

Spis treści

O autorce	11
Chcemy poznać Twoje zdanie!	12
Dla czytelników	12
Godzina 1. Tworzenie pierwszego projektu	13
Instalacja Roblox Studio	13
Chodźmy na wycieczkę	14
Otwieranie okna Output	16
Pisanie pierwszego skryptu	17
Komunikaty o błędach	22
Zostawianie komentarzy	23
Podsumowanie	23
Pytania i odpowiedzi	23
Warsztaty	24
Ćwiczenie	24
Godzina 2. Zmienne i właściwości	26
Hierarchia obiektów	27
Słowa kluczowe	28
Właściwości	29
Znajdowanie właściwości i typów danych	30
Tworzenie zmiennych	31
Zmiana koloru	33
Instancje	34
Podsumowanie	35
Pytania i odpowiedzi	36
Warsztaty	36
Ćwiczenia	37

Godzina 3.	Tworzenie funkcji i korzystanie z nich	39
	Tworzenie i wywoływanie funkcji	39
	Rozumienie zakresu	41
	Wykorzystywanie zdarzeń do wywoływania funkcji	41
	Kolejność i rozmieszczenie	44
	Podsumowanie	47
	Pytania i odpowiedzi	48
	Warsztaty	48
	Ćwiczenie	49
Godzina 4.	Parametry i argumenty	50
	Przekazywanie informacji do funkcji	50
	Praca z wieloma parametrami i argumentami	52
	Zwracanie wartości z funkcji	55
	Zwracanie wielu wartości	56
	Zwracanie nil	57
	Radzenie sobie z niezgodnymi argumentami i parametrami	57
	Funkcje anonimowe	58
	Podsumowanie	59
	Pytania i odpowiedzi	59
	Warsztaty	60
Godzina 5.	Wyrażenia warunkowe	61
	Wyrażenia if/then	62
	elseif	65
	Operatory logiczne	65
	else	66
	Podsumowanie	73
	Warsztaty	73
	Ćwiczenie	74
Godzina 6.	Debouncing i debugowanie	76
	Nie niszczy — zastosuj debouncing	76
	Dowiadujemy się, w którym miejscu coś poszło nie tak	84
	Podsumowanie	88
	Pytania i odpowiedzi	88
	Warsztaty	89
	Ćwiczenia	90

Godzina 7.	Pętla while	92
	Powtarzaj w nieskończoność, while true do	92
	Kilka kwestii, o których warto pamiętać	93
	Pętla while a zakres	98
	Podsumowanie	98
	Pytania i odpowiedzi	99
	Warsztaty	99
	Ćwiczenia	100
Godzina 8.	Pętla for	102
	Jak działają pętla for	103
	Pętla zagnieżdżone	109
	Wychodzenie z pętli	110
	Podsumowanie	110
	Pytania i odpowiedzi	110
	Warsztaty	111
	Ćwiczenia	111
Godzina 9.	Praca z tablicami	113
	Czym są tablice?	113
	Późniejsze dodawanie elementów	114
	Pobieranie informacji spod określonego indeksu	114
	Drukowanie całej listy za pomocą <code>ipairs()</code>	115
	Foldery i <code>ipairs()</code>	115
	Wyszukiwanie wartości na liście i drukowanie indeksu	120
	Usuwanie wartości z tablicy	120
	Numeryczne pętla for i tablice	121
	Podsumowanie	122
	Pytania i odpowiedzi	123
	Warsztaty	123
	Ćwiczenie	123
Godzina 10.	Praca ze słownikami	125
	Wprowadzenie do słowników	125
	Dodawanie wpisów do słowników i usuwanie ich ze słowników	128
	Usuwanie par klucz-wartość	128
	Praca ze słownikami i funkcją <code>pairs()</code>	130
	Zwracanie wartości z tabeli	130
	Podsumowanie	138

Pytania i odpowiedzi	138
Warsztaty	139
Ćwiczenie	139
Godzina 11. Klient kontra serwer	140
Klient i serwer	140
Praca z GUI	141
Rozumienie RemoteFunction	144
Stosowanie RemoteFunction	144
Podsumowanie	152
Pytania i odpowiedzi	152
Warsztaty	152
Ćwiczenia	153
Godzina 12. Zdarzenia zdalne: komunikacja jednostronna	154
Zdarzenia zdalne: ulica jednokierunkowa	154
Komunikacja od serwera do wszystkich klientów	155
Komunikacja od klienta do serwera	158
Komunikacja od serwera do pojedynczego klienta	162
Komunikacja od klienta do klienta	162
Podsumowanie	163
Warsztaty	163
Ćwiczenie	164
Godzina 13. Korzystanie z ModuleScript	165
Programowanie rzeczy tylko raz	165
Umieszczenie ModuleScript	166
Jak działa ModuleScript	166
Nazywanie ModuleScript	166
Dodawanie funkcji i zmiennych	167
Rozumienie zakresu w ModuleScript	168
Korzystanie z modułów w innych skryptach	168
Nie powtarzaj się	174
Operowanie abstrakcjami	174
Podsumowanie	175
Pytania i odpowiedzi	175
Warsztaty	175
Ćwiczenie	176

