


**Leerdoel:** In deze les gaan wij leren om 'events' in onze game te verwerken.

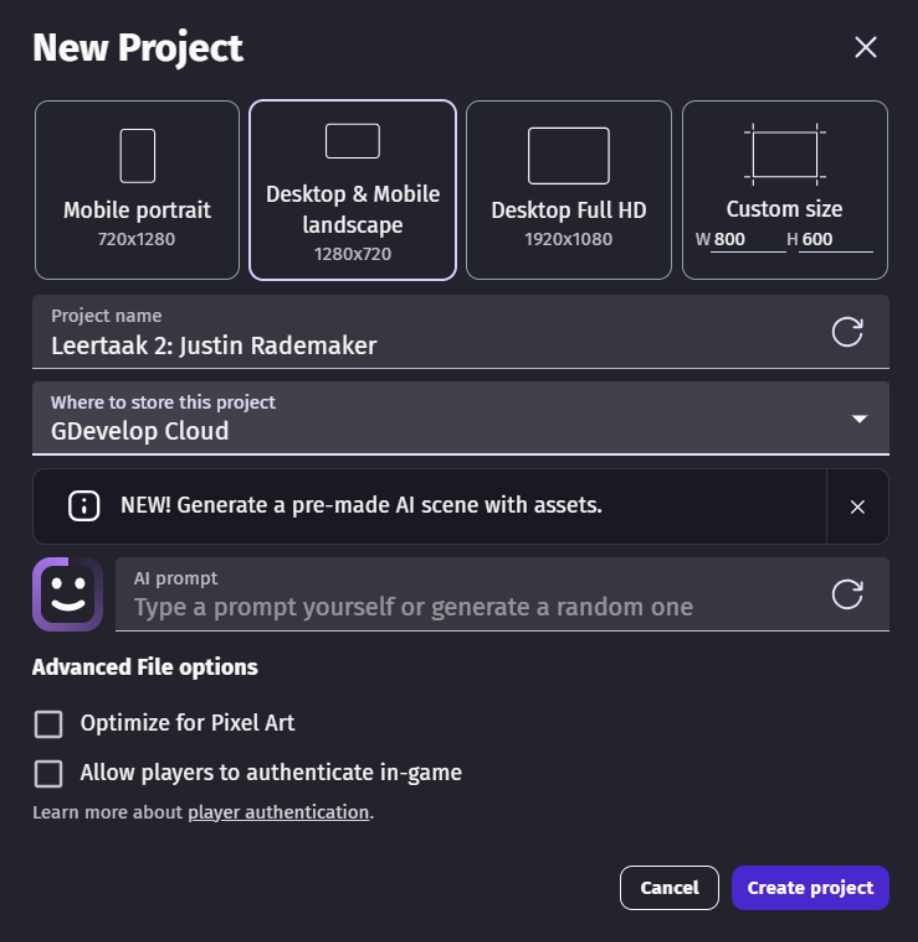
**Bekijk de volgende video:**

[https://www.youtube.com/watch?v=rBZ3kuvr9G0&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrjZaCC8&index=3&ab\\_channel=GDevelop](https://www.youtube.com/watch?v=rBZ3kuvr9G0&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrjZaCC8&index=3&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 2: <naam>'. Zorg dat je bij 'where to store this project' altijd kiest voor 'GDevelop Cloud':

