


Leerdoel: In deze les gaan wij leren om 'extensies' te gebruiken.

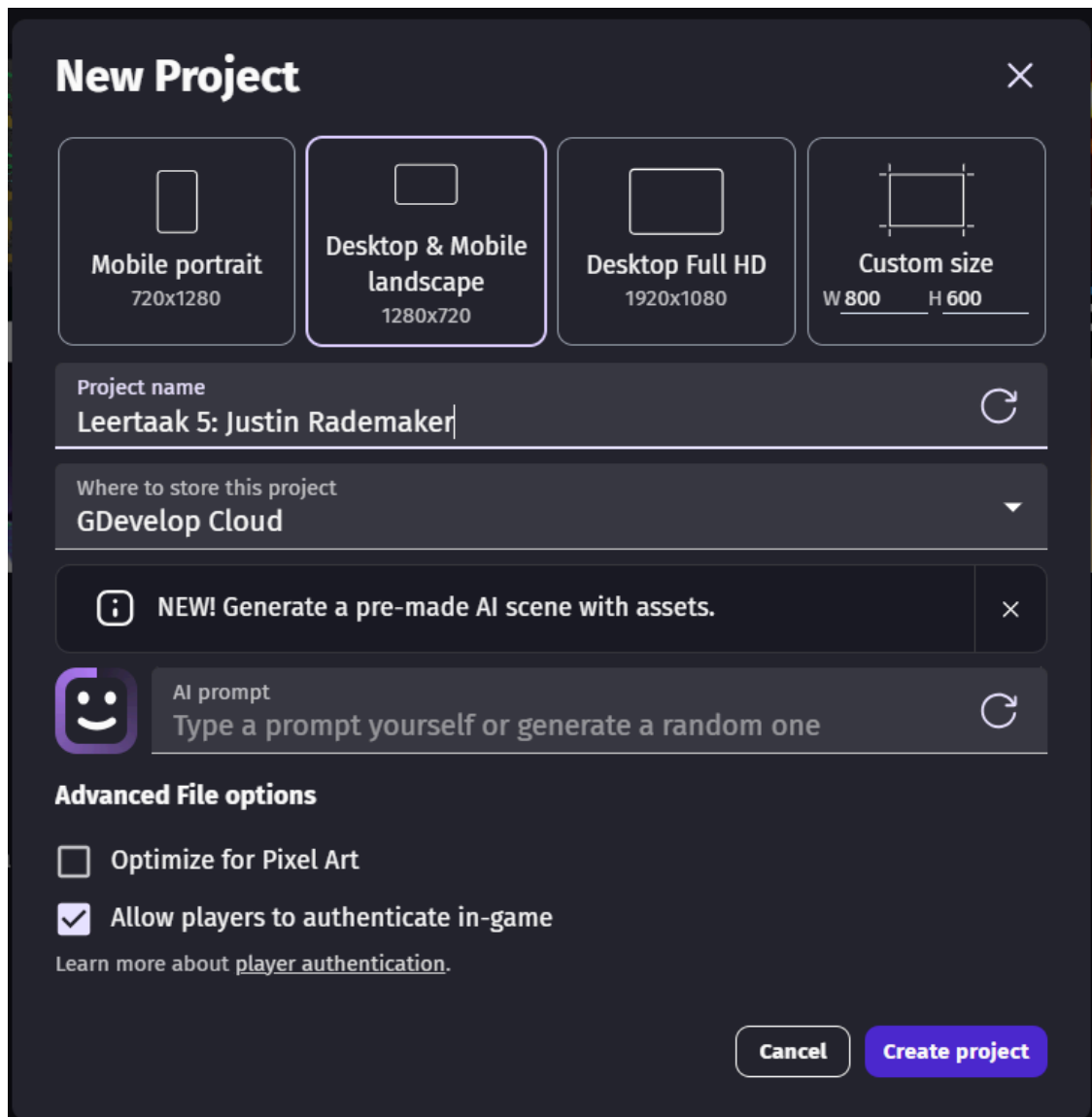
Bekijk de volgende video:

https://www.youtube.com/watch?v=huKDtb8Ubd4&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.

