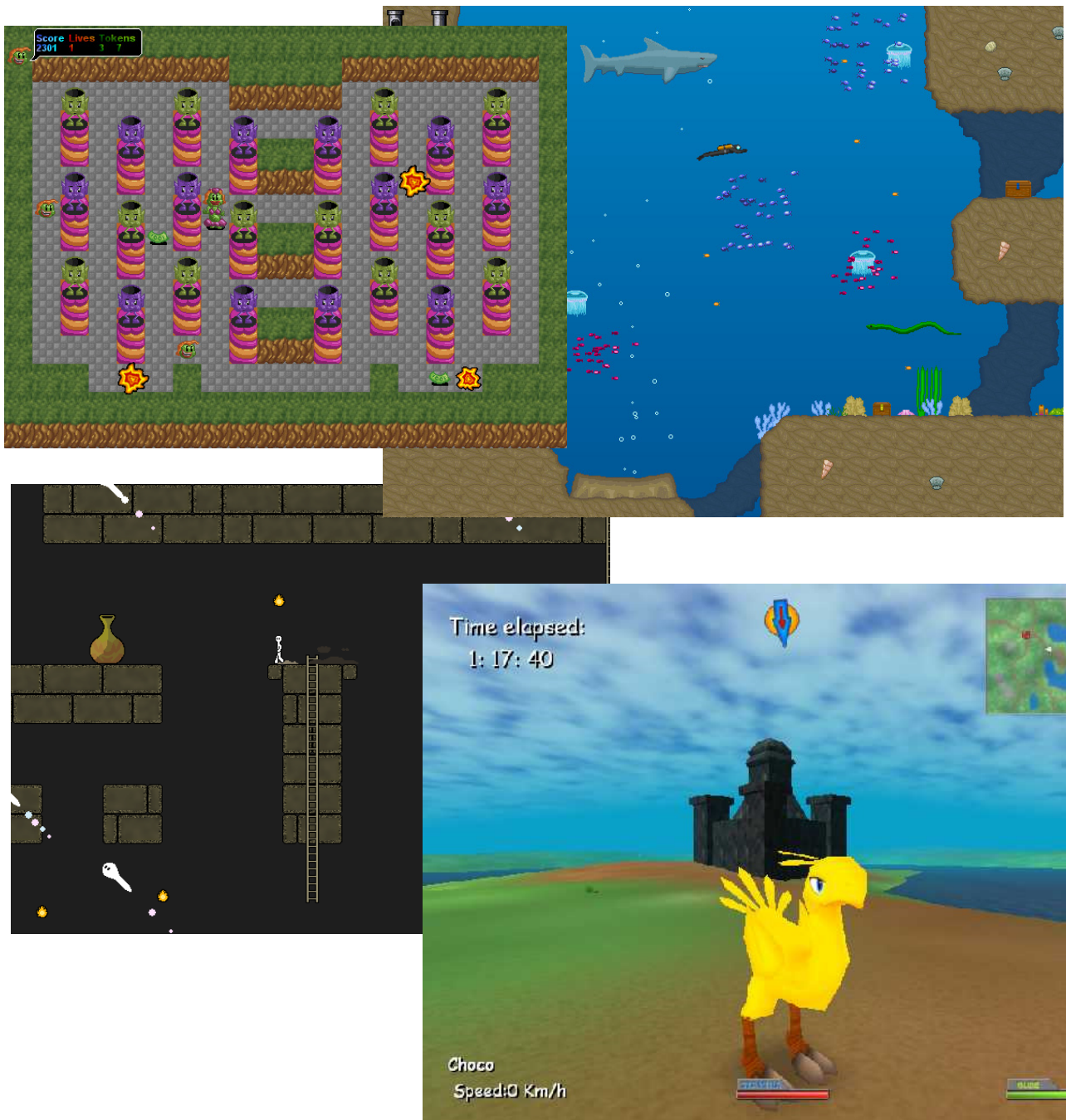


Game Maker 6.1

It's a-mazing

Hoofdstuk 3.2




It's a-mazing

Ben je tevreden met je doolhof? Dan kun je verder met het maken van het volgende level en het toevoegen van andere leuke actions.

