# 欢迎来到你的资料库

在 Roblox 的 Story Games (故事游戏)中,有些词语会空缺,等待着玩家来填空!来加入这个一小时的编程项目,使用 Roblox 免费的编程及设计工具,开发属于你自己的Story Games 吧!你也能通过证明自己的编程技巧,赢得独家徽章和打造虚拟形象的物品!

播放下面的视频,来看看你马上会使用到的资料库和游戏。



## 你的编程之旅

你将通过三节不同的课程完成你的 Story Games。通过每节课的指导,你将学会用代码来完成你的游戏。





每上完一节课,你都能在 Roblox 上通过小测验游戏来获得奖励。得到奖励后,回来这里

,继续下一节课。



## 准备好 Roblox Studio

Roblox Studio 是制作游戏的工具,你在 Roblox 上看到的所有游戏都是通过它来制作的

- 。如果你已经安装了 Roblox Studio,登录并点按此页面底部的"Next"按钮。
  - 1. 下载并安装 Roblox Studio。

下载 ROBLOX STUDIO

- 2. 安装后,连按两次"桌面"标志(Windows)或点按"启动台"标志(Mac)。
- 3. 在登录屏幕, 输入你的 Roblox 用户名和密码, 然后点按"登录"。



如果你第一次来 Roblox, <u>点按这里</u>注册一个帐户。

请记住下面的小贴士,以保障你帐户的安全:

- 永远不要将密码分享给他人, 甚至是现实生活中的朋友。
- 将你的密码设置成不容易被人猜出的组合 如果你的用户名是 "bloxcool",那么你的密码不应该设为"bloxcool123"。
- Roblox员工永远不会向你索取密码 如果有人这样做,请使用 Report Abuse(报告滥用)功能。
- **T没有"免费 Robux"的这种功能** 永远不要相信宣称自己有秘密 渠道获得免费 Robux 的玩家或网站!
- 要获得更多小贴士,请参阅 <u>Keeping Your Account Safe(保障你的</u> <u>帐户安全)</u>。

撰写故事

写代码前,想想你要用什么样的故事作为基础。你的任何灵感都能成为你的故事。

- 在一张纸,或文字编辑器中,写下2-3个句子作为开头段落。这里有几个故事灵
   感供你参考:
  - 你最好朋友的梦幻假期
  - 。 魔法师的早餐
  - 。 超级英雄的购物之旅



### 故事示例

In a tree on a hill lives the great wizard Nia. Every morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted lizard leaf.

(伟大的魔法师尼雅住在山上的一棵树上。每天早上,他都会美美地吃上一大碗蜂蜜烤蜥蜴叶。)

# 创建占位符

要想创作出一个关于故事的文字游戏,你要从故事中删除一些词作为占位符。在游戏中, 玩家会通过回答问题弄清楚所有占位符的含义。从第一句开始吧。

1. 从第一句话中,挑一个词出来让玩家选择。比如游戏,动作,或一个名词。



2. 用占位符替代你想要玩家选择的词语。



原词语	占位符词语
In a tree on a hill lives the great	In a tree on a hill lives the great
wizard <mark>Nia</mark> .	wizard <mark>name</mark> .
(伟大的魔法师 <mark>尼雅</mark> 住在山上的一	(伟大的魔法师 <mark>name(名字)</mark> 住在在
棵树上。)	山上的一棵树上。)

3. 你可能会让玩家选择至少一个名词或形容词,所以,请给占位符标个序号。

占位符最终版本	
In a tree on a hill, lives the great wizard name1. (伟大的魔法师 name 1 住在山上的一棵树上。)	

现在,这个故事已经准备好变成代码啦!

