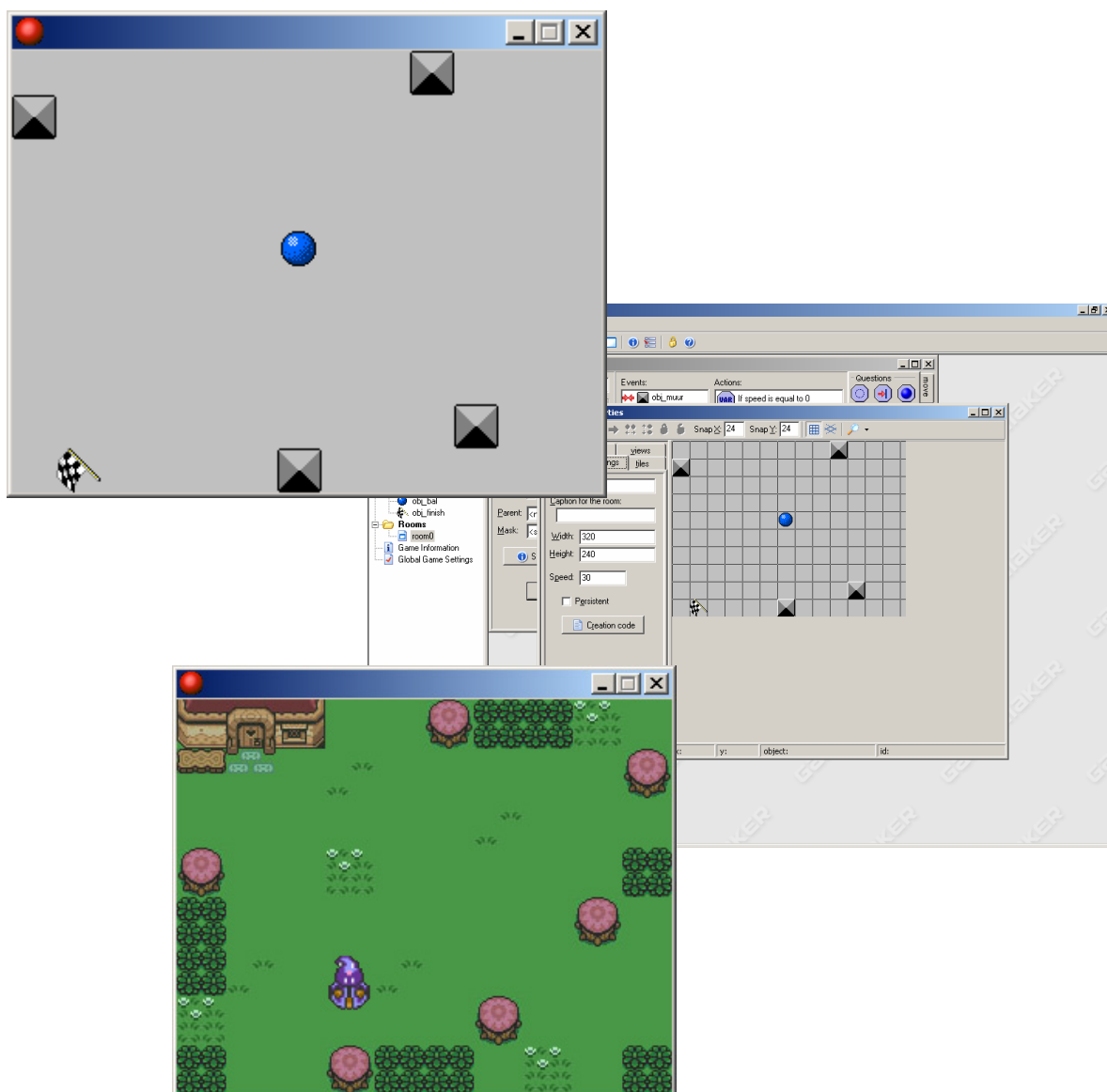


Game Maker 6.1

Slide on the rocks

Hoofdstuk 5.2





On the rocks


Het volgende spel legt op een simpele manier het gebruik van variables (voorwaarden) uit. Er is in dit spel maar één variable (voorwaarde) namelijk de snelheid of *speed*. Onthoud dat goed.

