

# Инструкция

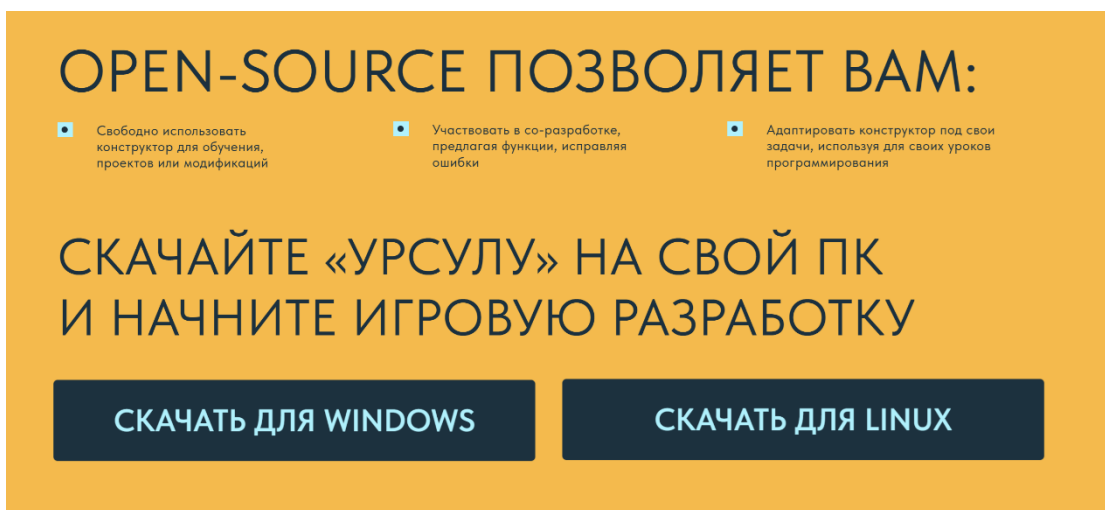
## по установке локальной версии

### Конструктора игр «Урсула»

Пришло время попробовать создать собственную игру с автономными персонажами. Для этого мы будем использовать открытый отечественный движок [«Урсула / Godot»](#), который позволяет создавать виртуальные миры и программировать персонажей с помощью языка ПРИМС. Для рисования диаграмм машин состояний мы воспользуемся отдельным приложением «Cyberiada Graph Editor», которое также можно загрузить на странице проекта. При создании программ вам также может пригодиться архив с 3D-моделями и звуками.

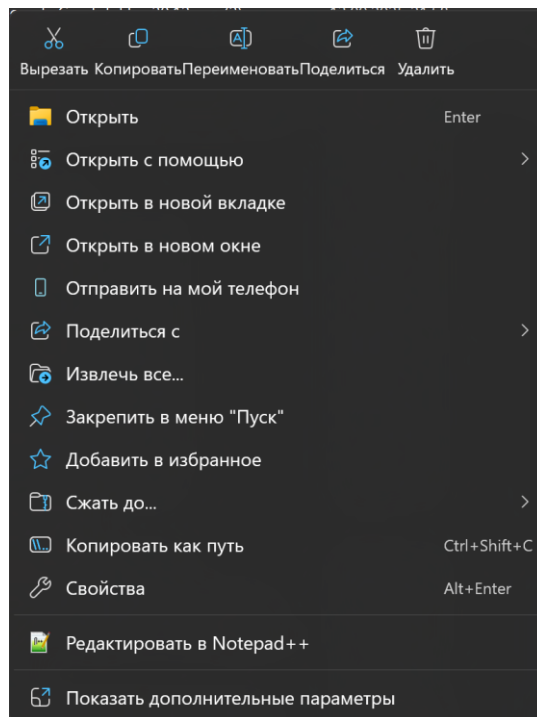
## Установка Редактора диаграмм

1. Перейдите на сайт [«Урсула / Godot»](#), прокрутите вниз до скачивания ресурса
2. Для установки редактора вам необходимо скачать архив по кнопке:

