υπάρχουν επιλογές για την ορατότητα και το κλείδωμα του στρώματος, για μετονομασία, διαγραφή, μετακίνηση προς τα πάνω και μετακίνηση προς τα κάτω.

### **3.8 Γραμμή Αντικειμένων (Object Bar)**

Η **γραμμή αντικειμένων** είναι πιο χρήσιμη στην **προβολή διάταξης**. Εμφανίζει μια φιλτραρισμένη λίστα **αντικειμένων** με μεγάλα εικονίδια. Τα αντικείμενα μπορούν να **σύρονται και να μπαίνουν στη διάταξη** για να τα τοποθετήσουν. Αυτό καθιστά τη γραμμή αντικειμένων χρήσιμη για την εμφάνιση μόνο των αντικειμένων που σας ενδιαφέρει, η οποία είναι μερικές φορές πιο γρήγορη από τη χρήση της γραμμής έργου (η οποία απαριθμεί τα πάντα στο έργο).

Η γραμμή αντικειμένων παρέχει επίσης έναν άλλο τρόπο πρόσβασης στις ιδιότητες του αντικειμένου. Η επιλογή ενός εικονιδίου στη γραμμή αντικειμένων εμφανίζει τις ιδιότητες του αντικειμένου στη γραμμή ιδιοτήτων. Αν μια προβολή διάταξης είναι ανοιχτή, θα επιλέξει επίσης κάθε εμφάνιση αυτού του τύπου αντικειμένου στη διάταξη.



#### **Περιήγηση αντικειμένων (όχι διαθέσιμη στην δωρεάν έκδοση)**

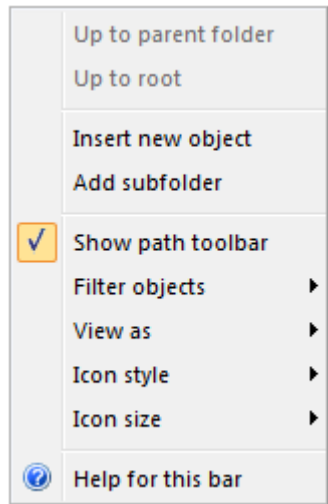
Από προεπιλογή, η γραμμή αντικειμένων εμφανίζει τα αντικείμενα του έργου που οργανώνονται από φακέλους. Κάντε διπλό κλικ σε ένα φάκελο για να εμφανίσετε τα περιεχόμενα αυτού του φακέλου. Κάντε κλικ στο πράσινο βέλος πάνω για να μεταβείτε στον γονικό φάκελο.

Η επιλογή ενός φακέλου στη γραμμή έργου εμφανίζει επίσης τα περιεχόμενα του φακέλου στη γραμμή αντικειμένων.

Τα αντικείμενα μπορούν επίσης να οργανωθούν με μεταφορά και απόθεση σε φακέλους στη γραμμή αντικειμένων, αλλά μπορείτε να βρείτε τη γραμμή έργου πιο βολική για αυτό.

Κάντε δεξί κλικ σε ένα κενό χώρο στη γραμμή αντικειμένων θα δείτε επιλογές εμφάνισης των αντικειμένων (μέγεθος και είδος εικονιδίου), εισαγωγή νέου

αντικείμενου και φίλτρο αν θα εμφανίζονται μόνο τα αντικείμενα της τρέχουσας διάταξης ή όλα τα αντικείμενα του έργου (όπως η γραμμή έργου).



## **4. Η δομή ενός έργου (project)**

Ένα έργο αποτελείται από τα παρακάτω στοιχεία. Αυτά είναι προσπελάσιμα μέσω της γραμμής έργου, η οποία περιέχει ένα δέντρο όλων των στοιχείων του έργου. Τα αντικείμενα στη γραμμή έργου μπορούν επίσης να οργανωθούν σε υποφακέλους (*όχι διαθέσιμο στην δωρεάν έκδοση*), το οποίο είναι πολύ χρήσιμο για μεσαία έως μεγάλα έργα.