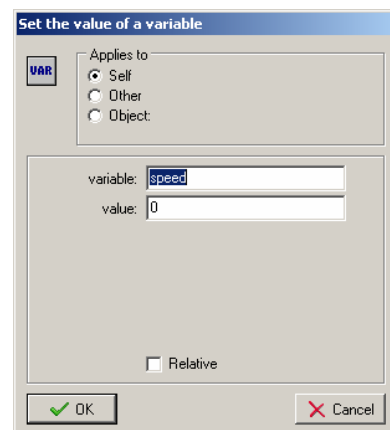
- ☛ Start Game maker
- ☛ Maak een sprite voor een muur.
- ☛ Maak ook een sprite voor een bal.
- ☛ Maak een sprite voor de finish.
- ☛ Maak een object voor een muur.
- ☛ Maak de muur solid.
- ☛ Maak een object voor een bal.
- ☛ Maak een object voor de finish.


Nu ga je events en actions toevoegen aan de bal. Begin met de standaard **events** voor bewegen met de pijltjes en een collision met de muur en de finish. Dus:

- ☛ Add events voor Keyboard <up>, <down>, <left> en <right>.
- ☛ Add event collision met obj_muur en obj_finish.

Je begint met de collision met de muur. In plaats van een  action te gebruiken kies je voor .

- ☛ Kies de action 
- ☛ Geef als variable: speed = snelheid.
- ☛ Geef als value: 0 (snelheid = 0 dus staat het balletje stil als het tegen een blokje komt.)



Dan het event Keyboard <left>, ook hier geef je weer een commando met  en de variable is weer *speed*.


Je gaat het volgende met variables omschrijven. Op het moment dat de speler op één van de pijltjestoetsen drukt gaat het balletje in de juiste richting bewegen. Echter, zolang het balletje beweegt kan de speler de richting niet meer veranderen. Hij moet wachten tot het balletje tegen

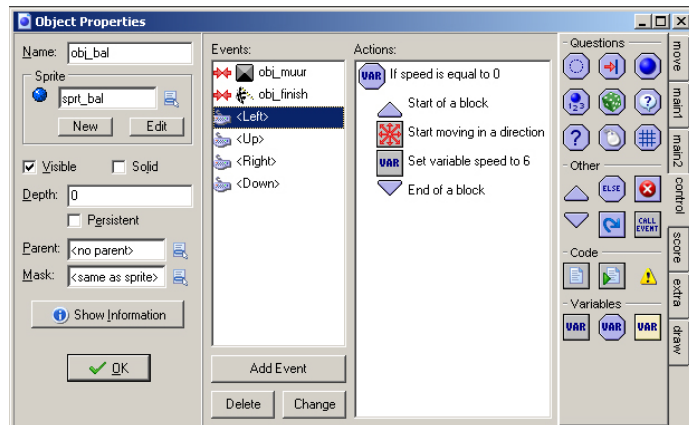
Hoofdstuk 5.2

een muur tot stilstand komt. Dan kan hij het balletje opnieuw in een bepaalde richting sturen.

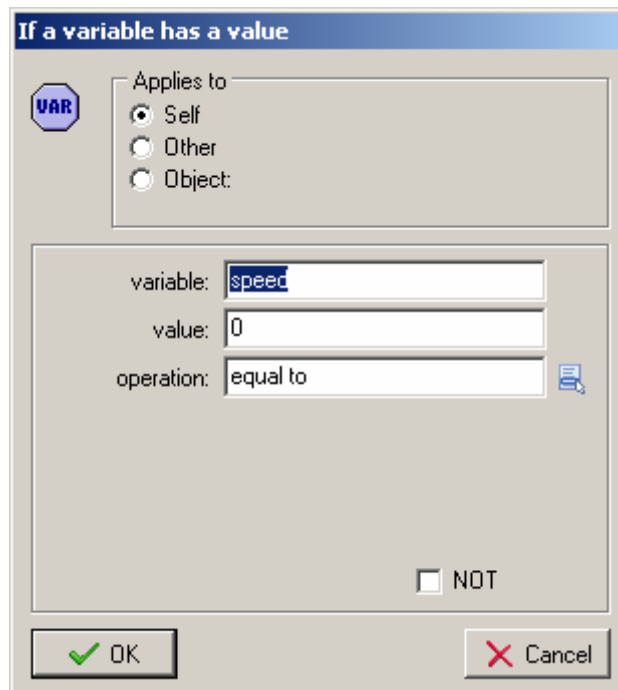
Dat ziet er in Game Maker zo uit:

Even stap voor stap.