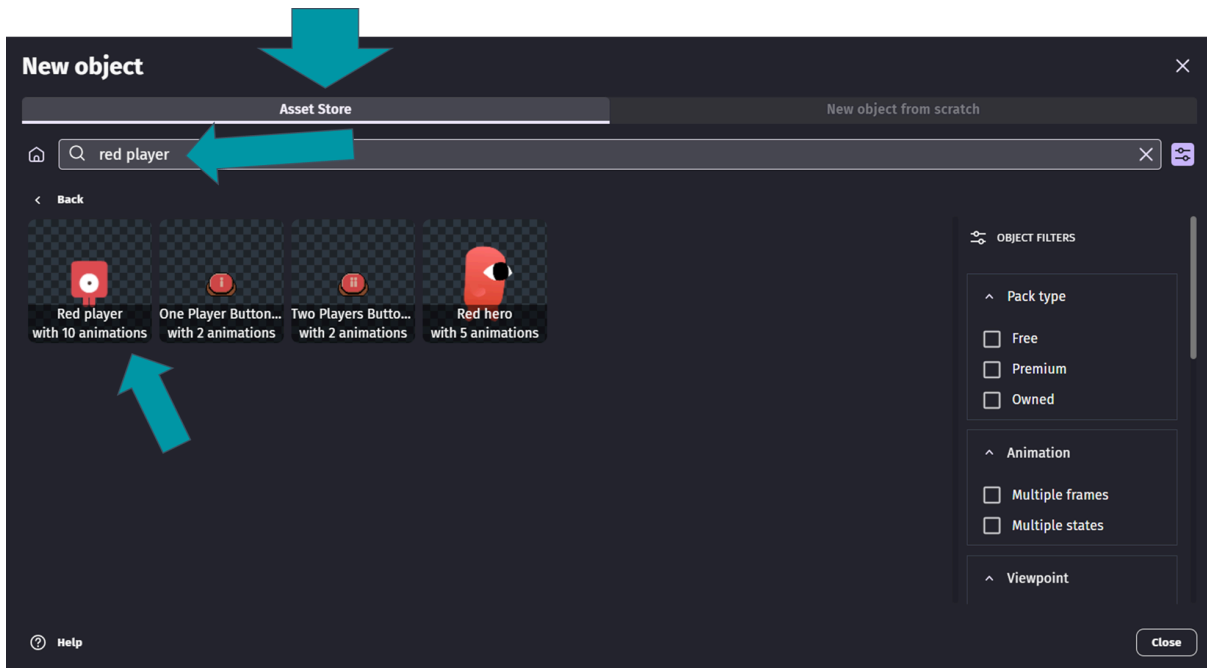


The screenshot shows the 'New Project' dialog box in GDevelop. It features a dark theme with white text. At the top, there are four buttons for selecting a project size: 'Mobile portrait' (720x1280), 'Desktop & Mobile landscape' (1280x720), 'Desktop Full HD' (1920x1080), and 'Custom size' (W 800, H 600). Below these is a 'Project name' field containing 'Leertaak 2: Justin Rademaker'. The 'Where to store this project' dropdown menu is set to 'GDevelop Cloud'. There is a notification banner that says 'NEW! Generate a pre-made AI scene with assets.' Below that is an 'AI prompt' field with a smiley face icon and the text 'Type a prompt yourself or generate a random one'. Underneath are 'Advanced File options' with two checkboxes: 'Optimize for Pixel Art' and 'Allow players to authenticate in-game'. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Create project' buttons.

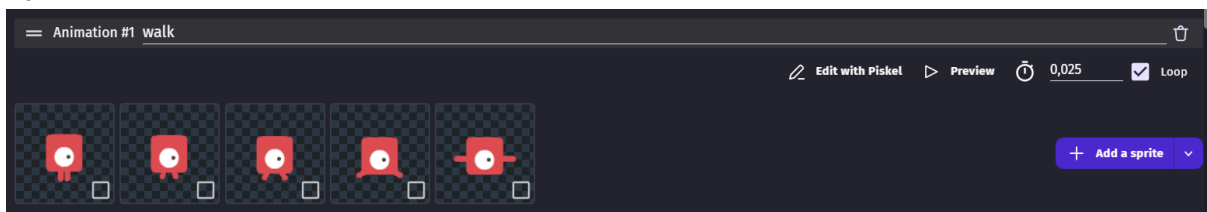
Maak hierin de opdrachten op de volgende pagina's.

## Opdracht 1 (voeg sprite met animaties toe):

Maak weer een nieuw object. Dit keer gaan we direct naar de Asset Store. Typ in 'Red player', en kies de speler met 10 animaties. Voeg deze toe.

