


Leerdoel: In deze les gaan wij leren om verschillende objecten in onze game te zetten.

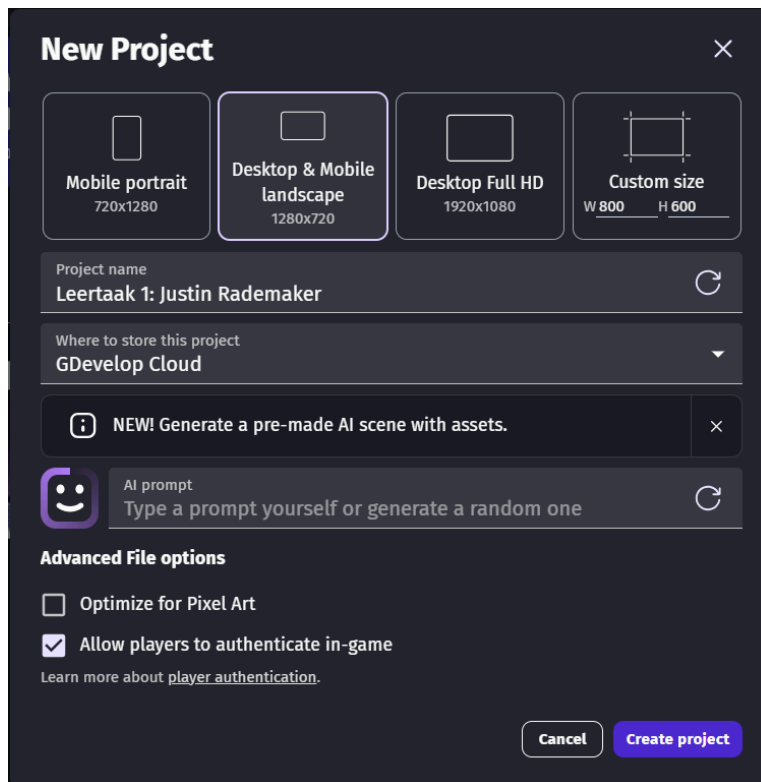
Bekijk de volgende video:

https://www.youtube.com/watch?v=KpLAYMSgoDI&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrjZaCC8&index=2&ab_channel=GDevelop

Let op: De video's gaan erg snel. Neem zoveel tijd als je nodig hebt! Het is normaal om de video soms op pauze te zetten, zelf iets uit te proberen, en soms terug te spoelen.

Let op: Alle video's zijn in het Engels. Wanneer dit lastig is, kun je bij  de automatisch gegenereerde ondertiteling aanzetten. Eventueel kun je deze vervolgens op Nederlands instellen.

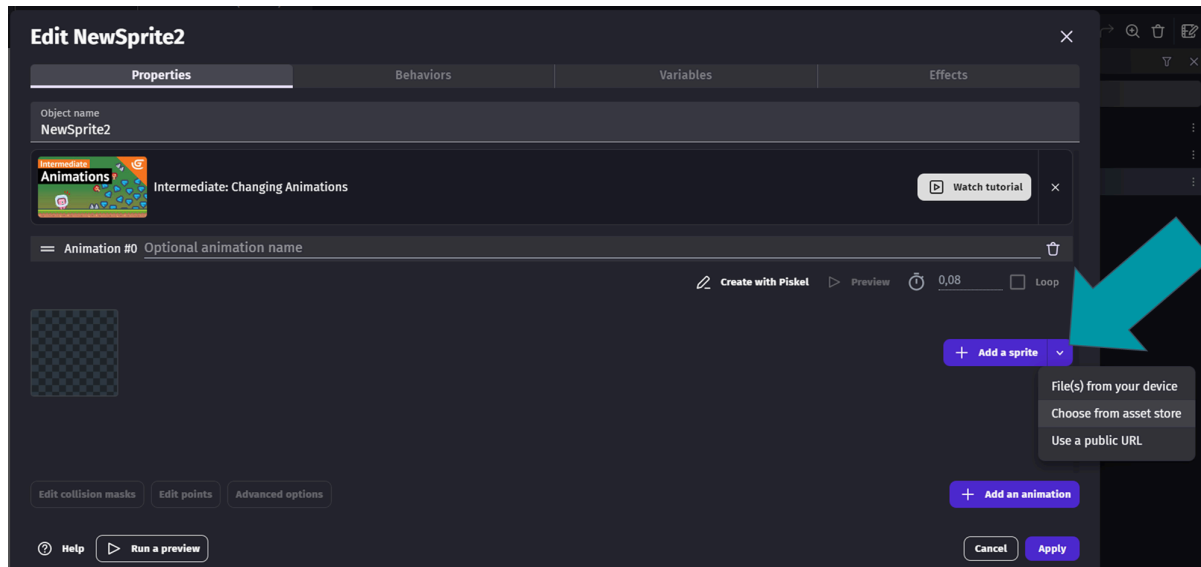
Maak vervolgens een nieuw project en noem deze 'leertaak 1: <naam>'. Zorg dat je bij 'where to store this project' altijd kiest voor 'GDevelop Cloud':