Godzina 14. Programowanie w przestrzeni 3D	177
Rozumienie współrzędnych X, Y i Z	177
Udoskonalenie rozmieszczenia za pomocą współrzędnych CFrame	178
Offsetowanie ramek CFrame	180
Dodawanie obrotów do ramek CF	180
Praca z modelami	180
Zrozumienie współrzędnych ze świata i lokalnych współrzędnych obiektu	181
Podsumowanie	184
Warsztaty	184
Ćwiczenie	184
Godzina 15. Płynna animacja obiektów	186
Czym są tweeny	186
Ustawianie parametrów TweenInfo	188
Łączenie tweenów	192
Podsumowanie	193
Warsztaty	194
Ćwiczenie	194
Godzina 16. Rozwiązywanie problemów za pomocą algorytmów	196
Definiowanie algorytmów	196
Sortowanie tablicy	197
Sortowanie w kolejności malejącej	199
Sortowanie słownika	199
Sortowanie według wielu rodzajów informacji	202
Podsumowanie	203
Warsztaty	203
Ćwiczenie	204
Godzina 17. Zapisywanie danych	205
Włączanie magazynów danych	205
Tworzenie magazynu danych	205
Korzystanie z danych w magazynie	206
Ograniczanie liczby zapytań	210
Ochrona Twoich danych	210
Zapisywanie danych gracza	211
Stosowanie UpdateAsync do aktualizacji magazynu danych	212
Podsumowanie	212
Pytania i odpowiedzi	213
Warsztaty	213
Ćwiczenie	214

Godzina 18. Tworzenie pętli gry	215
Tworzenie pętli gry	215
Praca z BindableEvent	216
Podsumowanie	225
Pytania i odpowiedzi	226
Warsztaty	226
Ćwiczenie	227
Godzina 19. Monetyzacja: jednorazowe transakcje	228
Dodawanie passów do gry	228
Konfiguracja passa	230
Zachęcanie graczy do zakupów w grze	231
Podsumowanie	238
Pytania i odpowiedzi	239
Warsztaty	239
Ćwiczenie	240
Godzina 20. Programowanie obiektowe	241
Czym jest programowanie obiektowe?	241
Organizacja kodu i projektów	241
Tworzenie nowej klasy	242
Dodawanie właściwości do klasy	243
Korzystanie z funkcji w klasie	244
Podsumowanie	249
Warsztaty	249
Ćwiczenie	251
Godzina 21. Dziedziczenie	252
Konfiguracja dziedziczenia	253
Dziedziczenie właściwości	255
Praca z wieloma klasami potomnymi	257
Dziedziczenie funkcji	258
Rozumienie polimorfizmu	258
Wywoływanie funkcji nadrzędnych	261
Podsumowanie	263
Warsztaty	263
Ćwiczenie	264

Godzina 22. Raycasting	265
Konfiguracja funkcji służącej do raycastingu	265
Sztuczka matematyczna w trójwymiarowej przestrzeni: uzyskiwanie kierunku	267
Ustawianie parametrów funkcji Raycast	268
Sztuczka matematyczna w przestrzeni 3D: ograniczanie kierunku	270
Podsumowanie	271
Pytania i odpowiedzi	271
Warsztaty	271
Ćwiczenie	272
Godzina 23. Plopping obiektów w projekcie — część 1.	273
Konfiguracja obiektu	274
Tworzenie przycisku do ploppingu	277
Śledzenie ruchów myszy	278
Podgląd obiektu poddanego ploppingowi	282
Podsumowanie	284
Pytania i odpowiedzi	285
Warsztaty	285
Ćwiczenie	285
Godzina 24. Plopping obiektów w projekcie — część 2.	287
Wykrywanie danych wejściowych myszy	288
Wysyłanie wiadomości na serwer	290
Otrzymywanie wiadomości	290
Podsumowanie	292
Pytania i odpowiedzi	293
Warsztaty	293
Ćwiczenie	294
Dodatek A Podstawy Robloksa	295