# 打开模板

你将会用 Roblox Studio 创建这个游戏。这款免费的工具可以立即将游戏发布至 iPhone

- 、Android、Xbox Live、PC、Mac 及 VR 等多个平台。
  - 要打开 Roblox Studio,请连按蓝色桌面图标(Windows)或点按启动台图标(Mac)。
  - 2. 在登录屏幕上,输入你的 Roblox 用户名和密码,然后点按登录。



## 打开模板

• 在 Story Games 模板上, 点按一次。

在 Roblox Studio 中, 你会找到一个名为 Story Games 的模板;除了实际故事中要用的 代码外,这个模板包含着游戏中你所需的一切。模板是提前设置好的框架,可以借助它来 帮你打造属于你的原创游戏。

All Templates Gameplay Theme + Starting Place Line Runner Obby m New r<sup>o</sup>l My Games () Recent Infinite Runner Capture The Flag Team/FFA Arena Story Games Volcanic Island





## 关闭多余窗口

如果你是第一次运行 Roblox Studio,那么,有一些已经打开的窗口可能目前对你来讲没 什么用。所以,不妨关掉一些多余的窗口,这样,你会有更多空间专注在你要做的事情上。

 点按 "X" 关掉所有 Studio 左边的窗口。如果你没有看到需要关闭的窗口,前往下 一步。

	Too	box		₽×	WordGames.rbxl ×
Models	<ul> <li>✓ Search</li> </ul>			Z	
Try searching	for: NPC Ve	hicle Weapon	Building Light		
		$\gamma$	_	T	
Observation Tower	Pine Tree	Dynamic Light Pole	Military Canvas		

2. 将右侧的 Explorer 窗口保持打开状态。请确保 Studio 页面如下图所示。





如果你没有看到 Explorer 窗口
如果看不到 Explorer 窗口:
<ol> <li>选择 View 标签。</li> <li>在最左边点按 Explorer 标志。</li> </ol>
FILE 🛅 🦘 < 🏠 🚍 = HOME MODEL TEST VIEW PLUGINS
Tutorials 📃 Script Analysis
Explorer Toolbox 🔂 Object Browser 🔀 Command Bar
W Context Help 📃 Output 📑 Breakpoints
Show
StoryGame_Final.rbxl $\times$



# 打开脚本 (Script)

Roblox 使用编码语言 Lua 在脚本(Script)内部键入代码。不同的脚本会对应游戏不同的功能。资料库模板中有一个名为 StoryManager 的脚本,你可以以它为基础,给你的文字游戏添加更多代码。

#### 要查找 StoryManager 脚本:



1. 在资源管理器窗口中, 点按 StarterGUI 旁边的箭头来查看其下方的所有内容。

2.点按 GameGUI 旁边的箭头,展开这部分内容。





3. 连按 StoryManager 脚本以打开。





## StoryManager 脚本

这个脚本已包含了一部分代码,足够向玩家展示一个已完成的故事。你创建的所有代码都 将在分割线下方键入。

```
--Special acknowledgement @polarpanda16.
--特别感谢 @polarpanda16.
-- GLOBAL VARIABLES
local storyMaker = require(script:WaitForChild("StoryMaker"))
-- Code controlling the game (控制游戏的代码)
local playing = true
while playing do
     storyMaker:Reset()
     -- Code story between the dashes (在分割线之间将故事写入代码)
     -- Add the story variable between the parenthesis below (在下方括号内添加故事变量)
     storyMaker:Write()
     -- Play again? (再玩一次?)
     playing = storyMaker:PlayAgain()
end
```



以一开头的代码行是**注释**,在这里,你可以给自己或其他参与编程的人 留一些笔记。它们不会改变程序运行的方式。

## 把变量写入代码

注释

第一个需要写入代码的就是玩家将要决定的名称,用占位符替代。在脚本中,我们把包含 信息占位符称为**变量**。其包含的信息可以根据需求进行更改或替换。

### 创建变量

在 Lua 代码中, 键入 local 和 nameOfTheVariable 就可以创建变量。所有变量名称都必须是 一个没有空格的单词, 和一个关键词一样, 需要以小写字母开头。一个好的变量名称会帮 你记住它的用途。

用你之前写下来的占位符名称作为变量的名称。

 在第一条分割线下面,键入 local,然后键入变量的名称。示例故事中的占位符是 name1,因此第一个变量是 local name1。



#### 原占位符

In a tree on a hill, lives the great wizard name1. (伟大的魔法师名字 1 住在在山上的一棵树上。)

### 代码中的占位符

while playing do storyMaker:Reset()

-- Code story between the dashes 编码故事写在破折号中间

local name1



加入挑战!

