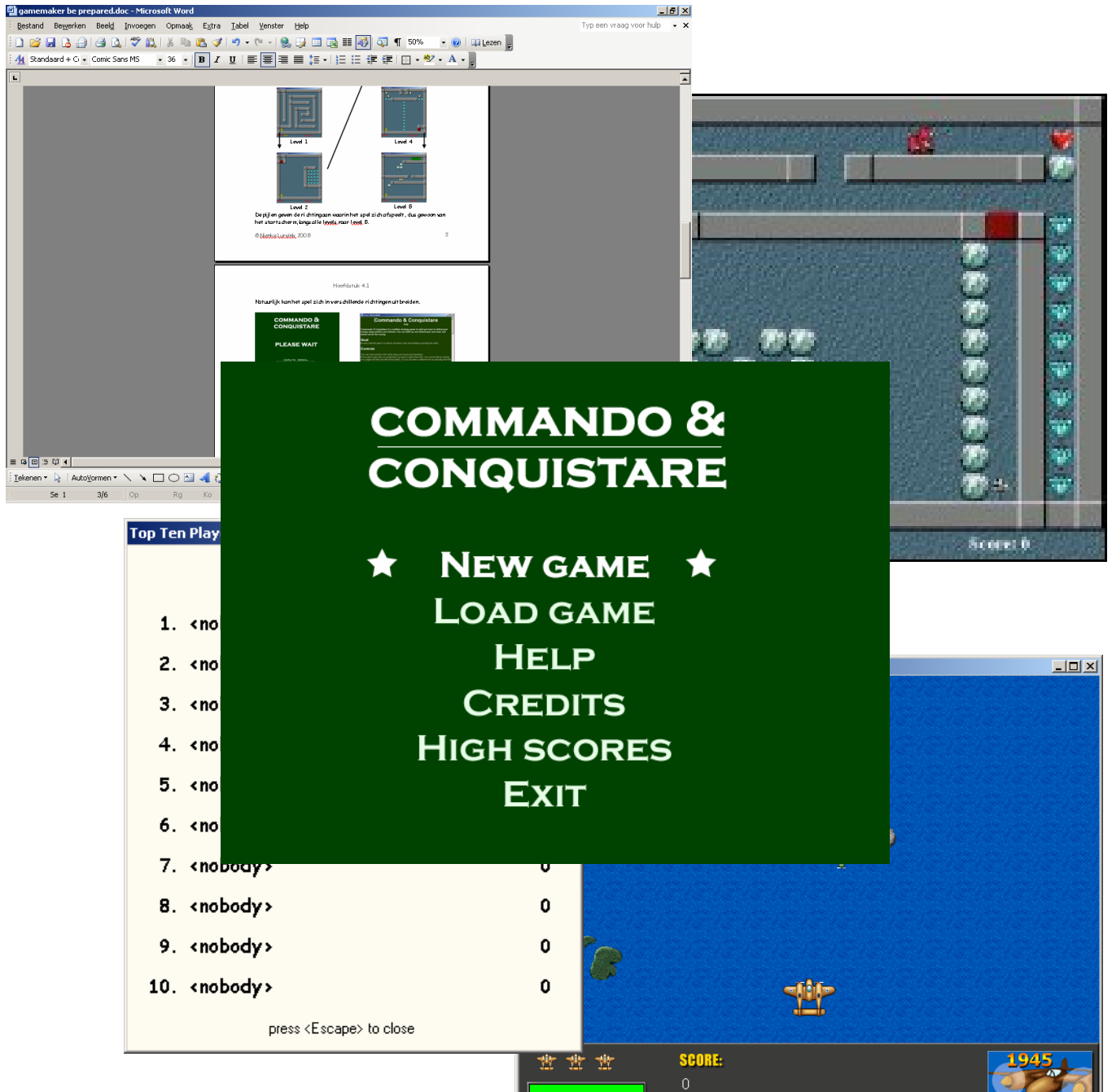


# Game Maker 6.1

Be prepared

Hoofdstuk 4.1



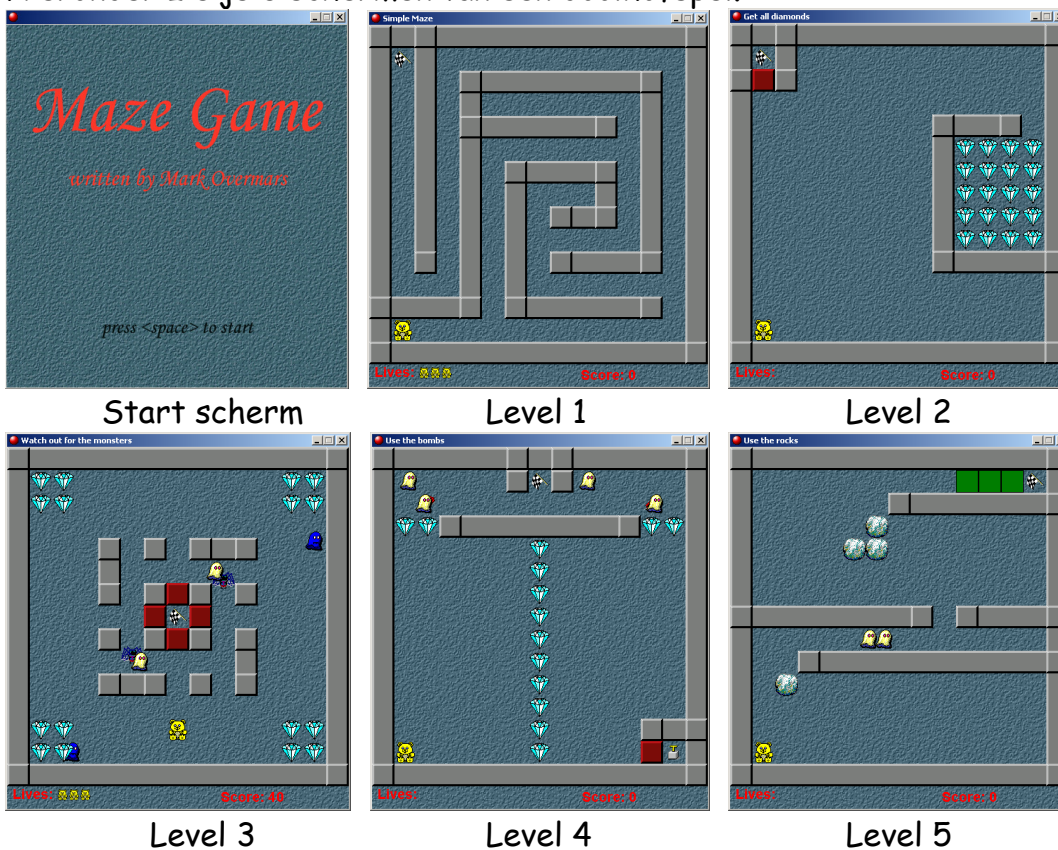
### Be prepared

Voor je aan het maken van een spel begint moet je eigenlijk een *design document*, een *storyboard* en een *flowchart* maken.

In het design document staat precies omschreven hoe je spel er uit ziet en hoe het moet gaan werken. In een storyboard schets of teken je hoe de levels er uit komen te zien. In een flowchart laat je zien hoe de verschillende speelvelden of levels met elkaar in verbinding staan.

Voorbeelden van een design document heb je al gezien in de eerdere opdrachten. Een storyboard en een flowchart nog niet.

Hieronder zie je 6 schermen van een doolhofspel.



Deze 6 schermen zouden een storyboard kunnen vormen, maar deze schermen zijn al helemaal klaar. Een storyboard teken je voor dat je de schermen gaat maken.

