


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

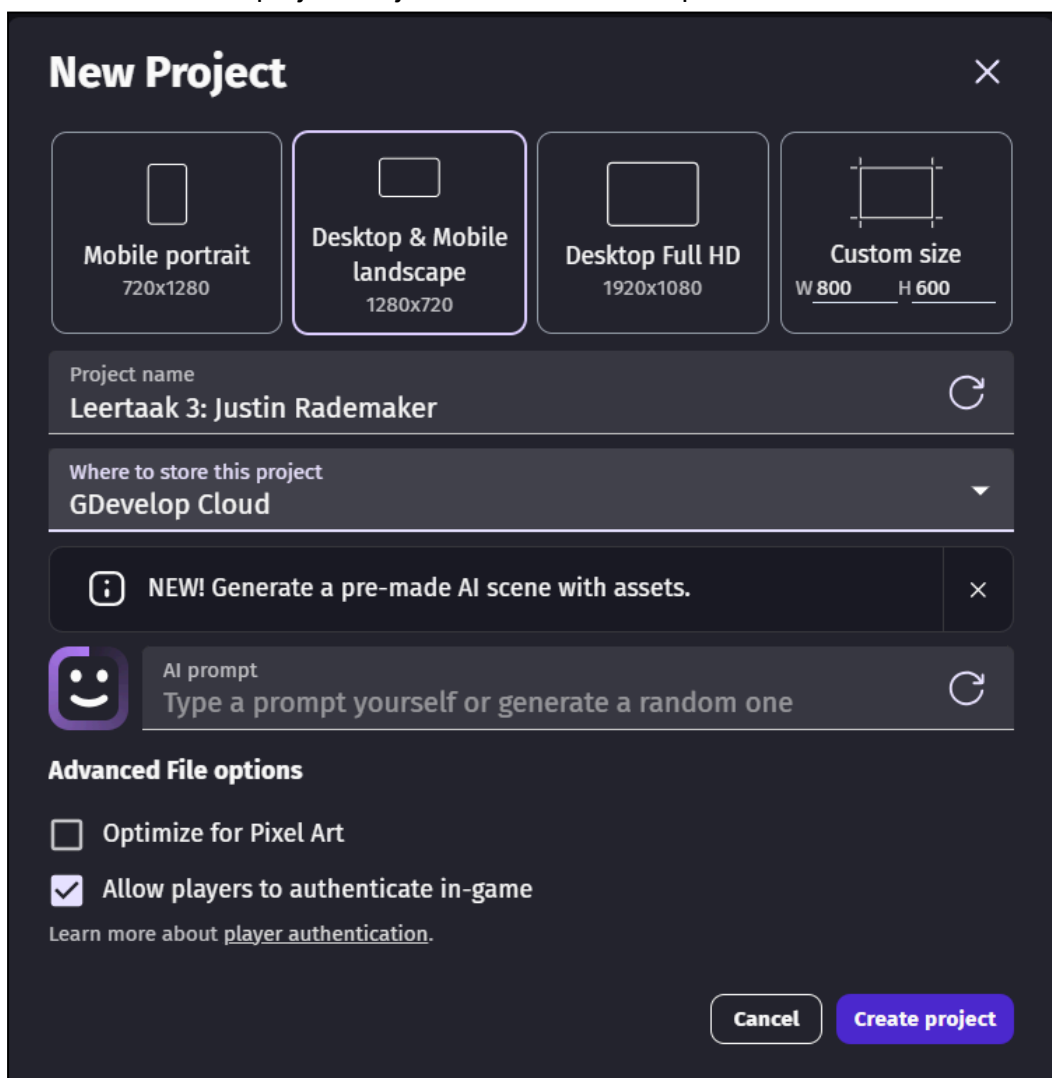
Bekijk de volgende video:

https://www.youtube.com/watch?v=MFvAd-96LWo&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrjZaCC8&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.

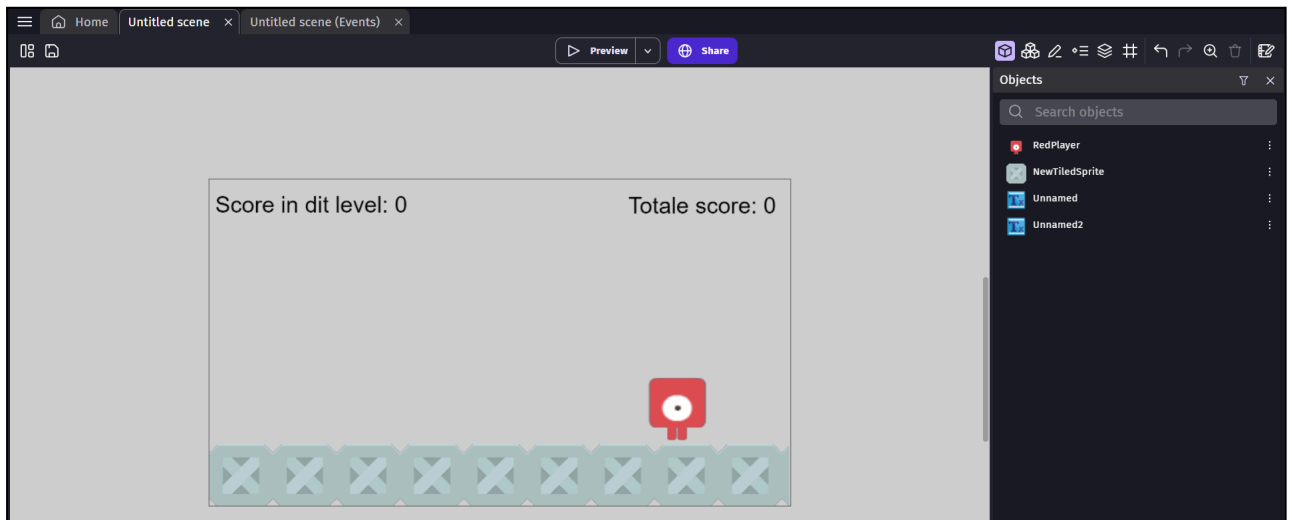
Maak vervolgens een nieuw project en noem deze 'leertaak 3: <naam>'. Zorg dat je bij 'where to store this project' altijd kiest voor 'GDevelop Cloud':