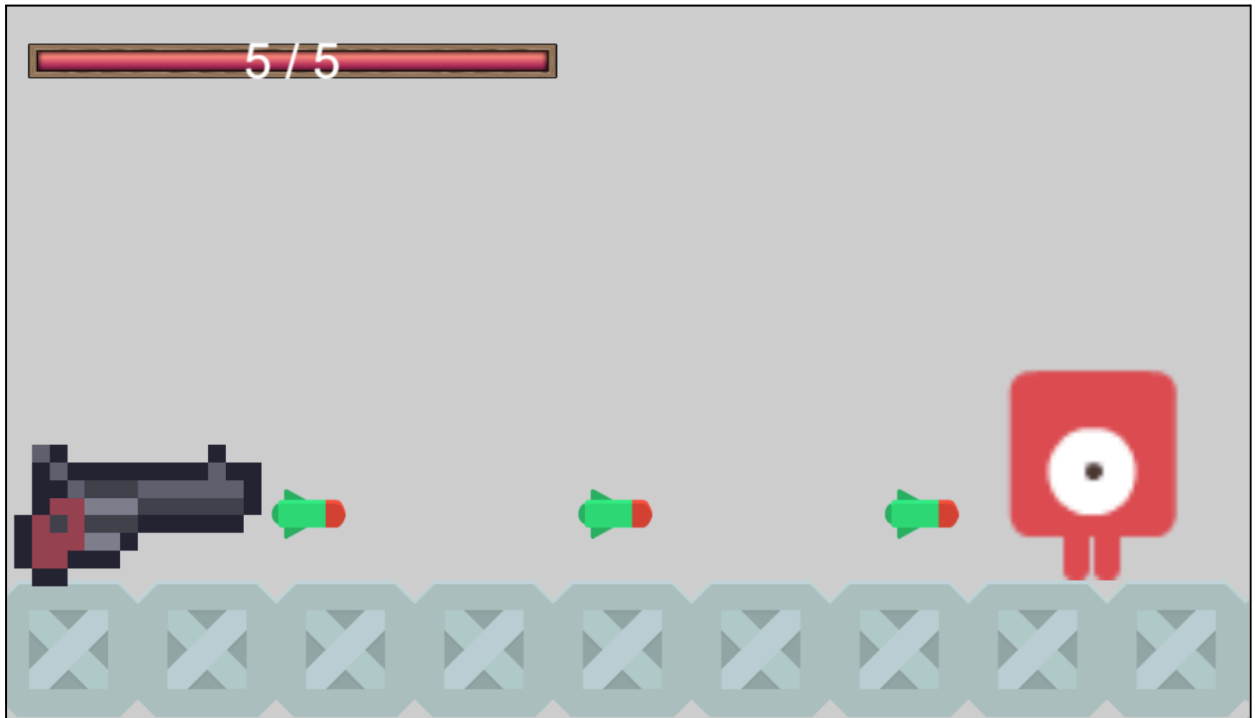
Maak vervolgens een nieuw project en noem deze 'leertaak 5: <naam>'. Zorg dat je bij 'where to store this project' altijd kiest voor 'GDevelop Cloud':



Maak hierin de opdrachten op de volgende pagina's.

Opdracht 1 (voorbereiding)

We gaan een game maken waarbij de speler over kogels heen moet springen, om uiteindelijk het pistool te pakken. Zie de afbeelding:



Importeer vanuit de asset store:

- Een speler (geef de behaviour 'platform character')
- Een platform (geef de behaviour 'platform')
- een pistool
- Een kogel
- *De gezondheidsbalk komt later*

Zet het platform, de speler en de pistool klaar.

Opdracht 2 (de kogels)

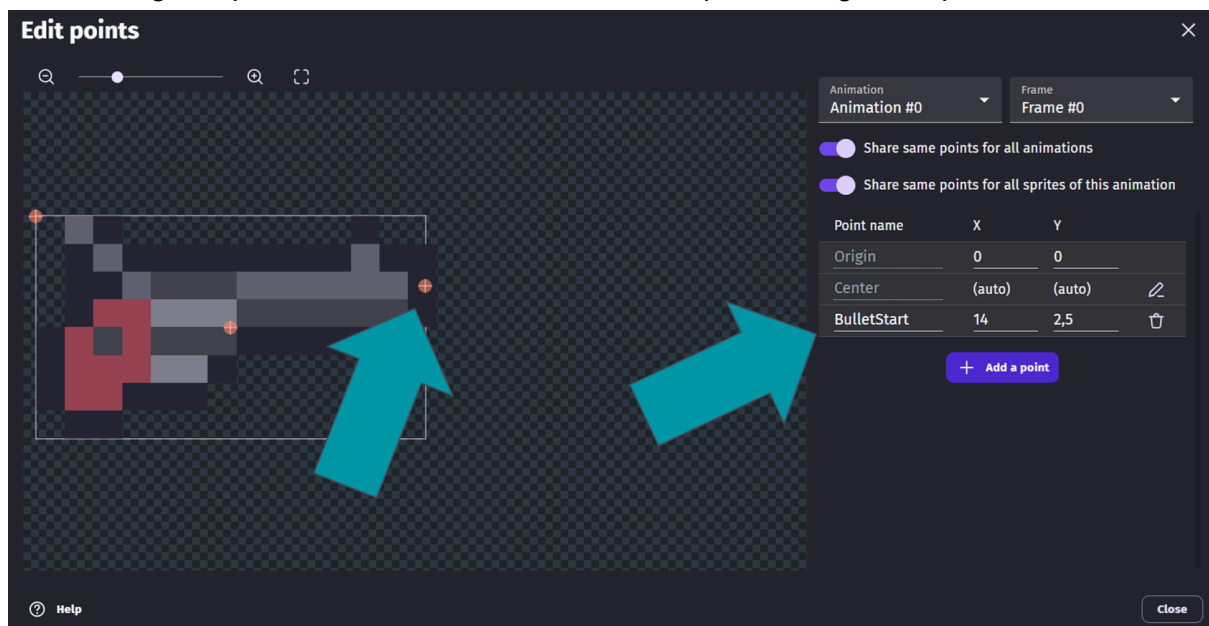
We gaan nu oefenen met het importeren van extensies. Dit kan ons veel werk besparen.

