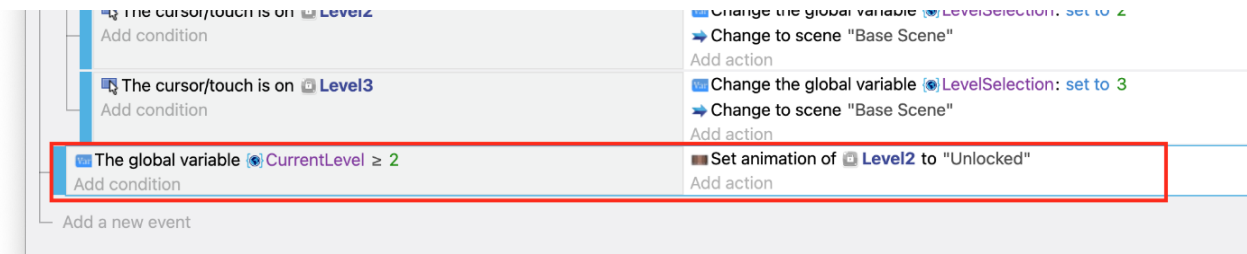


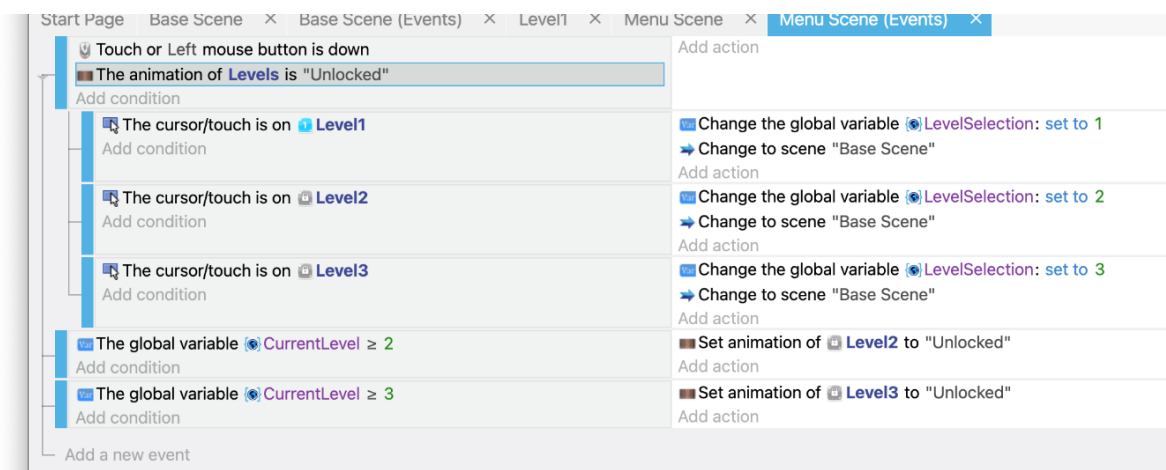
GDevelop Space Shooter

Main Menu & The End

- เราจะเพิ่มเหตุการณ์ใหม่ เพื่อตรวจสอบว่า ค่าของตัวแปร CurrentLevel มากกว่าหรือเท่ากับ 2 หรือไม่ หากใช่ เราสามารถตั้งค่าแอนิเมชั่นของสไปรต์ Level2 เป็น Unlocked

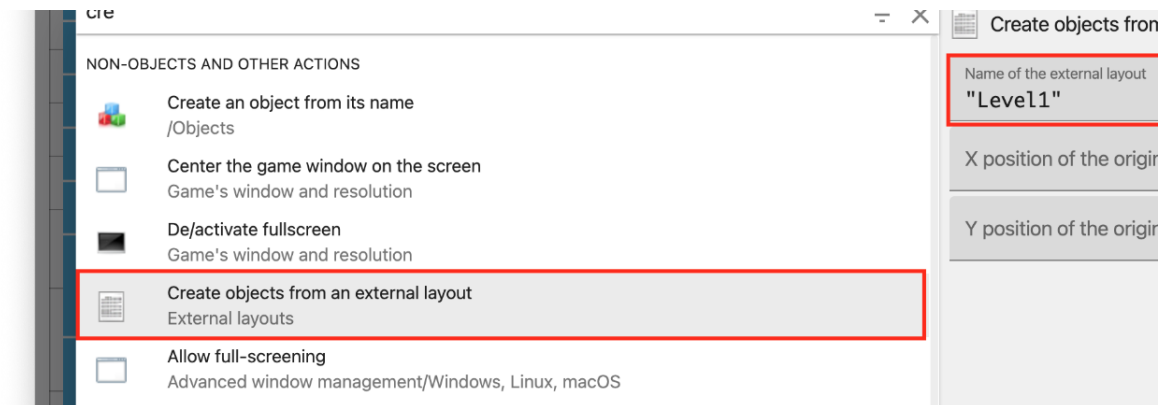


- และเพิ่มเหตุการณ์ใหม่ต่ออีกอัน เพื่อตรวจสอบว่า ค่าของตัวแปร CurrentLevel มากกว่าหรือเท่ากับ 3 หรือไม่ หากใช่ เราสามารถตั้งค่าแอนิเมชั่นของสไปรต์ Level3 เป็น Unlocked
- โดยภาพรวม โค้ดจะเป็นดังนี้

