

“Workadventure”-Workshop

Ziel(e):

- Eine eigene Welt als Pixel-Karte für Workadventure in Tiled erstellen
- Eigene Tiles in Aseprite designen und in die Map einfügen.

Benötigte Software (bereits vor Workshop installiert):

- Tiled
- GitHub Desktop
- Aseprite
- Visual Studio Code (Node.js)

Was ist Tiled?

Software, um eine eigene Karte aus verschiedenen Tilesets zu erstellen.

Was ist GitHub-Desktop?

Software, um Repositories (Projekte) aus GitHub auf den eigenen Rechner zu laden und sie zu bearbeiten. In unserem Fall, um die map.json zu bearbeiten und unsere eigene Map zu erstellen.

Was ist Aseprite?

Eine Pixelgrafik-Software, um eigene Kacheln zu erstellen.

Was ist Visual Studio Code?

Ein Code-Editor zum Schreiben von Programmen. Wir benutzen ihn, um das Projekt von Workadventure zu installieren und auszuführen.

Erste Schritte in GitHub

Begriffe:

- Repository – Projekt (beinhaltet alle Dateien)
- Clone – Herunterladen
- Commit – Änderungen beschreiben und speichern
- Push – Änderungen auf GitHub hochladen

Ziel: Anmelden und ein eigenes Repository erstellen, um das Workadventure Starter Kit zu benutzen.

1. Schritt: Melde dich mit deiner E-Mail-Adresse bei GitHub an.

<https://github.com/>

2. Schritt: Gehe auf folgendes Repository:

<https://github.com/thecodingmachine/workadventure-map-starter-kit>

und klicke auf folgenden Button:



Use this template

3. Schritt:
 - Gib deinem Repository einen Namen.
 - Wichtig: Wähle “public” und “Include all branches” aus.
 - Erstelle dein Repository mit dem Button “Create repository from template”.

GitHub Pages

Ziel: Eigene Map über GitHub Pages hosten.

1. Schritt:
 - Gehe auf “Settings” und dann links auf “Pages”.
 - Über den Link kannst du auf deine Webseite zugreifen.

Herzlichen Glückwunsch, deine Karte kann jetzt getestet werden!

GitHub Desktop

Ziel: Karte selbst bearbeiten können. Die zu bearbeitende Datei ist map.json.

1. Schritt: Karte herunterladen.
 - Gehe auf GitHub Desktop auf deinem Rechner.
 - Gehe oben links auf "File" -> "Clone repository".
 - Wähle dein eben erstelltes Repository aus.
 - Klicke auf den Clone-Button. Dein Repository sollte jetzt heruntergeladen sein.

Tiled

Ziel: Die eigene Karte im Map-Editor Tiled bearbeiten.

1. Schritt:
 - Öffne Tiled auf deinem Desktop.
 - Klicke auf "Open File".
 - Folge deinem Dateipfad, um die map.json-Datei zu finden und klicke diese an.

Herzlichen Glückwunsch, deine Karte kann jetzt von dir bearbeitet werden!

Hinweise zu Tiled auf extra Handout!

Karte lokal testen

Ziel: Die Karte nach der Bearbeitung lokal (auf dem Rechner) testen.

1. Schritt: Karte speichern unter "Datei" -> "Speichern" oder Strg + S.
2. Schritt: Öffne Visual Studio Code auf deinem Rechner.
3. Schritt: Öffne dein Projekt unter "File" -> "Open Folder" -> <eigenes Projekt auswählen>.
4. Schritt: Öffne das Terminal unter "Terminal" -> "New Terminal".
5. Schritt: Führe den Befehl "npm install" aus (nur ein Mal): Der Befehl lädt den Webserver herunter.
6. Schritt: Führe den Befehl "npm run dev" aus. Der Befehl startet den Webserver.
7. Schritt: Klicke auf "Test this map".

Herzlichen Glückwunsch, du kannst deine Karte jetzt lokal testen!

Hinweis: Um deine Karte immer wieder zu testen, musst du sie nur in Tiled speichern und den Browser neu laden.

Karte über den Server testen

Ziel: Die Karte soll statt lokal über den Server getestet werden, damit auch andere Personen darauf zugreifen können. Dazu muss das Projekt wieder auf GitHub hochgeladen werden.

1. Schritt: Gehe auf "GitHub Desktop".
2. Schritt: Unten rechts kannst du deine Veränderungen in der Karte beschreiben (Kein Muss).
3. Schritt: Klicke auf "Commit to master" (Speichert Projekt).
4. Schritt: Klicke auf "Push origin" (Funktioniert wie ein Upload-Button).
Dein Projekt wird jetzt auf GitHub hochgeladen. Das kann einen Moment dauern!
5. Schritt: Gehe auf GitHub. Gehe auf "Settings" -> "Pages".
6. Schritt: Falls der Branch nicht auf "gh-pages" gesetzt ist, sondern auf "master", setze ihn auf "gh-pages". Klicke "save".

Herzlichen Glückwunsch, du kannst deine Karte jetzt online testen!

Tilesets einfügen

Ziel: Eigenes Tileset in Tiled und Workadventure einfügen.

1. Schritt: Lade ein Tileset herunter (z.B. von itch.io) oder benutze dein selbst erstelltes Tileset.
2. Schritt: Klicke in deinem Tiled-Projekt auf den Button "Neu"



und dann auf "Neues Tileset...".

3. Schritt: Mache ein Häkchen bei "In Karte einbetten".
4. Schritt: Bei "Quelle" gehe auf "Durchsuchen" und wähle deine .png-Datei aus.
5. Schritt: Klicke auf "Ok".
6. Schritt: Gehe in dein Projekt bei Visual Studio Code und füge per Drag-and-Drop deine .png-Datei in den Ordner "tilesets" ein.

Herzlichen Glückwunsch, du kannst jetzt dein eigenes Tileset benutzen!