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

### Bekijk de volgende video:

https://www.youtube.com/watch?v=MFvAd-96LWo&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrj ZaCC8&index=4&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 3: <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 (Voorbereiding):**

Maak de volgende game na (sprites mogen anders zijn).

ne × Untitled scene (Events) ×			
	▶ Preview	ଡିඎେ ଥ •≣ 📚 ♯ ५ ୯ ୯	Ð Û 🛃
		Objects	
		Q Search objects	
		o Red Player	
		NewTiledSprite	
Score in dit level: 0	Totale score: 0	Unnamed	
		Unnamed2	
	_		
		U Contraction of the second	

De speler heeft als behaviour 'platform character' en de blokken 'platform'. Daarnaast zijn er twee 'text' objecten toegevoegd.

## **Opdracht 2 (objectvariabele toevoegen):**

Voeg aan de speler een variabele toe: 'MijnTaal':

Edit RedPlayer			×
		Variables	
Copy	undo → Redo Q Search variables		+ Add variable
— MijnTaal	Aa String 👻 Neder	rlands	
	Number Number Boolean Array Structure		

Type variabeleUitlegString:De variabele dient nu een stuk tekst te zijn.Number:De variabele dient nu een getal te zijn.Boolean:De variabele kan nu 'True' (waar) of 'False' (onwaar) zijn.Voorbeeld: je zou een variabele 'spreekt\_Italiaans' kunnen maken en<br/>op 'False' kunnen zetten.Array:Hierin komt een lijst van meerdere variabelen te staan. Hier maken we<br/>ons nog even niet druk om.

Je kunt kiezen voor verschillende typen variabelen:

# **Opdracht 3 (instantievariabele bewerken):**

### Extra theorie:

Het objectvariabele geldt nu hetzelfde voor alle spelers die je in het veld plaatst. Je zou een specifieke speler ook een andere waarde kunnen geven dan de anderen. Dit kun je doen als volgt:

- 1. Klik met je rechtermuisknop op een speler.
- 2. klik op 'Show/Hide instance properties'
- 3. Klik vervolgens op de onderstaande knop:

Properties		×	
editor			
Prevent selectio	in in the editor		
Z Order 2			
Layer Base layer		•	
Custom size			
width 149	Height 118		<u> </u>
Animation <b>0</b>			
Instance Variables		ß	
MijnTaal			
Aa <u>Nederlands</u>	0	<u>۲</u>	
		+	

#### De opdracht:

Verander de instantievariabele 'MijnTaal' van deze speler in 'Engels'. Plaats vervolgens een nieuwe speler in het spel en zie dat deze inderdaad niet dezelfde instantievariabelen heeft.

## **Opdracht 3 (Scène-variabele toevoegen):**

Voeg aan de scène de variabele 'score' toe en geef het getal 0 als waarde.

Let op: de editor ziet er inmiddels iets anders uit dan op het filmpje. Voor het bewerken van een scène variabele klik je nu eerst hier:

E 🕢 Home Untitled scene	N Untitled scene (Events) ×			
66 G G		> Preview - 🕒 Share	3 ♣ ∠ += 8 ♯ ʰ ் ឧ ் 🖻	
			Objects x	~
	Coore in dit level	Totalo scoro:	Q. Search objects	
	Score in dit level:	Totale score.	+ Global Objects	
			- Scane Objects	
			RedPlayer i	

# **Opdracht 4 (globale variabele toevoegen):**

Voeg ook een globale variabele 'score' toe en geef het getal 0 als waarde.

goed gedaan! Je hebt nu vier soorten variabelen onderzocht: instantie, object, scène en globale variabelen. In de toekomst zal je variabelen regelmatig veranderen en gebruiken in de event sheet. De video geeft hier een voorbeeld van.