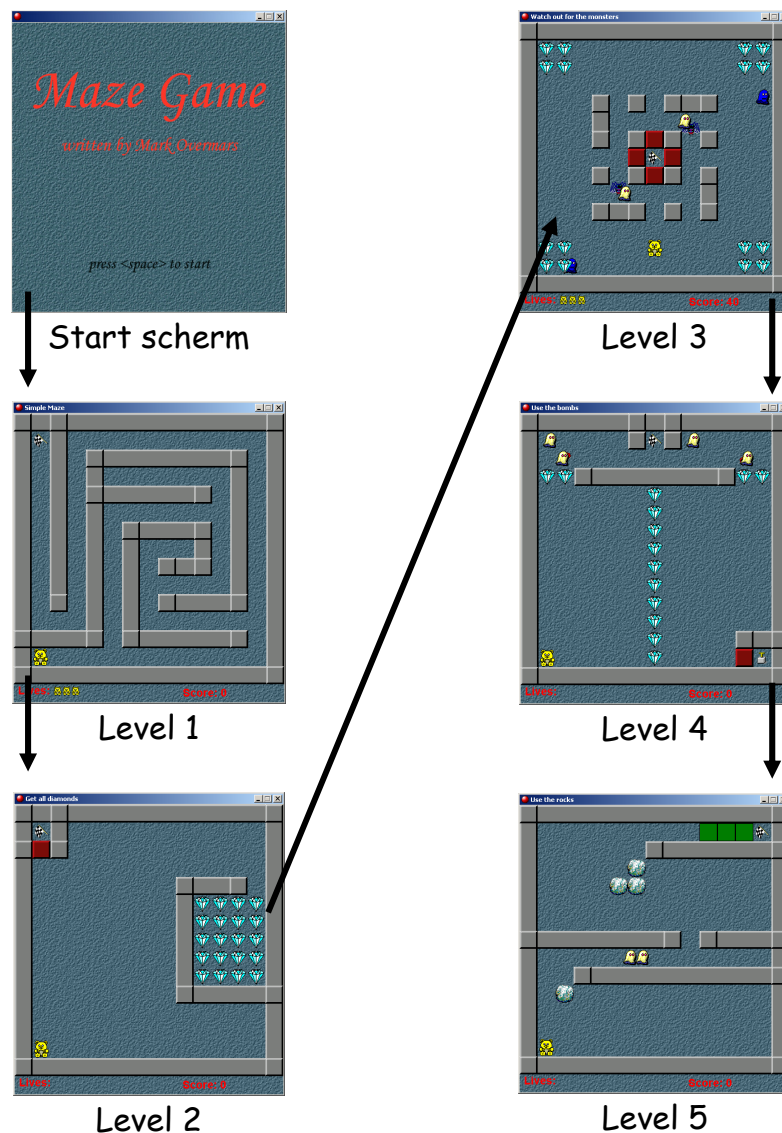
🔴 Teken de 6 schermen hierboven zo goed mogelijk na.

## Hoofdstuk 4.1

Het storyboard is nu klaar.

Een flowchart laat de relatie tussen de schermen zien.

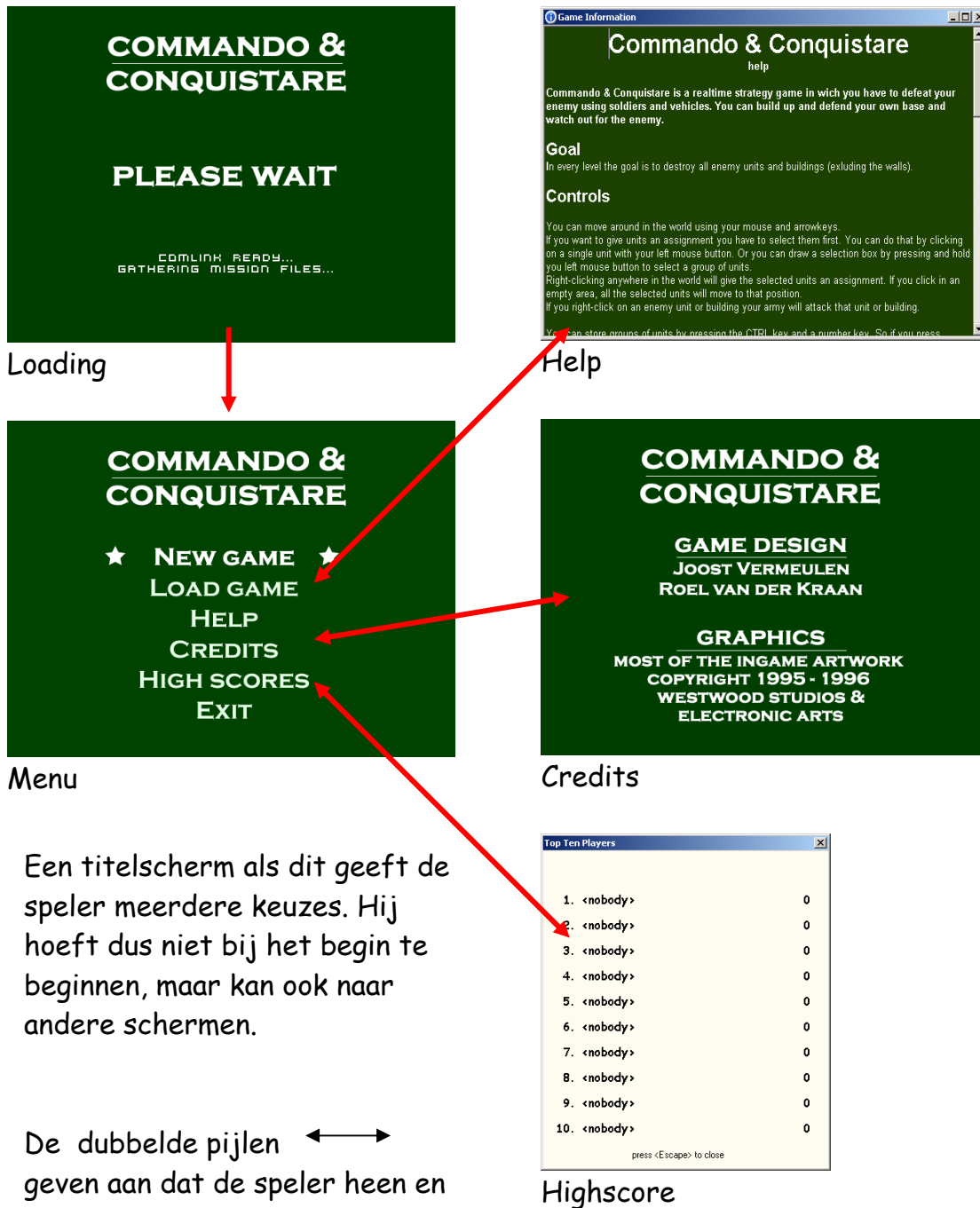
Voor dit spelletje zou een flowchart er zo uit kunnen zien.