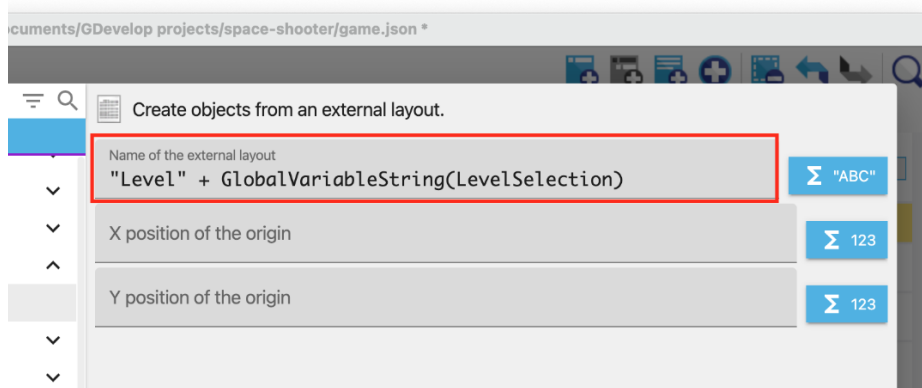


Finishing the game

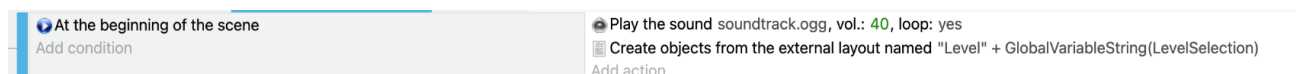
- เปิดหน้า event ของ Base Scene (Base Scene Event)
- ค้นหา event “At the beginning of the scene”
- ถัดลงมาจากการ Play the sound ให้ใส่ action เพื่อสร้างวัตถุจากรูปแบบภายนอก ด้วยคำสั่ง Create objects from an external layout



- เปลี่ยนชื่อ external layout เป็น "Level" + GlobalVariableString(LevelSelection)



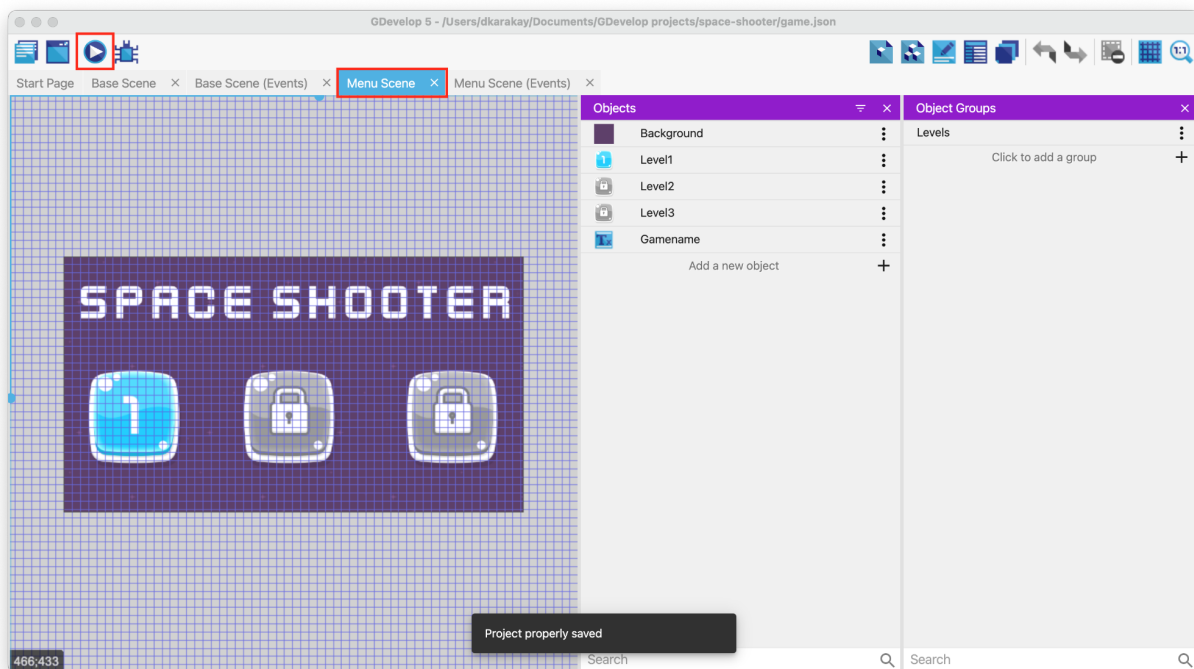
- สุดท้ายแล้ว event ที่สร้าง และ action จะหน้าตาแบบนี้



- ในขั้นตอนสุดท้าย ค้นหาเหตุการณ์เกี่ยวกับการตรวจจับการชนกันระหว่าง player และ finish line
- จากนั้นเพิ่ม action เพื่อเปลี่ยนฉาก เป็น Main Menu Scene

ตอนจบ

ตอนนี้เราพร้อมที่จะเล่นเกมของเราแล้ว เปิด tab 'Main Menu Scene' และ กด run เกม



***** จบตอน *****