Maak hierin de opdrachten op de volgende pagina's.

Opdracht 1 (Vorbereiding):

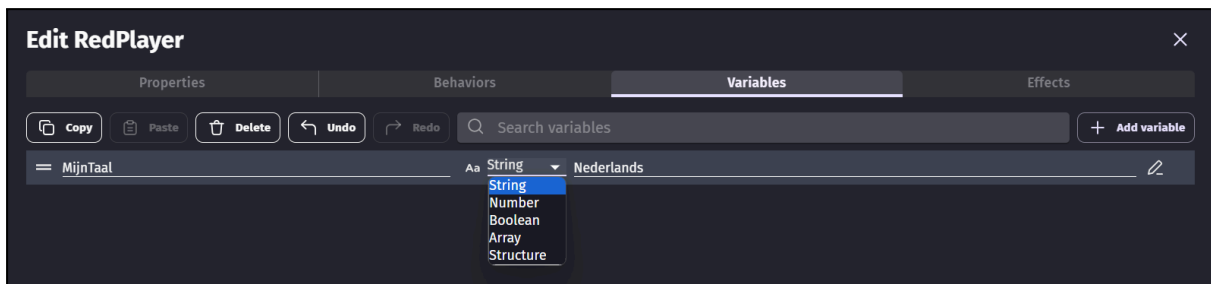
Maak de volgende game na (sprites mogen anders zijn).



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':



Je kunt kiezen voor verschillende typen variabelen:

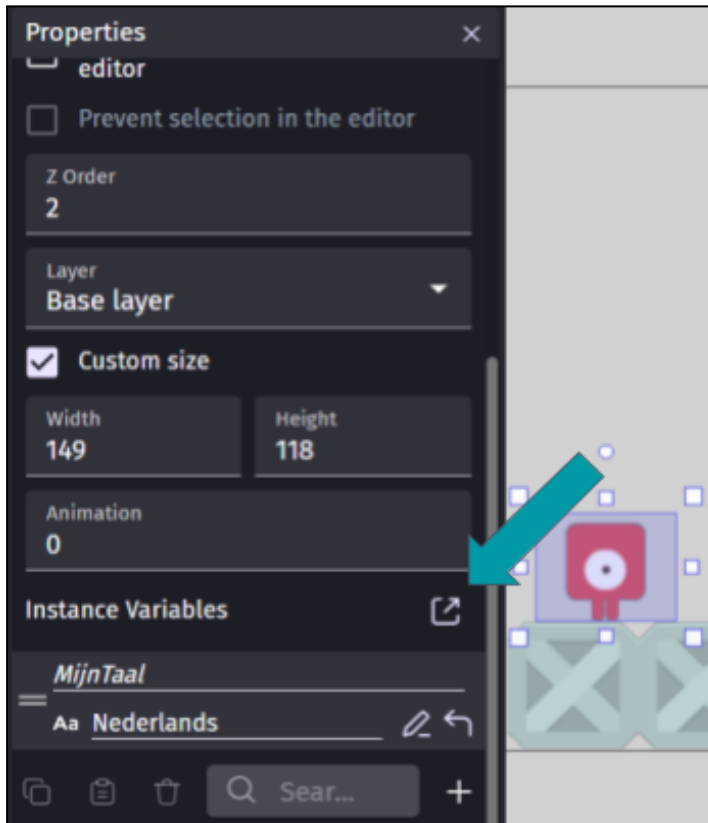
Type variabele	Uitleg
String:	De variabele dient nu een stuk tekst te zijn.
Number:	De variabele dient nu een getal te zijn.
Boolean:	De variabele kan nu 'True' (waar) of 'False' (onwaar) zijn. Voorbeeld: je zou een variabele 'spreekt_Italiaans' kunnen maken en op 'False' kunnen zetten.
Array:	Hierin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

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:



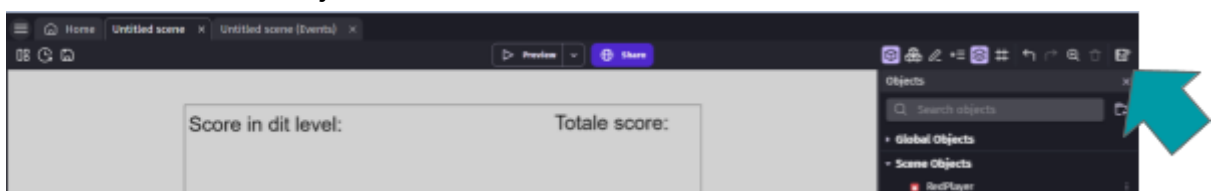
De opdracht:

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:



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.