Je moet zelf al het een en ander kunnen programmeren. Daarom geef ik hier alleen een beschrijving van level2. Daarna ga je zelf aan de slag met het bouwen er van.

Als de speler de finish-vlag in level1 bereikt gaat hij door naar level2. Level2 begint op dezelfde hoogte in het beeld, als waar level1 eindigde. Het veld werkt hetzelfde als level1. Alleen zijn er een aantal toevoegingen.

- In level2 kan de speler een bonus verdienen door *atoms*  te verzamelen. Voor iedere atom die hij pakt krijgt hij er een leven bij.
- In level2 zijn er spookjes die van boven naar beneden bewegen, maar er is ook een spookje dat van links naar rechts beweegt.

🔴 Schrijf een duidelijk **design document** voor level2.

1. Maak het doolhof met een duidelijk begin en eind.
2. Plaats 3 gaten.
3. Maak een object voor *ghost2*.



4. Geef het object de juiste eigenschappen.
5. Plaats 3 spookjes.
6. maak een sprite en object voor *atom*.
7. Geef het object de juiste eigenschappen
Plaats 2 *atoms* als bonus.
8. Plaats de punten.
9. Maak een overgang

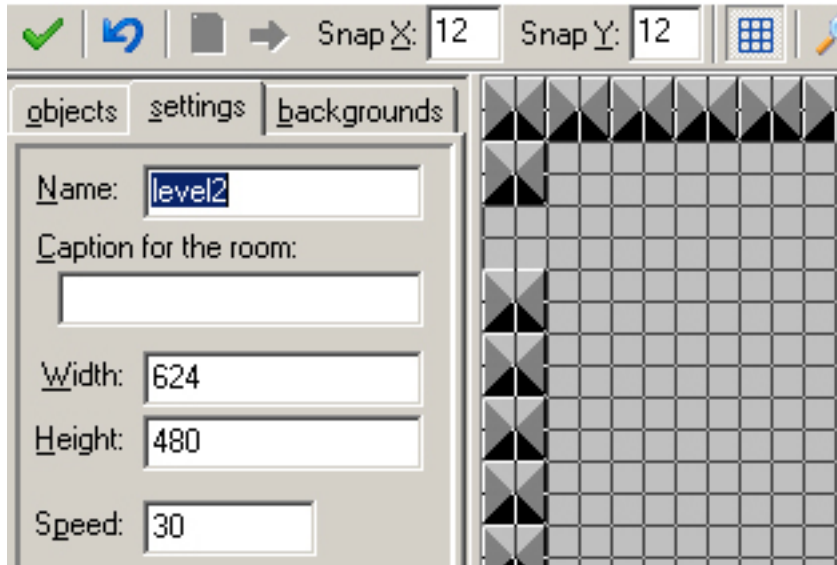
van level1 naar level2, *shift from right*.
Level 2 is helemaal klaar.



Sla je spel op.

Bedenk zelf een level3 en level4.



- Schrijf een duidelijke aanvulling op het **design document** voor level3 en level4.
- Voeg in ieder level 1 nieuw object toe.



De speler heeft al een echte uitdaging gekregen, maar hij/zij heeft alle tijd om op z'n gemak punten te pakken. Daarom gaan we de tijd beperken.

De tijd in het spel wordt uitgedrukt in *room_speed*. De *room_speed* kun je vinden bij de settings van de room. In dit spel is de *room_speed* 30 stappen per seconden. Onthoud het volgende ***room_speed = 1 seconde***.

Als je een event aan een bepaalde tijd wilt koppelen moet je dus rekening houden met deze *room_speed*.

- Dubbelklik op de *controler*.
- Add event . Nu begint straks de tijd te lopen op het moment dat de controler gecreëerd wordt.
- Kies action  uit **main2**.