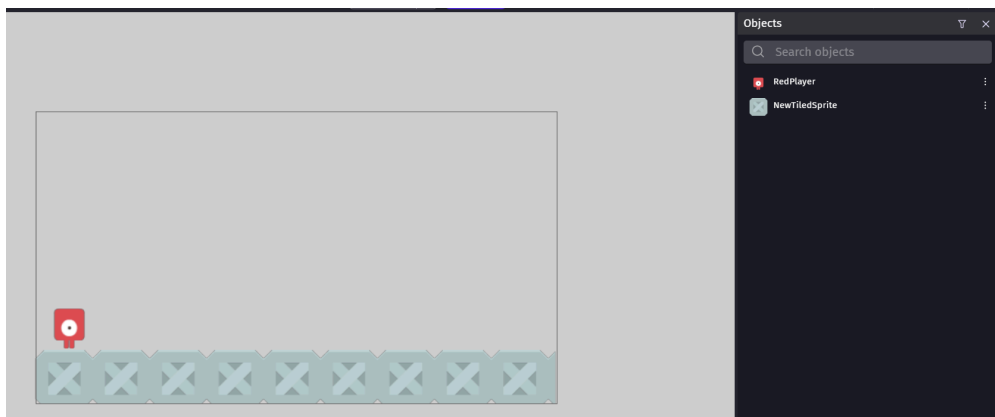


Wanneer je deze sprite onderzoekt dan zul je zien dat er al animaties voor je gemaakt zijn. Bijvoorbeeld voor wanneer de speler loopt:



Het is aan ons om te bepalen wanneer deze animatie wordt ingezet. Dit gaan we regelen met de 'event sheet'.

Voeg eerst weer een vloer toe. Voeg ook weer de 'platform character' behaviour toe voor de speler, en de 'platform' behaviour voor de vloer. Het eindresultaat kan er weer zo uit zien:

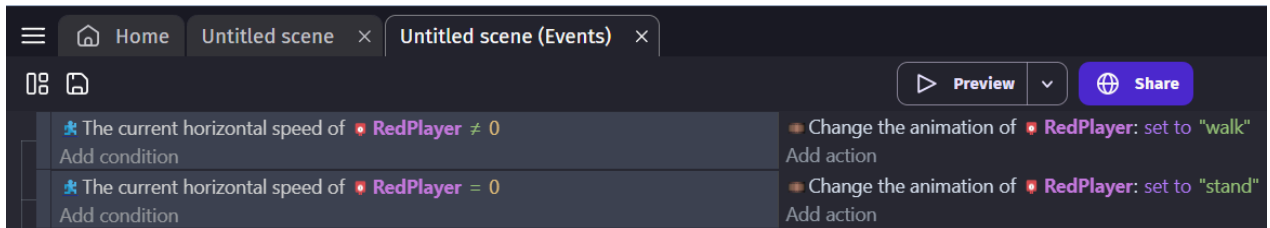


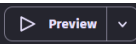
## Opdracht 2 (Event toevoegen):

Voeg twee nieuwe events toe:

- wanneer de speler horizontaal beweegt, dient de 'walk' animatie te starten.
- Wanneer de speler horizontaal stilstaat, dan dient de 'stand' animatie te starten.

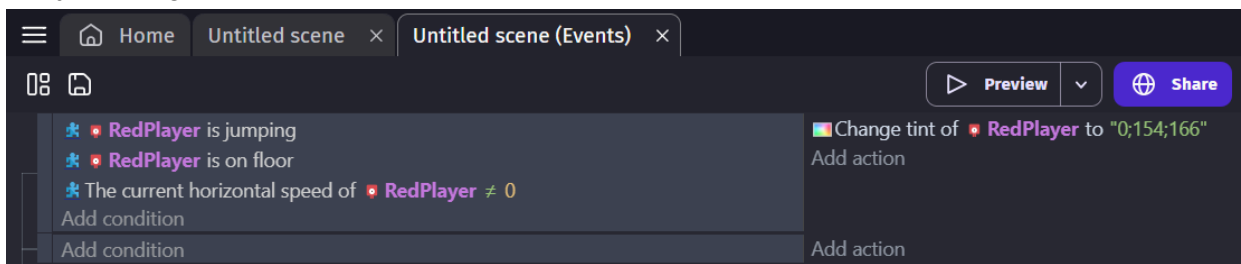
Een manier om dit te doen is als volgt:



Druk op . Loop rond met jouw speler. Is de animatie naar wens?