Steeds wanneer je iets nieuws wilt implementeren dan is het goed om eerst even te kijken of er een extensie is die dit werk van je kan overnemen. Het goede manier om hier achter te komen is door simpelweg te Googlen! Wanneer je een extensie importeert, dan betekent dit vaak dat er een extra behaviour is die je kunt toevoegen, of extra events die je kunt gebruiken.

1. Zoek een extensie die je kan helpen met het afvuren van kogels (kijk naar de namen). Importeer deze.
2. Voeg bij het pistool de bijbehorende (nieuwe) behaviour toe. Je kunt de instellingen naar wens aanpassen.

We gaan straks een event toevoegen dat de kogels afschiet. We moeten eerst een punt definiëren waar de kogels vandaan gaan komen:

1. Dubbelklik op het pistool
2. Onderaan zie je 'edit points'. Klik daarop.
3. Klik op 'Add a point'
4. Voeg een punt toe aan de rechterkant van het pistool en geef dit punt een naam.



In dit menu kun je dus punten definiëren waarnaar in de event sheet verwezen kan worden.

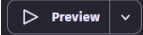
Voeg nu een event toe die continu kogels afschiet vanuit het pistool.

Tip: de actie 'Fire bullets toward an angle' kan gekozen worden. De hoek kan dan op 0 graden blijven. Gebruik voor de X- en Y-positie een expressie. Als je in het menu van de expressie zoekt naar 'X position of a point' dan kun je vervolgens het punt op het pistool selecteren die wij zojuist gemaakt hebben.

Controleer de werking van jouw implementatie door op  te klikken.

Opdracht 3 (Gezondheid)

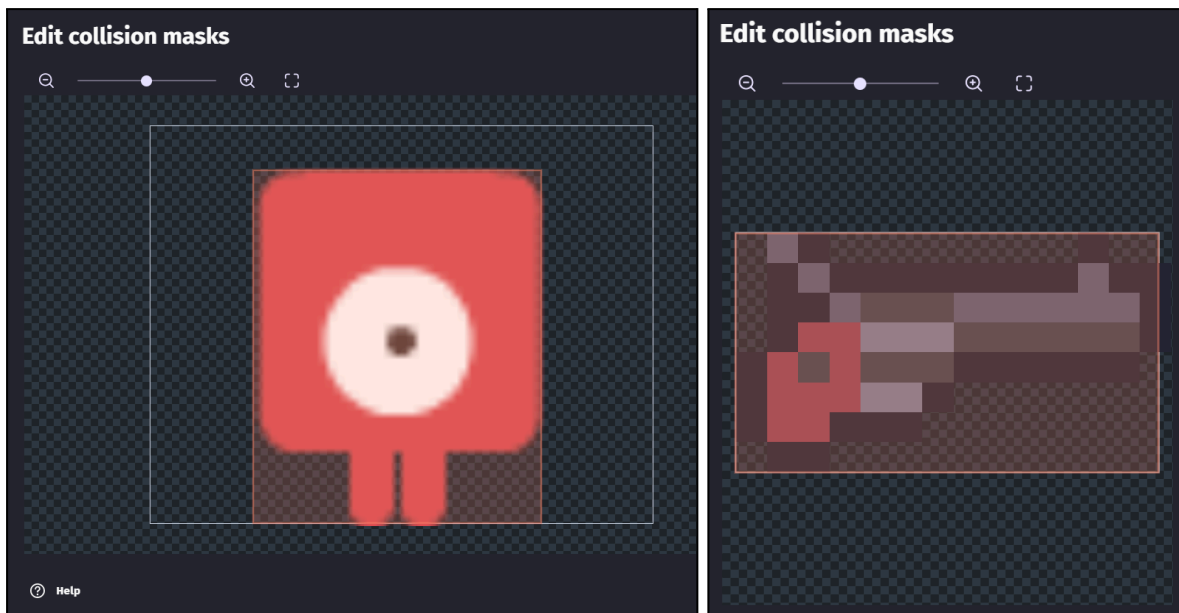
1. Zoek een extensie die zich bezighoudt met de gezondheid (health) van een speler. Importeer deze.
2. Voeg de nieuwe behaviour toe bij de speler. Verander de instellingen naar wens.
3. Voeg een event toe die ervoor zorgt dat als de speler met een kogel botst (collision):
 - 3.1. De kogel verwijderd wordt uit het spel
 - 3.2. 1 punt van de health van de speler wordt afgetrokken
4. Voeg een event toe die de speler uit het spel verwijdert wanneer de health van de speler 0 heeft bereikt.
5. Voeg een event toe dat het pistool uit het spel verwijderd wordt wanneer de speler hiermee botst.

