

Disciplina: Projeto de Jogos - Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D
Prof. Fernando OSÓRIO - **Web:** <http://inf.unisinos.br/~osorio/>
Email: fosorio .AT. unisinos .DOT. br // fosorio .AT. gmail .DOT. com

Agosto/2007

DICAS DE USO DO DARKBASIC PROFESSIONAL

1. O DarkBasic Professional (DBpro) se encontra instalado no Drive Local E:
2. Para abrir o DBPro:
 - Crie um arquivo texto na sua área de usuário (no drive F:\DBpro\)
 - Renomeie a extensão do arquivo de *arq.txt* para *arq.dba* (darkbasic)
 - Clique no arquivo para executar o DBPro e responda SIM nas questões
3. EVITE ABRIR 2 VEZES AO MESMO TEMPO O EDITOR DO DBPro!
4. EVITE ABRIR ARQUIVOS .dbpro FORA DA SUA ÁREA DE USUÁRIO (F:\)
5. O DBPro possui um HELP bem completo. USE!
 - Através do Menu HELP do ambiente do DBPro
 - Clicando F1 sobre um comando na janela de edição (Help de Contexto)
6. Exemplos de arquivos podem ser encontrados no Drive E: junto ao DarkBasicPro
 - Exemplos de Programas:
E:\Dark Basic Software\Dark Basic Professional\Help\examples
 - Exemplos de Objetos 3D:
E:\Dark Basic Software\ DarkMATTER2
 - Exemplos de Jogos:
E:\Dark Basic Software\Dark Basic Professional\Projects
7. Visite o site do DarkBasic Professional na Internet:
The Game Creators => <http://darkbasicpro.thegamecreators.com/>
DarkBasicPro Brasil => <http://www.darkbasicpro.com.br/>

DICAS DE COMANDOS DO DARKBASIC PROFESSIONAL

OBJETO:

Todo objeto possui um nro. que o identifica, abaixo o cubo é o objeto 1 com tamanho 100

MAKE OBJECT CUBE 1, 100

MAKE OBJECT SPHERE 2, 10

MAKE OBJECT SPHERE NObj, Raio

MAKE OBJECT BOX 3, 5, 5, 5

LOAD OBJECT "Arq3D.X", 1

POSIÇÃO e ORIENTAÇÃO:

A variável NObj contém o nro. do objeto, e X#, Y# e Z# são variáveis reais com o valor das coordenadas X, Y e Z de uma posição no mundo 3D.

POSITION OBJECT NObj, X#, Y#, Z#

POINT OBJECT NObj, 10, 10, 10

POSITION CAMERA 0, XC#, YC#, ZC#

POINT CAMERA 0, X#, Y#, Z#

X# = **OBJECT POSITION X**(NObj)

Y# = **OBJECT POSITION Y**(NObj)

Z# = **OBJECT POSITION Z**(NObj)

XC# = **CAMERA POSITION X**()

YC# = **CAMERA POSITION Y**()

ZC# = **CAMERA OSITION Z**()

ROTAÇÃO:

A variável ANG ou ANG# possui o ângulo de rotação em um dos 3 eixos

ROTATE OBJECT 1, AngX, AngY, AngZ

XROTATE OBJECT NObj, AX#

YROTATE OBJECT NObj, AY#

ZROTATE OBJECT NObj, AZ#

ROTATE CAMERA AngCX, AngCY, AngCZ

XROTATE CAMERA ACX#

YROTATE CAMERA ACY#

ZROTATE CAMERA ACZ#

AX# = **OBJECT ANGLE X**(1)

AY# = OBJECT ANGLE Y(1)

AZ# = OBJECT ANGLE Z(1)

ACX# = **CAMERA ANGLE X**()

ACY# = CAMERA ANGLE Y()

ACZ# = CAMERA ANGLE Z()

ESCALA: **SCALE OBJECT** NObj, Sx#, Sy#, Sz#

COR: **COLOR OBJECT** NObj, RGB (255, 0, 0)

TEXTURA: Imagens possuem uma numeração própria (independente dos objetos 3D)

LOAD IMAGE "Textura.JPG", NImg

TEXTURE OBJECT NObj, NImg

ou

LOAD IMAGE "Textura.JPG", 1

TEXTURE OBJECT 1, 1

EFEITOS:

SHOW OBJECT Nobj

HIDE OBJECT Nobj

SET OBJECT WIREFRAME NObj, 1 : REM Liga Wireframe

SET OBJECT WIREFRAME NObj, 0 : REM Desliga Wireframe

CONTROLE DO LAÇO DE ANIMAÇÃO E DE JOGO:

DO

...

LOOP

MOVIMENTAÇÃO DOS OBJETOS E CÂMERA:

MOVE OBJECT Nobj, 0.5

MOVE CAMERA Passo#

CONTROL CAMERA USING ARROWKEYS 0, 1.0, 1.0

CONTROL CAMERA USING ARROWKEYS 0, Avanca#, Gira#

MATRIX:

Os objetos “matrix” possuem uma numeração independente dos outros objetos 3D

MAKE MATRIX 1, 100, 100, 50, 50

MAKE MATRIX NMatr, Lagura, Altura, Nro_em_X, Nro_em_Z

POSITION MATRIX 1, X#, Y#, Z#

TECLADO:

IF UPKEY() THEN ...

IF DOWNKEY() THEN ...

IF LEFTKEY () THEN ...

IF RIGHTKEY () THEN ...

IF CONTROLKEY () THEN ...

IF SHIFTKEY() THEN ...

IF RETURNKEY () THEN ...

IF SPACEKEY () THEN...

IF INKEY\$() = “X” THEN ...

WAIT KEY

WAIT MOUSE