点按下面的按钮,打开 Roblox 的小测验,测试你学到的知识来赢得三个奖项中的第一个。获得奖品后,请返回此处并点按"下一步"按钮,了解如何向玩家提问。





# 提出问题

**你**刚创建的变量将用于向玩家提问并存储他们的答案。在玩家点按图书馆前面的大书后, 屏幕上将会显示由他们提出来的问题。

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
ROBLOX STORY GAMES	Enter the next word in the box and press 'Submit'!
Hi Kira,	What is your favorite name?
Answerthe	
questions to write	
your very own story.	
Have fun!	Type Answer Hare Submit
A	A
-	



添加问题

### 在变量中存储信息

**可以使用 = 符号更改存**储在变量中的内容。在脚本内部或程序运行时,变量可能会进行 多次更改。

1. **在**变量名称后面<sup>,</sup>例如 local name1, 键入 =

下一步是向玩家提问并将答案存储在变量中。

2. 在 = 后面, 键入 storyMaker:GetInput("Question")。代码必须完全按下图所示输入,

包括字母的大小写。



storyMaker:GetInput()

脚本和脚本之间可以进行对话。这个游戏有一个名为 storyMaker 的第二 个脚本,其中包含了玩家输入信息的代码。刚刚创建的变量将运行 storyMaker 脚本中的代码,并存储玩家提供的答案。

### 字符串类型

变量可以存储不同类型的数据,包括小数字,真值,假值及字符串。**字符串类型**变量很 特殊,因为它们可以存储整个句子。

要发现字符串类型这种变量其实很容易,因为它们总是出现在"像这样"的引号内。

● 将"Question" (问题) 替换为你想要问玩家的问题,来完成故事的下一行。不要忘 记包括引号("")。



# 测试你的代码

T这时候该检查你的代码啦,看看它是否能够正常运作。测试你的代码一般会让你更容易 地找出可能出错的地方。

- FILE HOME MODEL TEST VIEW PLUGINS 50 ÷ 📳 Сору 🖬 Collisions Cut Constraints Paste Scale Rotate elect Move Editor Duplicat 🗌 Join ÷ Clipboard Tools Terrain StoryGame\_Final.rbxl × StoryManager ×
- 1. 点按 Play 按钮 · 测试你的代码。

2. 在你的键盘上使用 WASD 以移动人物,并按下 E 键。



控制

WASD 或箭头键

空格

鼠标右键 (按住、拖拽鼠标)

跳跃

**移**动你的人**物** 

动作

四处看

检查你的问题是否正常显示。不要尝试回答问题或点按"提交"按钮(你仍需要对故事部分进行编程)。





4. 停止游戏测试。



# 保存你的代码

你可以通过发布你的游戏来保存你的当前进度, Roblox 会帮你进行在线存储。推荐你每过 10 - 15 分钟就保存一次游戏。

## 发布项目

- 1. 确定你已停止游戏测试。
- 2. 选择 File (文件) → Publish to Roblox (发布至 Roblox)。



FILE	🖹 🦘 🕐 🍃 🔳	E =	HOME
	New	Ctrl+N	
2	Open	Ctrl+O	
2	Open Recent	Ctrl+Shi	it+O
	Close	Ctrl+F4	
	Save	Ctrl+S	
	Save As	Ctrl+Shi	ft+S
	Publish to Roblox	Alt+P	
	Publish to Roblox As	Alt+Shift	+P
	Advanced		•
	About Roblox Studio		
?	Online Help	F1	
	Settings	Alt+S	

## 3. 点按 New Place (新地点).



4. 输入名称及描述。



Basic Settings	Basic Settings	
Thumbnails		
Accore	Name:	
ACCESS	Robloxia Word Games	
Advanced Settings	Description:	
	Create your own stories	
	Genre:	
	All 🗾	
	Privacy:	
	O Public @	
	Private	

## 5. 点按 Create Place (创建地点)。.

Basic Settings	Basic Settings	
Thumbnails	0	
	Name:	
ACCESS	Robloxia Word Games	
Advanced Settings	Description:	
	Create your own stories	
	Genre:	
	All	
	Privacy:	
	Public Private Private Private	

6. 当进度条显示为"100% Completed"(100% 完成) 时,点按蓝色的 Next 按钮

0	
💐 Roblox Studio	
Uploading to "Robloxia Word Games"	
	Next 🔶
100% Completed	
7. 点按 Done ( <b>完成</b> )。	







加入挑战!