Controleer de werking van jouw implementatie door op  te klikken.

Opdracht 4 (collision masks)

wanneer botsen twee spelers nou precies met elkaar?

Dit wordt bepaald door de 'collision mask'. Wanneer je op een sprite dubbelklikt, dan zie je onderaan de optie 'edit collision masks'. Als je hierop klikt dan zie je een rood gebiedje om de sprite heen:



Wanneer twee Sprites in de buurt komen van elkaar, en deze gebieden overlappen met0 elkaar, dan is er sprake van een botsing (collision). Je zou deze 'collision mask' zelf naar wens kunnen aanpassen als je dat wilt. De opdracht voor nu: bekijk de collision masks van één van je sprites.

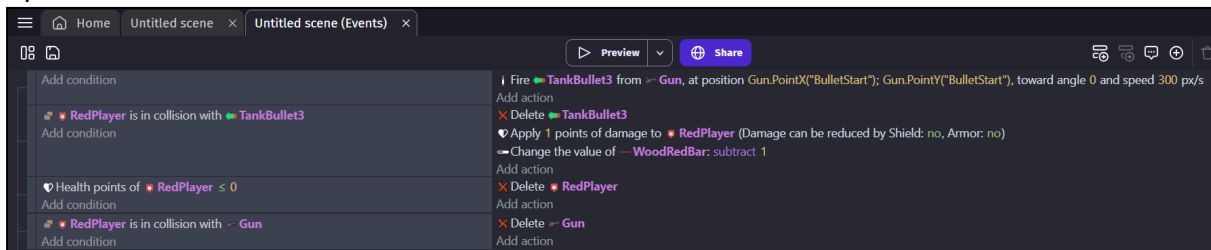
Opdracht 5 (Gezondheidsbalk)

1. Zoek een extensie die al jou helpt met voortgangsbalken (resource bars). Lees de beschrijving door erop te klikken.
2. In de beschrijving verwijzen ze naar speciale balken in de asset store. Importeer zowel de extensie als één van de balken die je wilt gebruiken.
3. Verander de instellingen van de voortgangsbalk naar wens. Bijvoorbeeld de beginhoeveelheid en het maximale aantal gezondheidspunten.
4. Zorg er in de event sheet voor dat wanneer een speler met een kogel botst, dat de waarde van de voortgangsbalk dan vermindert met 1.
5. Voeg de voortgangsbalk toe in het spel.

Controleer de werking van jouw implementatie door op  te klikken.

Tip: verander hoe hoog jouw speler kan springen. Daarmee maak je het spel moeilijker of makkelijker.

Tip: voor de zekerheid staat hieronder een voorbeeld van een event sheet.



Je weet nu hoe je extensies kan toepassen. Mocht je meer gevorderde tutorials willen volgen, dan vind je de daarbij behorende filmpjes hier:

https://www.youtube.com/watch?v=5NzMs1JRuXA&list=PL3YIZTdKiS89LrdIHcHo5vePN3O3UhGwm&ab_channel=GDevelop. In de les maken we hier geen tijd meer voor.

Tip: bij het maken van een game is het heel normaal om niet te weten hoe je iets moet doen. Het beste is dat altijd weer om te Googlen! Gdevelop heeft namelijk oplossingen voor heel veel problemen.

Goed gedaan!