### **4.1. Διατάξεις**

Είναι στην ουσία η σκηνή του παιχνιδιού όπου θα διαταχθούν τα διάφορα αντικείμενα που θα το απαρτίζουν (εικόνες, πλαίσια κειμένου, κινούμενες εικόνες, πίνακες, κουμπιά, λίστες κ.α.). Τις επεξεργαζόμαστε στην προβολή διάταξης. Σε άλλα εργαλεία οι διατάξεις μπορεί να αναφέρονται ως σκηνές, δωμάτια, πλαίσια ή στάδια.

Μία διάταξη μπορεί να αποτελείται από πολλά στρώματα έτσι ώστε να μπορέσετε να έχετε κάποια αντικείμενα στο φόντο και κάποια στο προσκήνιο. Τα στρώματα εμφανίζονται και επεξεργάζονται στη γραμμή στρωμάτων.

### **4.2 Φύλλα συμβάντων**

Από εκεί καθορίζεται η λογική του παιχνιδιού το οποίο σκηνικά φτιάχτηκε στη διάταξη, είναι η εναλλακτική του προγραμματισμού. Κάθε διάταξη σχετίζεται με ένα φύλλο συμβάντων στο οποίο θα ορίσετε πως θα αλληλεπιδρούν τα αντικείμενα. π.χ. τι θα συμβαίνει σε ένα αντικείμενο αν συγκρουστεί με κάποιο άλλο, τι θα συμβεί αν κάνουμε κλικ σε ένα αντικείμενο, πως θα εξελιχθεί το παιχνίδι αν πατήσουμε ένα συγκεκριμένο πλήκτρο του πληκτρολογίου.

Τα φύλλα συμβάντων μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν μεταξύ διαφορετικών διατάξεων.

### **4.3 Τι άλλο μπορεί να περιέχει ένα έργο**

#### **➤ Ήχος και μουσική**

Είναι αρχεία ήχου που χρησιμοποιούνται για ηχητικά εφέ και μουσική στο παιχνίδι. Οι ήχοι πρέπει να χρησιμοποιούνται για μικρού μήκους ηχητικά εφέ που αναπαράγονται όταν συμβαίνουν συμβάντα όπως συγκρούσεις και εκρήξεις. Η μουσική πρέπει να χρησιμοποιείται για τα μακρύτερα μουσικά κομμάτια.

Τόσο ο ήχος όσο και η μουσική πρέπει να είναι διαθέσιμες τόσο στη μορφή **Ogg Vorbis** (.ogg) όσο και σε **MPEG-4 AAC** (.m4a). Αυτό συμβαίνει επειδή οι κατασκευαστές προγραμμάτων περιήγησης δεν μπορούν να συμφωνήσουν σε μία

μορφή ήχου για τον ιστό, οπότε όλος ο ήχος πρέπει να είναι σε δύο μορφές για να υποστηρίζει όλα τα προγράμματα περιήγησης! Ο Internet Explorer και το Safari χρησιμοποιούν τα αρχεία .m4a και όλα τα άλλα προγράμματα περιήγησης (Firefox, Chrome και Opera) χρησιμοποιούν τα αρχεία .ogg. Το Construct 2 βοηθά στη μετατροπή του ήχου και στις δύο μορφές όταν εισάγονται αρχεία ήχου.

➤ **Εξωτερικά αρχεία**

Οποιοδήποτε άλλο εξωτερικό αρχείο (βίντεο, εικόνα) μπορεί να εισαχθεί στο έργο.

## **5. Μονάδες μέτρησης διαφόρων τιμών στο έργο**

Στο Construct 2, μερικές φορές πρέπει να εισάγετε τιμές όπως γωνίες, ταχύτητες ή μεγέθη. Για λόγους συνέπειας, αυτά πάντοτε χρησιμοποιούν τις ίδιες μονάδες μέτρησης στο Construct 2, εκτός από κάποιες εξαιρέσεις. Οι κοινές μονάδες περιγράφονται παρακάτω.