点按下面的按钮, 打开 Roblox 的小测验, 测试你学到的知识来赢得三个奖项中的第一个

。获得奖品后,请返回此处并点按"下一步"按钮,了解如何撰写你的故事。

#### **接受挑**战



撰写故事

**在玩家回答完所有**问题后,他们会看到他们提供的答案与故事的结合。故事也将通过字符 串存储在变量中,然后与含有玩家答案的字符串组合。

## 把第一个字符串写入代码

- 1. 确定你已停止游戏测试。
- 2. 点按游戏编辑器上方的脚本标签 StoryManager。





### 重新打开脚本

如果你没有看到脚本编辑器标签,你可以通过连按 Explorer 窗口的

StoryManager 来重新打开。

3. 在你输入问题的下方,创建一个名为 story (故事)的新变量,并确定变量的名称保持 小写。

4. 要找到第一个字符串,返回原始故事。在第一个占位符前,圈出或突出显示所有内容

•如果你的变量恰好位于句子的中间,没关系-**其余的可以在之后添加**。

原占位符

In a tree on a hill, lives the great wizard name1. (伟大的魔法师 name 1 住在山上的一棵树上。)

5. 用 story 变量存储如下所示的字符串:



-- Code story between the dashes 在分割线之间将故事写入代码

解决方案小提示

代码只显示你指示它运行的内容,所以请在末尾加一个空格,这样
 字符串就不会连在一起显示了:

# 添加至 Story

将故事和答案合并

**接下来,故事的第一个字符串需要与玩家的答案相**结合。将内容组合在一起的功能称为 **concatenation**(合并)。要将两个字符串组合在一起,请使用..

1. 在 story 变量的同一行,输入...

while playing do
 storyMaker:Reset()



2. 在同一行, 输入包含玩家答案的变量名称。

## **撰写故事**,进行游戏测试

现在 story 已经输入好,我们需要玩家也可以看到这个信息。

1. 在第二条分割线下面,找到 storyMaker:Write(). 在 () 之间, 输入变量 story. 这

会告诉程序将故事写入游戏。

```
while playing do
    storyMaker:Reset()
```

-- Code story between the dashes 在分割线之间将故事写入代码



-- Add the story variable between the parenthesis below storyMaker:Write(story)

#### 检查你的成果

确保你在 storyMaker:Write(story) 这行已输入了 story, 大小写如代码框所示

·如果没有这一步,当你进行游戏测试时,故事则不会出现。

2. 点按 Playtest, 对游戏进行测试。你应该会看到两个字符串已连在一起。









**如果故事没有**显示:

• 确定在 storyMaker:Write() 中, () 中间已输入了变量 story。

### 完成你的句子

要在句子中加入更多词汇或标点,你只需再添加一个字符串。

- 1. 在 story 变量的同一行,再添加一个...
- 添加另一个包含句子其余部分的字符串,或标点符号。不要忘记在句子末尾加上额 外的空格。

local name1 = storyMaker:GetInput("What is your favorite name?")
local story = "In a tree on a hill lives the great wizard " .. name1 ..
". "

\_\_\_\_\_\_

## 添加第二个问题

如果要问第二个问题,请创建一个新问题并继续添加到包含故事的同一变量。



1. 从故事的第二句中决定要删除的单词。

```
原占位符
```

In a tree on a hill, lives the great wizard name1. Every morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted food1.

(伟大的魔法师名字 1 住在山上的一棵树上。每天早上,他都会美美地吃上一大碗蜂蜜烤食物 1。)

2. 在第一个变量下方,创建一个新变量作为占位符。

#### 提示:变量名称

请记住,变量名称只能保持小写且不能包含空格。

3. 使用 storyMaker:GetInput(""), 向玩家提问并存储他们的答案。

-- Code story between the dashes 在分割线之间将故事写入代码



local name1 = storyMaker:GetInput("What is your favorite name?")
local food1 = storyMaker:GetInput("What is your favorite food?")