Maak hierin de opdrachten op de volgende pagina's.

Opdracht 1 (Sprite toevoegen):

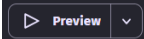
Maak een object van het type: 'Sprite'. Vervolgens klikken wij op het pijltje naar beneden (zie afbeelding) en kiezen voor 'Choose from asset store':



De 'asset store' is een winkel waarin je allerlei game-onderdelen kunt kopen. Vaak zijn deze gratis. Je kunt hier bijvoorbeeld een leuke afbeelding zoeken voor jouw object.

Kies een Sprite die jouw speler gaat voorstellen. Voeg deze vervolgens toe aan jouw game. Het kan er bijvoorbeeld zo uit zien:

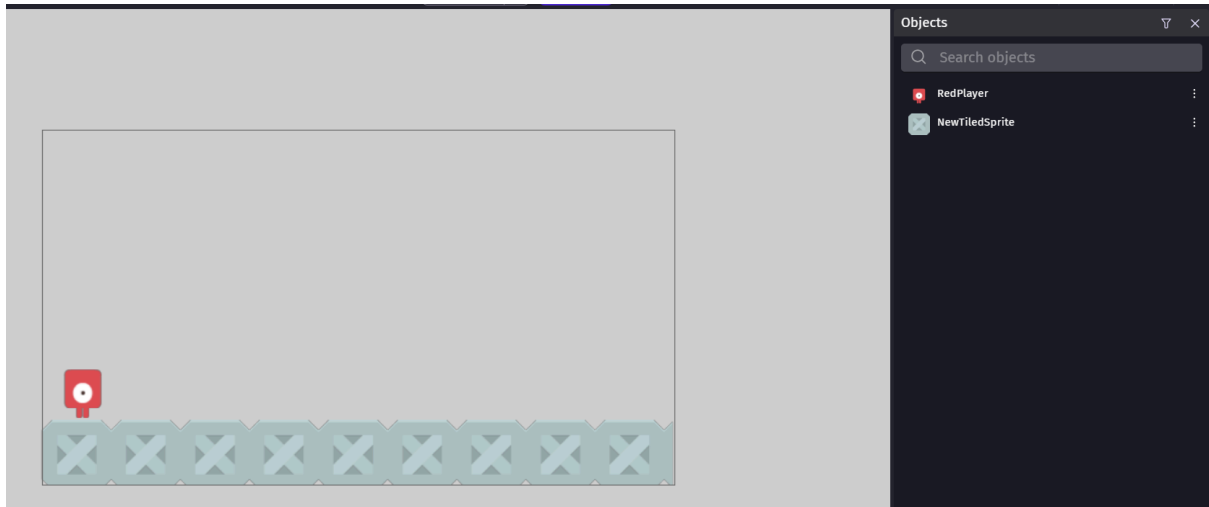


Druk nu op . Dit is jouw game tot nu toe. Zoals je ziet kun je er nog niets mee.