- Η **θέση** είναι σε εικονοστοιχεία (pixels). Η αρχή (0,0) βρίσκεται στην πάνω αριστερή πλευρά της διάταξης και ο **άξονας Y αυξάνεται προς τα κάτω** (όπως συμβαίνει συχνά με τους κινητήρες των παιχνιδιών).
- Το **μέγεθος** είναι σε εικονοστοιχεία (pixels).
- Η **γωνία** είναι σε μοίρες και **αυξάνουν δεξιόστροφα**.
- Ο **χρόνος** είναι σε δευτερόλεπτα.
- Η **ταχύτητα** είναι σε εικονοστοιχεία (pixels) ανά δευτερόλεπτο.
- Η **επιτάχυνση** είναι σε εικονοστοιχεία (pixels) ανά δευτερόλεπτο το δευτερόλεπτο.

## **6. Μηδενική ευρετηρίαση**

Για να είναι συνεπείς με τις γλώσσες προγραμματισμού, όλες οι λειτουργίες του Construct 2 χρησιμοποιούν έναν αριθμό για κάθε στοιχείο σε μια λίστα (δείκτες) που αρχίζει από 0 αντί 1. Αυτό μπορεί να φαίνεται περίεργο αλλά σε πολλές περιπτώσεις είναι στην πραγματικότητα πολύ πιο βολικό από το να ξεκινάει το ευρετήριο από το 1.

Παραδοσιακά, οι λίστες αριθμούνται με **1, 2, 3** αλλά το Construct 2 και όλες οι άλλες γλώσσες προγραμματισμού αριθμούνται με **0, 1, 2**.

## **7. Τύποι έργων**

Υπάρχουν δύο τύποι έργων που μπορεί να αποθηκευτεί στο έργο σας. Αυτά δεν επηρεάζουν καθόλου τη λειτουργικότητα του παιχνιδιού, αλλά έχουν διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας. Ένας από τους τύπους πρέπει να επιλέγεται κατά τη δημιουργία ενός νέου έργου.

### **Έργα φακέλων (Folder projects)**

Τα έργα μπορούν να αποθηκευτούν σε ένα φάκελο. Αυτό αποθηκεύει διάφορα μέρη του έργου σε διαφορετικά αρχεία. Για παράδειγμα, κάθε διάταξη έχει αποθηκευτεί σε ξεχωριστό αρχείο σε υποφάκελο Layouts.

Τα έργα φακέλων **αποθηκεύονται και φορτώνονται γρήγορα** . Αυτό το καθιστά πιο κατάλληλο για μεσαία ή μεγάλα έργα.

Τα έργα φάκελο είναι **καλό για τη συνεργασία σε μια ομάδα**, δεδομένου ότι είναι εύκολο για διαφορετικούς ανθρώπους να εργάζονται στα διάφορα αρχεία έργου και αργότερα να τα συγχωνεύσουν.

Το κύριο αρχείο έργου σε ένα έργο φακέλου έχει την επέκταση **.caproj** . Σημειώστε ότι αυτό δεν περιλαμβάνει ολόκληρο το έργο: είναι απλώς μια λίστα με άλλα αρχεία που χρησιμοποιούνται στο έργο. Εάν θέλετε να μοιραστείτε ένα έργο, το αρχείο **.caproj** είναι άχρηστο από μόνο του - αποθηκεύστε το σε ένα έργο ενός αρχείου (.capx).

### **Έργα ενός αρχείου (Single-file projects .capx)**

Τα έργα που αποθηκεύονται σε ένα μόνο αρχείο είναι συχνά πιο βολικά για μικρά έργα. Υπάρχει μόνο ένα αρχείο για αποστολή, αποστολή ή κοινή χρήση. Ωστόσο, **εξοικονομούν και φορτώνουν πιο αργά**, λόγω του ότι το Construct 2 πρέπει να συσκευάσει και να αποσυσκευάσει το έργο από ένα αρχείο. Επίσης, καθιστούν τη συνεργασία πιο δύσκολη απ'ό, τι εάν το έργο αποθηκευτεί ως φάκελος.