4. 在 story 变量中, 使用... 来合并下一个 story 字符串。确保在句子末尾加上一个

空格。

-- Code story between the dashes 在分割线之间将故事写入代码

local name1 = storyMaker:GetInput("What is your favorite name?")
local food1 = storyMaker:GetInput("What is your favorite food?")

local story = "In a tree on a hill lives the great wizard " .. name1 ..
". " .. "Every morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey
roasted "

#### 5. 在新 story 字符串后面, 合并第二个问题的答案并以标点符号结尾。



完成故事

你可以继续添加更多变量、问题以及合并字符串来丰富你的故事。

- 1. 在你的故事中添加更多行 story 代码。
- 2. 每次当你添加一组变量和字符串时,请对游戏进行测试。

## 小贴士和小技巧

## 多次使用变量

变量可以被多次使用—— 只需在你想要放置词语的地方合并字符串即可。

代码示例
local story = "In a tree on a hill lives the great wizard " name1 ". " "Every morning, " name1 " loves eating a giant bowl of honey roasted " food1 " . "
结 <b>果</b>
In the tree on a hill lives the great Wizard Sameth. Every morning, Sameth loves eating a giant bowl of honey roasted potatoes.
(伟大的魔法师萨曼思住在在山上的一棵树上。每天早上·萨曼思都会美美地吃上一
大碗蜂蜜烤土豆。)

添加换行符



### 使用一个换行符

代码示例			
local story = "In a tree on a hill lives the great wizard " name1 ". " "\nEvery morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted " food1 " . "			
结论			
In the tree on a hill lives the great Wizard Sameth.			
Every morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted potatoes.			
(伟大的魔法师萨曼思住在在山上的一棵树上。			
<b>每天早上</b> ,萨曼思都会美美地吃上一大碗蜂蜜烤土豆。)			

### 使用两个换行符

### 代码示例

local story = "In a tree on a hill lives the great wizard " .. name1 .. ". " .. "\n\nEvery morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted " .. food1 .. " . "

### 结论

In the tree on a hill lives the great Wizard Sameth.



Every morning, the wizard loves eating a giant bowl of honey roasted potatoes.

(伟大的魔法师萨曼思住在在山上的一棵树上。

每天早上, 萨曼思都会美美地吃上一大碗蜂蜜烤土豆。)



# 加入挑战!

点按下面的按钮, 打开 Roblox 的小测验, 测试你学到的知识来赢得三个奖项中的第一个

。获得奖品后,请返回此处并点按"下一步"按钮,了解如何完成创造者挑战。

### **加入挑**战







恭喜,你刚刚完成了最新的 Roblox 创造者挑战!现在你已经完成了游戏,这里有些小建

议,让你的游戏质量和学习过程都能更上一层楼。

## 分享你的游戏

到目前为止,你的所有工作都已保存到云端,只有你能看到它。在 Roblox,每个人都可以与他们的朋友和全世界分享自己的成果!

#### 如何分享

## 添加至你的故事

虽然你已完成了这次挑战,但其实,你还可以为故事添加更多内容。几个建议:

添加更多角色 - 想想故事中可能出现的一两个角色。别忘了为每个字符创建一个新

变量 · 例如 name2 (名字 2) 或 name3 (名字 3)。



• 在故事中添加更多行代码 - 给你的故事写一个新句子并选择一个可以替换的对象。

## 学无止境

**想要了解更多关于如何**创建一个属于你自己的游戏的内容吗?比如,你可以设计障碍路径

·或写个迅速加分的小程序。在 Developer Hub 上来看看这些课程吧 · 这是一个完整的

网站·你可以在其中找到有关创建 Roblox 游戏的教程。

<pre>http://www.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.internet.inter</pre>	
编程课	创造课
<b>在</b> 这些分步讲解的课程中学习如何编程。	创建并定制一个障碍路径。 <b>查看</b>
<u>查看</u>	

These documents are licensed by Roblox Corporation under a <u>Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0</u> International License. Roblox, Powering Imagination, and Robux are trademarks of Roblox Corporation, registered in the United States and other countries. The Hour of Code<sup>™</sup> is a nationwide initiative by <u>Computer Science Education Week</u> and <u>Code.org</u> to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.