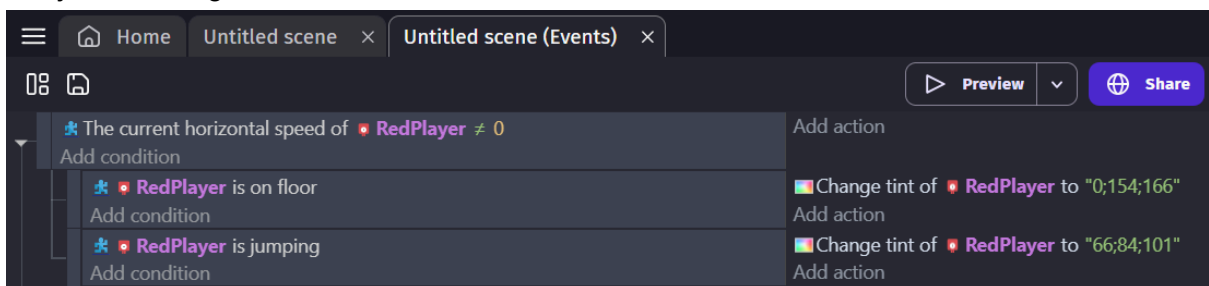
## Opdracht 3 (meerdere condities):

Bekijk de volgende eventlist:



Zal de speler hier ooit van kleur veranderen? Waarom wel/niet? Probeer het eventueel zelf uit.

Bekijk nu de volgende eventlist.



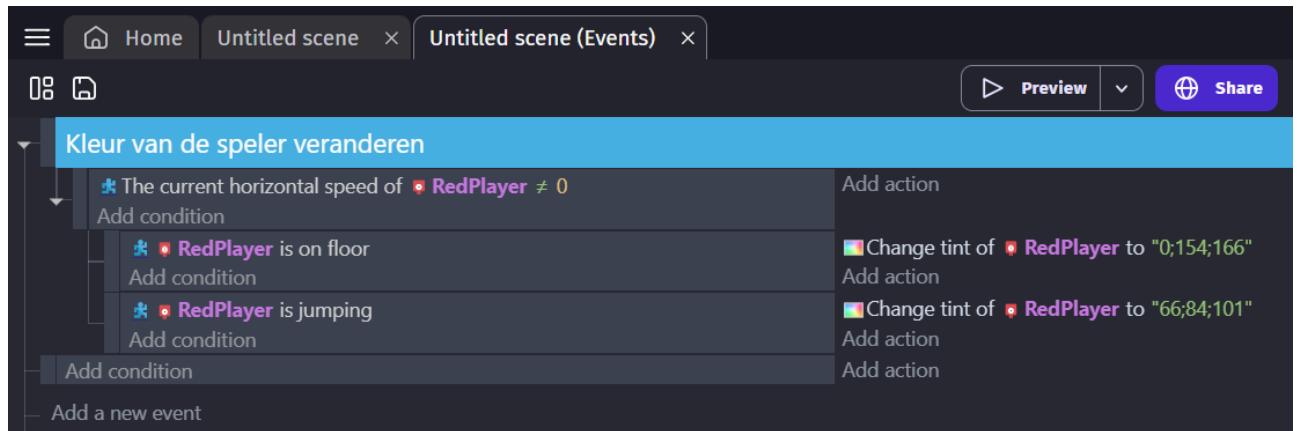
Zal de speler hier ooit van kleur veranderen? Waarom wel/niet?

Verander de letterkleur in de onderstaande tabel in zwart voor het antwoord:

--

## Opdracht 4:

Maak een nieuw event met een aantal subevents. Groepeer deze. Het kan er bijvoorbeeld als volgt uitzien:



goed gedaan! Je hebt nu een beter beeld van de event sheet.