Τα αρχεία **.capx** είναι απλώς ένας **ZIP** του φακέλου έργου. Μπορείτε να μετονομάσετε ένα αρχείο **.capx** σε **.zip** και να δείτε τα αρχεία του έργου.


### **Μετατροπή μεταξύ τύπων**

Είναι εύκολο να μετατρέψετε ένα έργο που είναι single-file project σε ένα folder project και αντίστροφα μέσα στο Construct 2. Απλά ανοίξτε ένα έργο και επιλέξτε **File → Save As Project** για να το αποθηκεύσετε σε ένα έργο φακέλου ή **File → Save As Single File** για να το αποθηκεύσετε σε ένα έργο ενός αρχείου.

Δεδομένου ότι τα αρχεία .carx είναι ένα ZIP του φακέλου του έργου, μπορούν επίσης να μετατραπούν σε ένα folder project με τη μετονομασία τους σε .zip και την εξαγωγή του έργου φάκελο που περιέχεται μέσα. Ομοίως, ένα folder project μπορεί να μετατραπεί σε ένα αρχείο .carx συμπιέζοντας το σε ένα αρχείο .zip και αλλάζοντας την επέκταση αρχείου σε .carx.

## 8. Δοκιμή, εξαγωγή και δημοσίευση έργου

### Δοκιμάζοντας το παιχνίδι σας

Για να δοκιμάσετε το παιχνίδι κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης, μπορείτε να κάνετε **προεπισκόπηση** κάνοντας κλικ στο εικονίδιο **Run Layout**  στη γραμμή εργαλείων γρήγορης πρόσβασης ή από την καρτέλα Αρχική σελίδα της κορδέλας ή πατώντας το πλήκτρο F5 ή κάνοντας δεξί κλικ σε μια διάταξη στη γραμμή έργου και επιλέγοντας **Run Layout**. Μπορείτε να αλλάξετε το πρόγραμμα περιήγησης που κάνετε προεπισκόπηση με τη χρήση της ρύθμισης **Preview browser** στις ιδιότητες έργου.

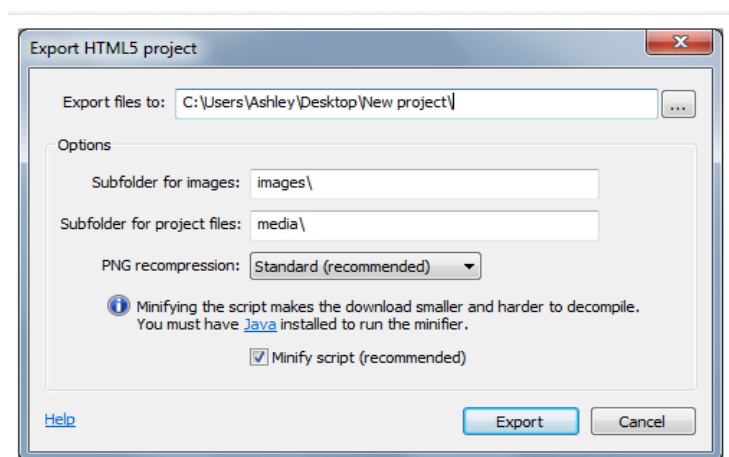
Αν έχετε κινητά τηλέφωνα, tablet ή άλλους φορητούς υπολογιστές / υπολογιστές που θέλετε να δοκιμάσετε, η προεπισκόπηση μέσω του τοπικού σας δικτύου (π.χ. Wifi) μπορεί να κάνει τις δοκιμές σημαντικά πιο εύκολη. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο [Πώς να κάνετε προεπισκόπηση σε ένα τοπικό δίκτυο](#) .