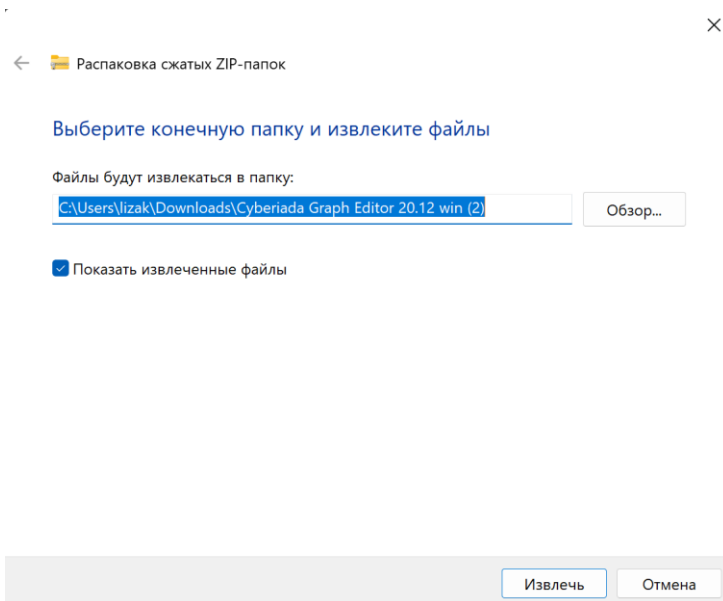


Или скачайте по ссылке: для [Windows](#) или для [Linux](#)

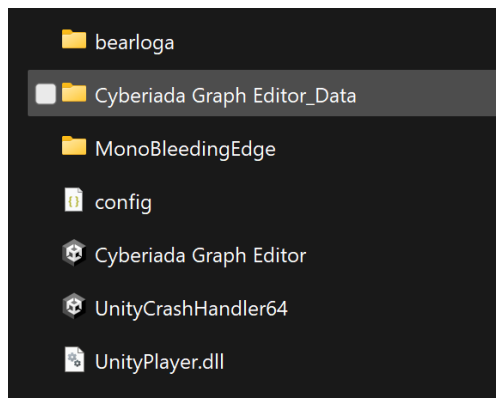
3. После чего на ваш компьютер будет скачан архив с редактором.
4. Создайте папку в удобном месте.
5. Перенесите архив в новую папку, созданную в п.2.
6. Распакуйте его:
  - а. Нажмите правой кнопкой мыши по архиву
  - б. Выберите «Извлечь все» в выпадающем меню:



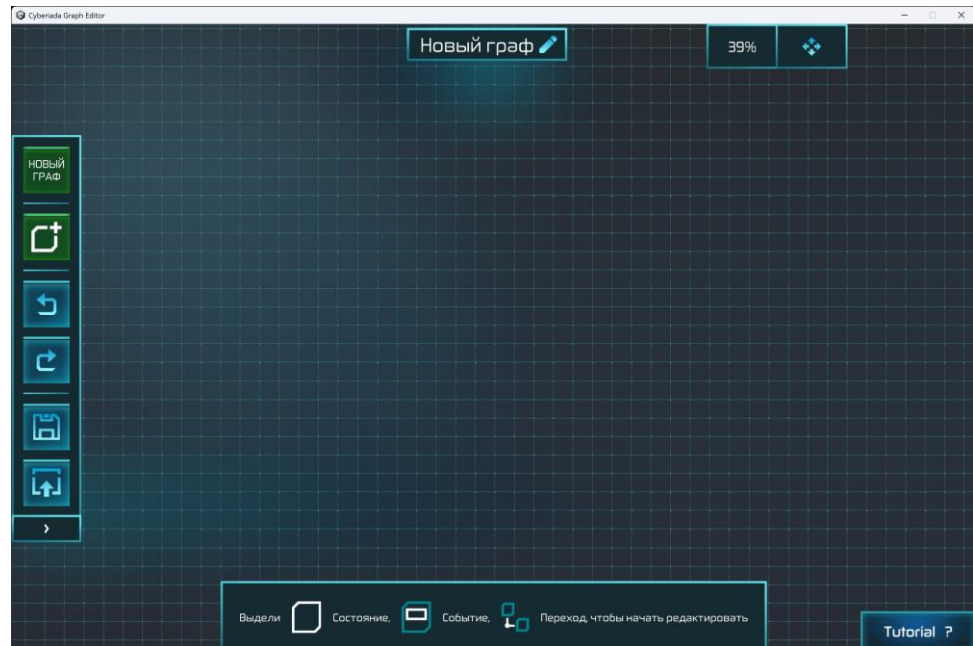
с. Укажите путь к папке, куда распаковать архив



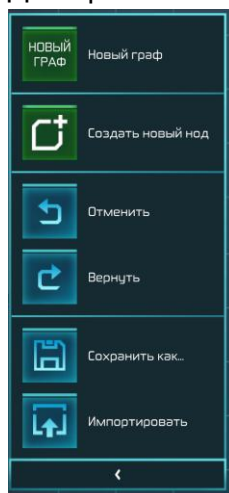
d. Откройте приложение «Cyberiada Graph Edition»