Tip: Als je de spatiebalk én je linkermuisknop ingedrukt houdt, dan kun je jezelf gemakkelijk over het gameveld verplaatsen door met je muis te bewegen. Door de scrollen wordt het gameveld groter of kleiner.

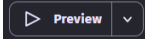
Opdracht 2 (Tiled Sprite toevoegen):

Herhaal opdracht 1, maar dan voor het objecttype: 'Tiled Sprite'. Kies een vloer voor jouw speler. Het resultaat kan er zo uit zien:



Let op: In opdracht 1 kwam je een knopje 'Add a Sprite' tegen. Bij deze opdracht kies je voor 'Choose a file'.

Opdracht 3 (behaviours toevoegen):

Voeg aan jouw speler de **behaviour** 'Platform character' toe. Voeg aan jouw vloer de behaviour 'platform' toe. Druk opnieuw op . Je kunt nu rondbewegen met jouw pijltjestoetsen en de spatiebalk.

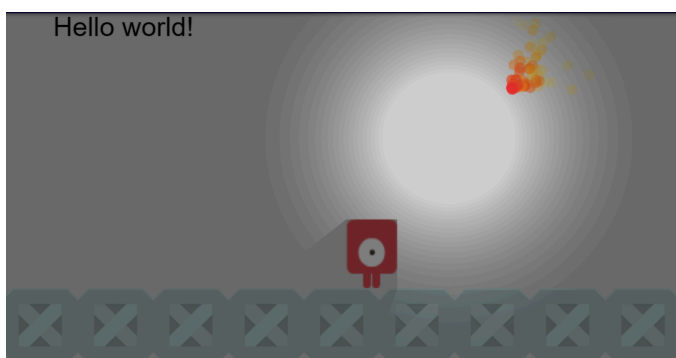
Later zouden we de specifieke instellingen van deze 'behaviours' nog naar wens kunnen aanpassen.

Opdracht 4 (experimenteren met andere typen objecten):

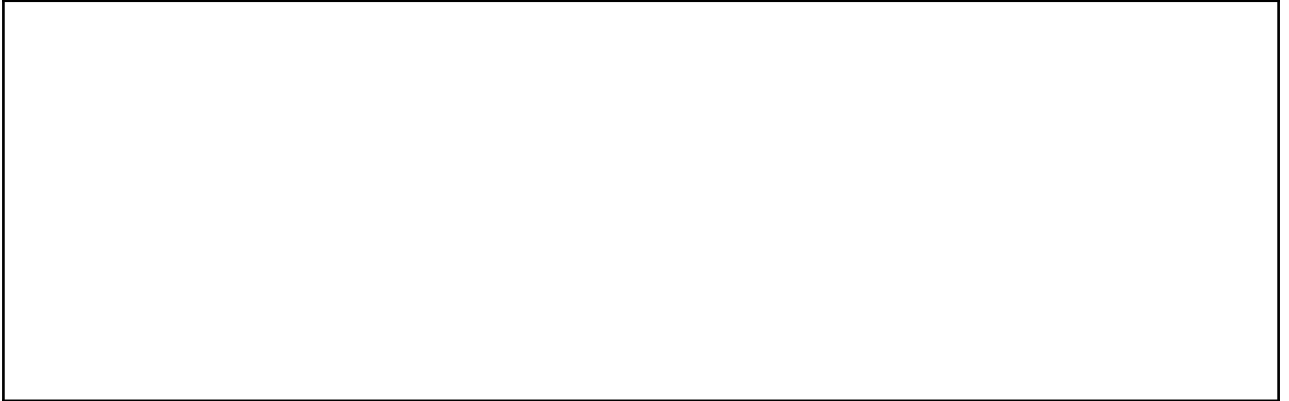
Voeg de volgende object typen toe en experimenteer ermee:

- Text
- Particle emitter
- Light (en voeg de behaviour 'light obstacle toe aan jouw speler)

Het resultaat zou er zo uit kunnen zien:



Voeg hieronder een printscreen van jouw resultaat:



goed gedaan! Je hebt nu verschillende typen objecten toegevoegd.