Hoofdstuk 3.2

- Programmeer het alarm zo:
 $Room_speed * 120$ dit is gelijk aan 2 minuten.
- Maak hiervan alarm 1

Ik zal je de berekening laten zien:

$Room_speed = 1$ seconden
 $1 \text{ sec.} * 120 = 120 \text{ sec}$
 $120 \text{ sec} = 2 \text{ minuten}$

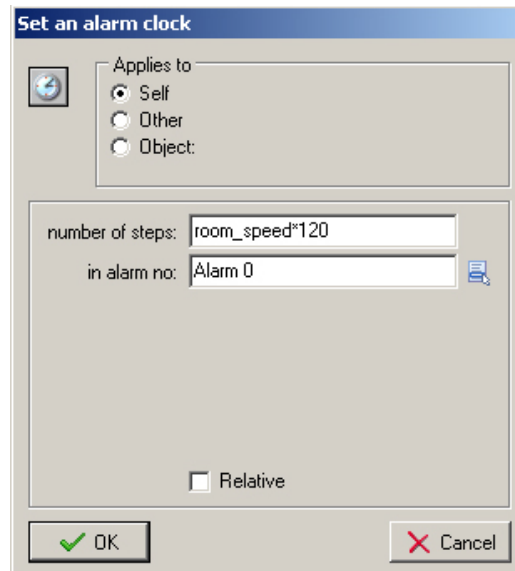
Als je dit te moeilijk vindt, neem dan gewoon de tekst die getypt is over.

Het volgende dat je moet programmeren is het event dat na 2 minuten gebeurt.

Add event  Alarm 0.

Kies een passende action. Bijv.

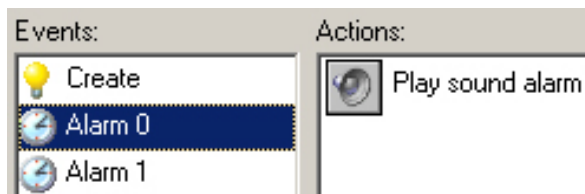
- Game over
- Score op 0
- Speler verliest een leven
- Opnieuw met dit level beginnen.
- Enz.



De speler moet natuurlijk wel weten wanneer de tijd nadert. Dit kun je met een tweede alarm programmeren dat bijv na 90 seconden af gaat. Dit werkt hetzelfde.

- Add event  create.
- Kies action  uit **main2**.
- Programmeer het alarm zo:
 $Room_speed * 90$ dit is gelijk aan 1,5 minuten.
- Maak hiervan *alarm 0*.
- Maak de *loop* in deze sound *true*.

$Room_speed = 1$ seconden
 $1 \text{ sec.} * 90 = 90 \text{ sec}$
 $90 \text{ sec} = 1,5 \text{ minuten}$



Hoofdstuk 3.2



Sla je spel op.

Probeer je spel maar eens te spelen. Zie je wat er na een bepaalde tijd gebeurt? Het begint al een aardig speelbaar spel te worden.

Maak in totaal 10 levels. De finish moet aan verschillende kanten zitten. Houdt er echter rekening dat het nieuwe level steeds inschuift vanaf de kant waar je eindigt.

Als de speler aan het einde van het spel is moet hij een highscoretabel zien en opnieuw kunnen starten. (zie eerdere hoofdstukken).




Als de speler tussentijd door zijn levens heen is moet hij de highscoretabel zien en de keuze hebben tussen helemaal opnieuw starten en starten in het laatste level.

Vragen

1. Wat is de `room_speed`?
 - A. De snelheid van het spel in stappen per seconden
 - B. Het aantal seconden dat de speler heeft voor het 'game over' is.
 - C. De snelheid van je computer
 - D. Niet belangrijk voor je spelletje

2. Hoeveel rooms kun je maximaal maken?
 - A. Maximaal 1
 - B. Maximaal 4
 - C. Maximaal 10
 - D. Bijna oneindig

3. Welk symbool geeft de action *alarm*?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 