- е. Отлично, теперь вы можете создавать диаграммы машин состояния



- ф. Для прочтения названия пиктограмм нажмите стрелочку внизу блока

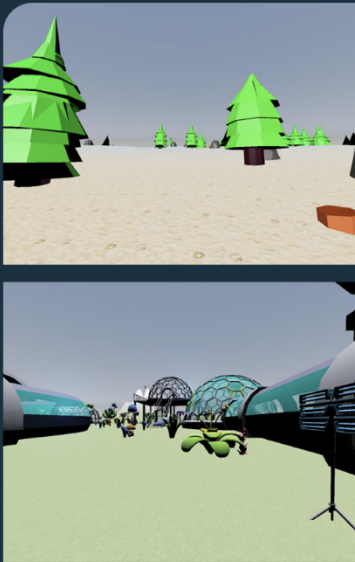


- г. Если вы хотите выйти из полноэкранного режима нажмите «Alt + Enter»

## Установка конструктора игр

1. Вторым шагом вам необходимо скачать редактор диаграмм также по кнопке:

### CYBERIADA GRAPH EDITOR — РЕДАКТОР ДИАГРАММ ДЛЯ КОНСТРУКТОРА ИГР «УРСУЛА»



Cyberiada Graph Editor — это визуальный редактор, предназначенный для создания алгоритмов поведения объектов и персонажей в виде схем из состояний и переходов.

С помощью этого инструмента педагоги и наставники могут обучать школьников принципам программирования без необходимости углубляться в сложный код.

#### Основные возможности редактора:

- Рисуйте состояния объектов (например, «Исследовать», «Бежать», «Спать»).
- Соединяйте состояния с реакциями на события и условия, такие как таймеры, расстояния или звуки.
- Экспортируйте алгоритмы в XML-файле и загружайте их в проект «Урсула», чтобы объекты начали взаимодействовать и «оживали».

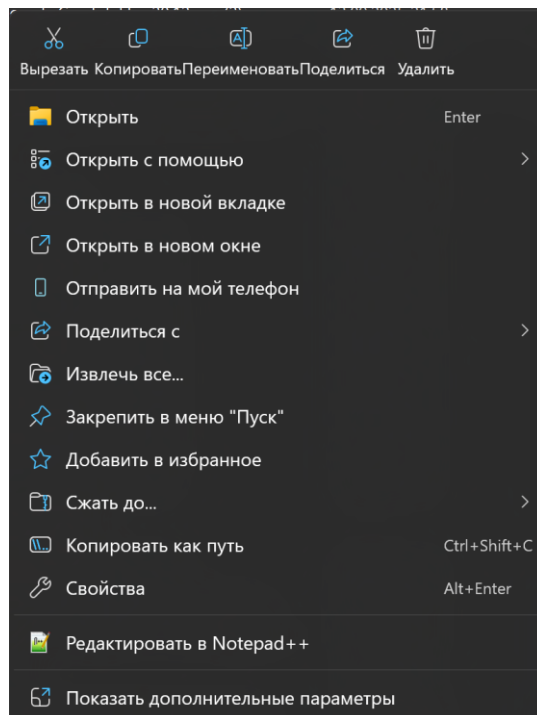
Редактор позволяет учащимся без труда создавать и тестировать алгоритмы, что делает обучение программированию доступным и увлекательным, как в настоящем геймдеве, но без сложного кода.

[СКАЧАТЬ ДЛЯ WINDOWS](#)

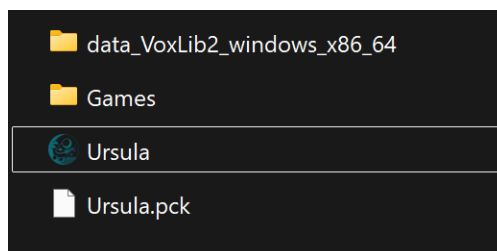
[СКАЧАТЬ ДЛЯ LINUX](#)

Или скачайте по ссылке: для [Windows](#) или для [Linux](#)