Το **πρόγραμμα εντοπισμού σφαλμάτων** μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να δοκιμάσει το παιχνίδι σας με πρόσθετες πληροφορίες και διαθέσιμα εργαλεία. Επιπλέον, τα **σημεία διακοπής** μπορούν να οριστούν σε συμβάντα για να ερευνήσουν τον τρόπο λειτουργίας τους.

Πρέπει να **εξάγετε** και να **δημοσιεύσετε** (μεταφορτώσετε) το έργο ώστε να μπορέσει κάποιος άλλο να το παίξει. Δεν μπορείτε να μοιραστείτε τη διεύθυνση URL κατά τη διάρκεια της προεπισκόπησης μέσω του διαδικτύου.

### Εξαγωγή

Για να εξαγάγετε το έργο σας, χρησιμοποιήστε το **μενού Αρχείο** , την **κορδέλα** ή τη **γραμμή έργου** για να ανοίξετε το παράθυρο διαλόγου **Εξαγωγή έργου**.



### Δημοσίευση στον ιστό

Επιλέξτε την επιλογή εξαγωγής **HTML5** για δημοσίευση στον ιστό. Σημειώστε ότι η εξαγωγή HTML5 δεν μπορεί συνήθως να εκτελείται από δίσκο. Το έργο σας πρέπει να μεταφορτωθεί στον ιστό (για εξαγωγή HTML5) ή να δημοσιευθεί με άλλο τρόπο πριν να λειτουργήσει.

Εάν ελέγχετε τον διακομιστή ιστού στον οποίο εκδίδετε, σιγουρευτείτε ότι υποστηρίζει τους σωστούς τύπους MIME για να διασφαλίσετε ότι όλες οι λειτουργίες λειτουργούν σωστά.

Είναι δυνατή η χρήση λειτουργίας πλήρους οθόνης και κλειδώματος προσανατολισμού σε ορισμένα προγράμματα περιήγησης για κινητά. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο **Πλήρης οθόνη και κλείδωμα προσανατολισμού στα προγράμματα περιήγησης** .

Για περισσότερες συμβουλές σχετικά με τη δημοσίευση παιχνιδιών στον ιστό, ανατρέξτε στις οδηγίες **Συμβουλές για τη δημοσίευση παιχνιδιών HTML5 στον ιστό** .

### Εκδόσεις σε κινητά

Επιλέξτε την επιλογή εξαγωγής **Cordova** για δημοσίευση σε μεγάλες κινητές πλατφόρμες, όπως iOS και Android. Το Cordova είναι μια βιβλιοθήκη πολλαπλών πλατφόρμων για την έκδοση για κινητά, επομένως δεν υπάρχουν συγκεκριμένες επιλογές "iOS" ή "Android" στο παράθυρο διαλόγου Εξαγωγή. Η **Cordova** καλύπτει και τα δύο.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημοσίευση εφαρμογών για κινητά με την Cordova, ανατρέξτε στην ενότητα **Τρόπος εξαγωγής σε κινητό με Cordova**.

### Δημοσίευση στην επιφάνεια εργασίας

Επιλέξτε την επιλογή εξαγωγής **NW.js** για δημοσίευση σε επιτραπέζιες πλατφόρμες. Αυτό καλύπτει τα Windows, Mac και Linux. Όπως και με την Cordova, δεν υπάρχουν συγκεκριμένες επιλογές "Windows", "Mac" και "Linux" στο παράθυρο διαλόγου Εξαγωγή. Το NW.js καλύπτει όλα αυτά. Η υποστήριξη NW.js πρέπει να εγκατασταθεί ξεχωριστά από το [scirra.com/nwjs](https://www.scirra.com/nwjs) , αλλά είναι δωρεάν λήψη.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δημοσίευση με NW.js, δείτε **Εξαγωγή εφαρμογές επιφάνειας εργασίας με NW.js**.

Πηγές: <https://www.scirra.com/manual/1/construct-2>