- Kies de action  *If variable has a value.*






Dit betekent dat er alleen maar een volgende action kan komen als de ingestelde variable de waarde heeft die jij aangeeft.





1. De variable is weer *speed*.
2. De value (waarde) is 0.
3. De operation is *equal to*. (gelijk aan)

Wat betekent dat in het spel?
De volgende action kan alleen plaats vinden als de *speed* (snelheid) van het balletje gelijk is aan 0. Dus alleen als hij tegen een blokje stoot. Immers wordt *speed* op 0 gezet als het balletje met een muur botst.

Dan moet je natuurlijk ook de action omschrijven die na deze variable komt. Voor de duidelijkheid begin en eindig je de volgende actions met *blocks*.

 Tussen deze blocks plaats je de actions  en .

- Geef bij  alleen de richting aan waarin het balletje moet gaan bewegen. De snelheid laat je op 0 staan.
- Geef bij  weer de variable: *speed* en de value: 6.

Hoofdstuk 5.2

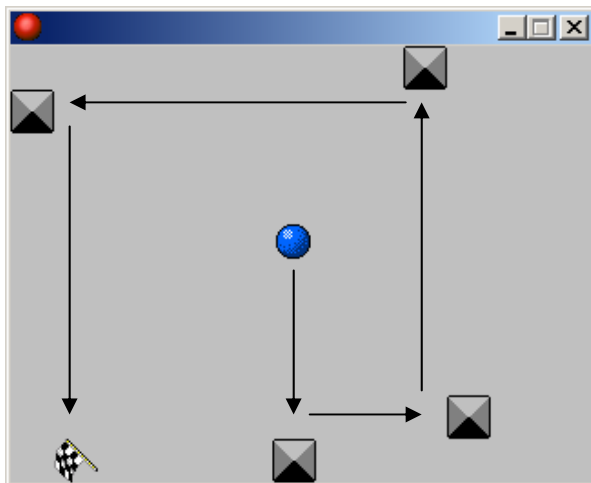
De snelheid (= voorwaarde *speed*) van het balletje wordt nu 6 als de speler op de knop naar links drukt.

Nog even herhalen hoe het zit met de variable.

1. Bij een collision met de muur wordt de *speed* 0.
2. De action bij het indrukken van een pijltjestoets kan alleen plaatsvinden als de *speed* 0 is.
3. Bij het drukken op een pijltjestoets wordt de *speed* 6.

DUS: Als het balletje beweegt (*speed* = 6) dan mag er geen andere richting aan het balletje gegeven worden. Want als de speler nu weer op een pijltjestoets drukt is *speed* 6 en dus geen 0 zoals de voorwaarde is. Pas als aan de voorwaarde *speed* = 0 kan worden voldaan mag de speler de bal weer in een andere richting sturen.

- Geef dezelfde actions aan de andere pijltjestoetsen, met de juiste richting en speed.
- Voeg nog een action toe als het balletje tegen de finish stoot. Kies een passende action.
- Voeg een room toe.



De room voor dit spel is niet eenvoudig op te bouwen. Ook als maker moet je goed opletten dat je geen fouten maakt. Je kunt het eerste level overnemen van het plaatje hiernaast. De pijlen geven de oplossing aan.

Settings:

Widht: 320, Height: 240

Snap X: 24, Snap Y: 24

Probeer het spel maar eens uit.

Nu kun je het spel uit gaan breiden naar meerdere levels en andere sprites.

- Maak op papier een storyboard voor 5 levels die oplopen in moeilijkheidsgraad.

Hoofdstuk 5.2

- Geef met pijlen de oplossing van het spel aan.
- Verander de sprites van de muur, het balletje en de finish.
- Bouw de achtergrond op uit tiles.
- Bouw het spel met 5 levels op. Je hoeft niets meer aan de actions te veranderen.

Zie het voorbeeld hiernaast.