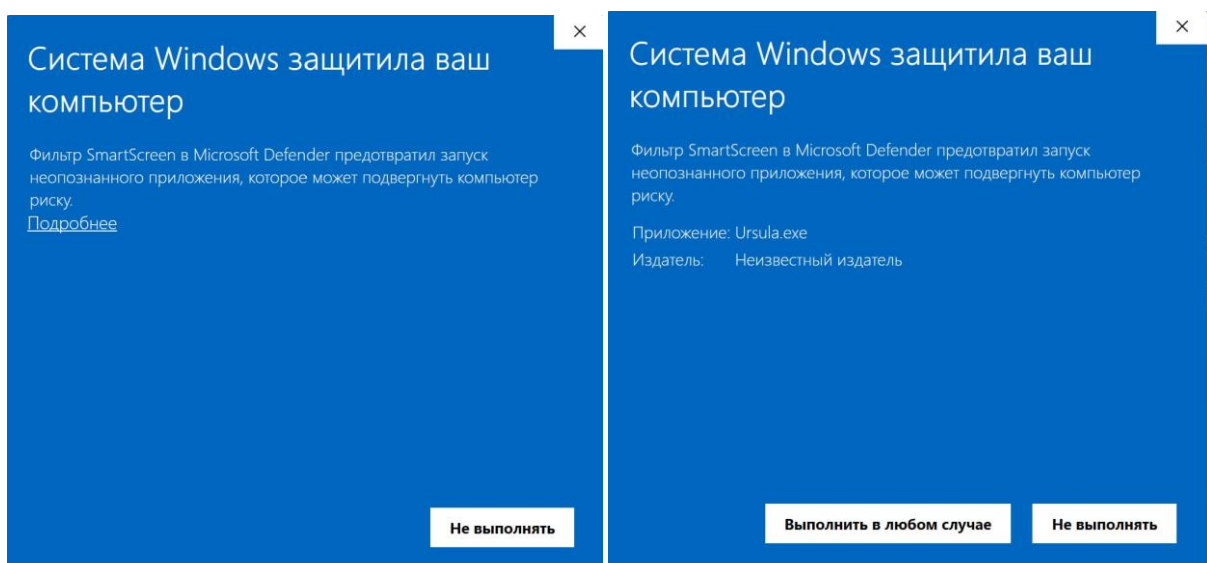
2. После чего на ваш компьютер будет скачан архив с редактором.
3. Перенесите архив в папку, созданную при установке редактора диаграмм (или новую).
4. Распакуйте его:
  - а. Нажмите правой кнопкой мыши по архиву
  - б. Выберите «Извлечь все» в выпадающем меню:

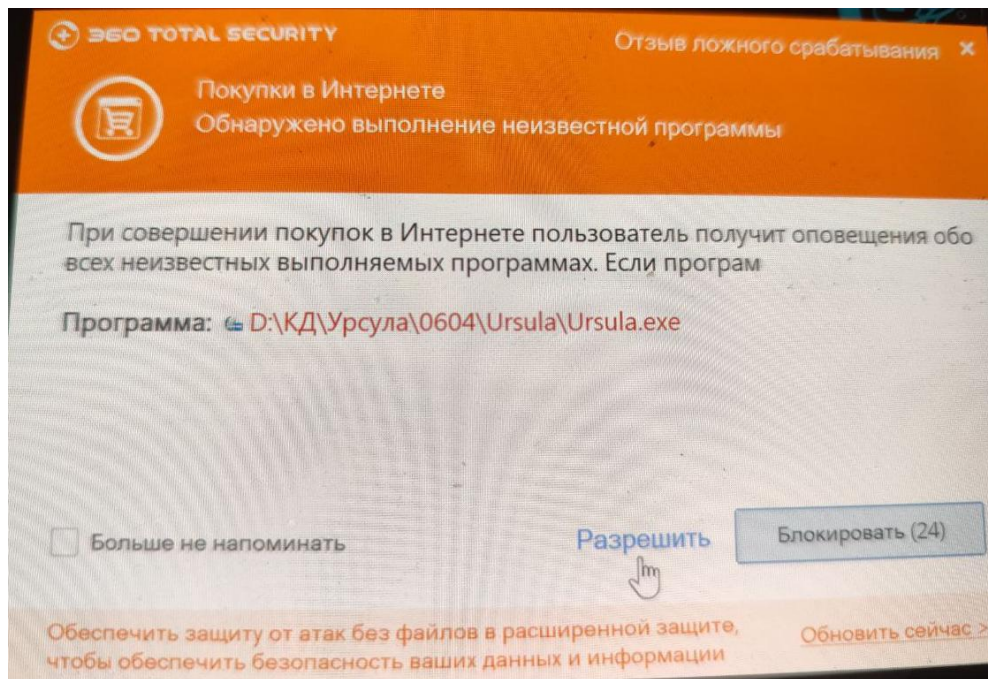


- с. Укажите путь к папке, куда распаковать архив
- d. Откройте папку Ursula
- e. Запустите приложение Ursula



- f. При запуске программы, возможно система ноутбука может попросить дополнительного разрешения. Нажмите «подробнее» и затем «Выполнить в любом случае» (или «Разрешить»)





- g. Создайте новый проект («Создайте проект») или откройте .zip файл для работы («Загрузить проект»)

