


Leerdoel: In deze les gaan wij leren om 'expressies' te gebruiken. Dit betekent dat wij in het Events System verwijzen naar eigenschappen in de game, in plaats van vaste waarden.

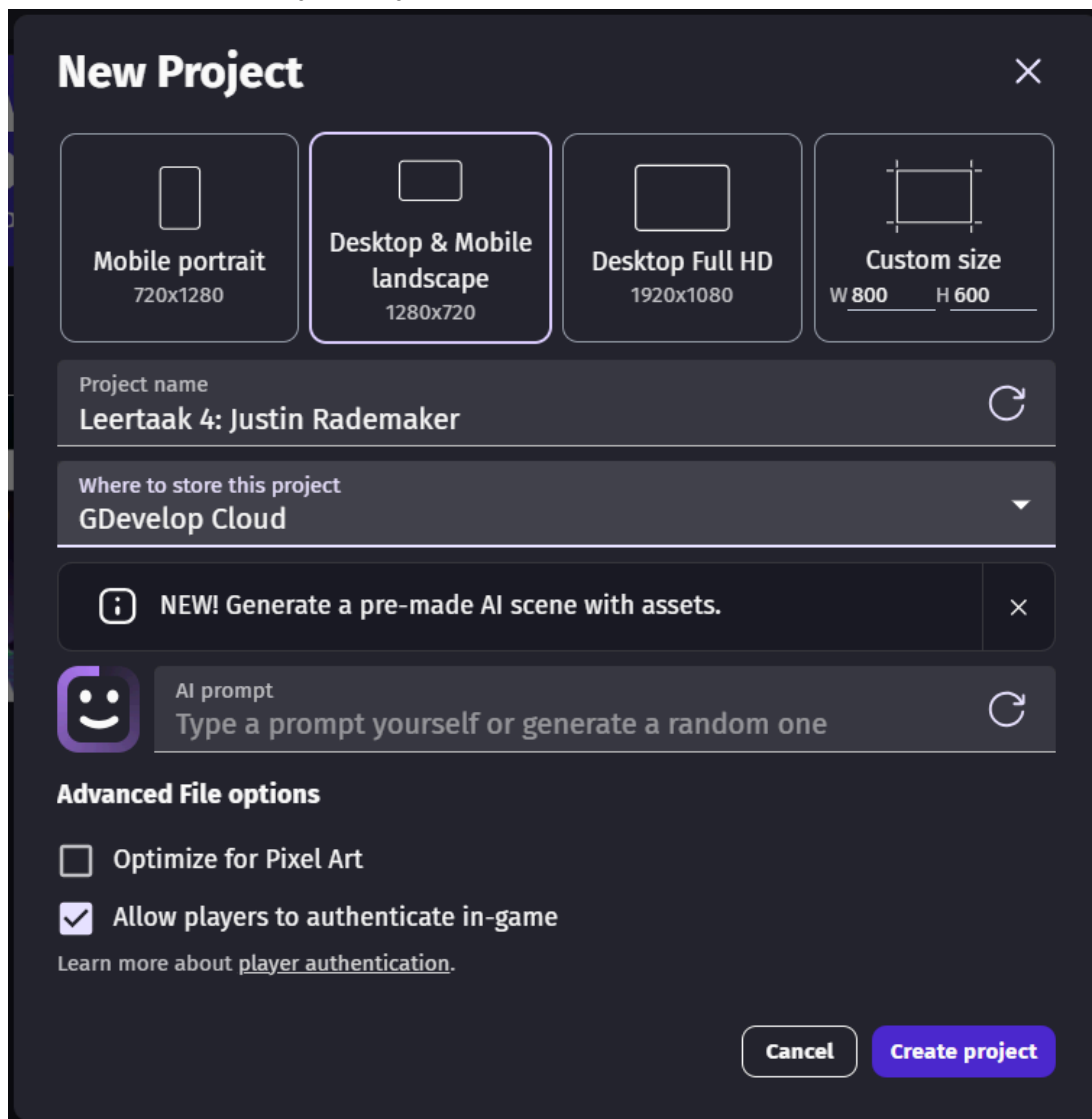
Bekijk de volgende video:

https://www.youtube.com/watch?v=huKDt8Ubd4&list=PL3YIZTdKiS89Kj7IQVPoNEIJCWrjZaCC8&index=5&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.

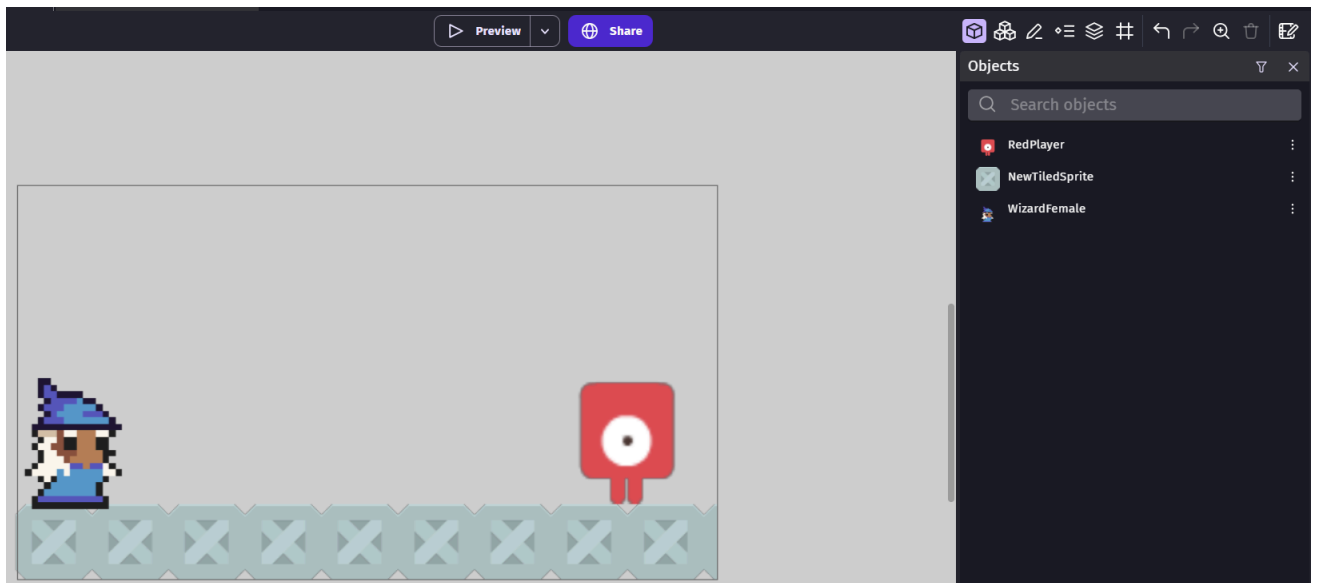
Maak vervolgens een nieuw project en noem deze 'leertaak 4: <naam>'. Zorg dat je bij 'where to store this project' altijd kiest voor 'GDevelop Cloud':



Maak hierin de opdrachten op de volgende pagina's.

Opdracht 1 (Vorbereiding):

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



De rode speler heeft als behaviour 'platform character' en de blokken 'platform'. De tovenaars heeft geen behaviours.

Opdracht 2 (Expressies toepassen):

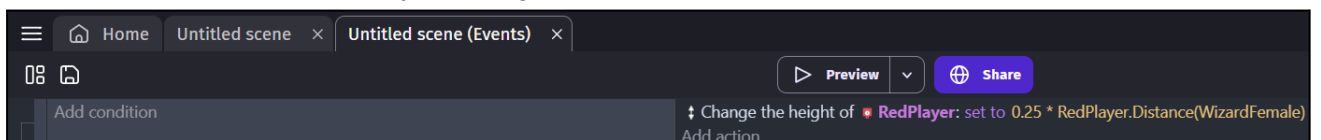
De tovenaars heeft een spreuk uitgesproken om zichzelf te beschermen tegen de rode speler. Hoe dicht de speler bij de tovenaars komt, hoe kleiner de speler wordt.

Meer precies geformuleerd: de hoogte van de speler is gelijk aan $0.25 * \text{de afstand tussen de rode speler en de tovenaars}$.

implementeer deze functie door middel van een event. Speel het spel om te controleren of het werkt.

Opmerking: Het gebruik van expressies lijkt een beetje op de formules (en functies) die we steeds maakten bij Google Spreadsheets. In plaats van celverwijzingen, verwijzen we nu naar eigenschappen in onze game.

De event sheet zal er uiteindelijk als volgt uit zien:



Zoals je ziet is de conditie hier leeg. Er staat enkel een actie in. Dit betekent dat GDevelop de conditie altijd als 'waar' beschouwd en de actie daarom continu zal uitvoeren.