De pijlen geven de richting aan waarin het spel zich afspeelt, dus gewoon van het startscherm, langs alle levels naar level 5.

Natuurlijk kan het spel zich in verschillende richtingen uitbreiden.

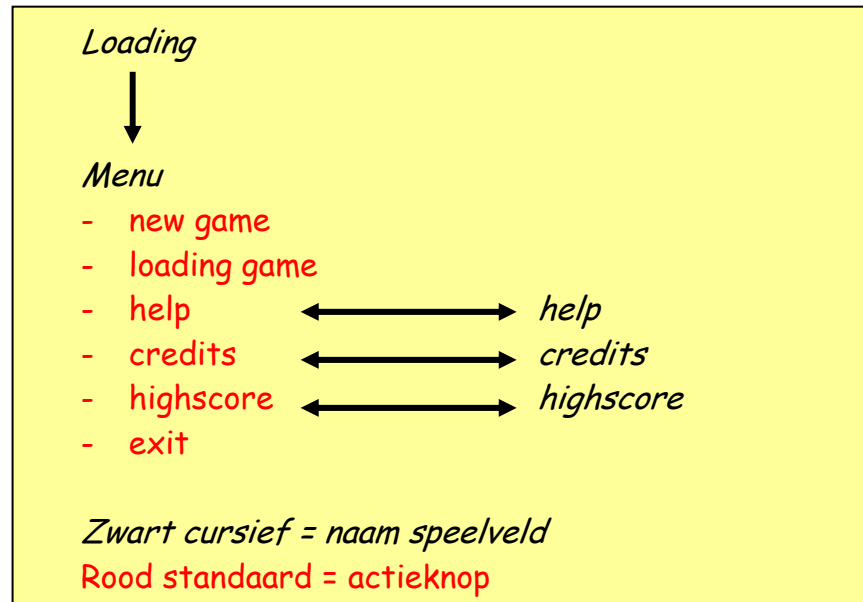
## Hoofdstuk 4.1



## Hoofdstuk 4.1

Een flowchart mag ook in woorden als je een duidelijk storyboard getekend hebt.

De flowchart zou er dan ook zo uit kunnen zien:



Het is bij een flowchart in tekst wel heel erg belangrijk dat je bijvoorbeeld door kleuren laat zien dat een bepaald stuk tekst een functie heeft. Zoals in de flowchart hierboven,

waar de zwarte tekst de naam van het speelveld is, maar de rode tekst het menu vormt dat je ook op het plaatje kon lezen. De dubbele pijlen geven ook hier weer aan dat de speler heen en weer kan tussen de verschillende speelvelden.

Het is nu aan jou om een flowchart te maken.

- Ontwerp bij het eerder getekende storyboard van het doolhofspel een keuzemenu.
- Maak hier een plaatje van dat in je storyboard past.
- Maak een flowchart met de volgende eisen:
  - De speler moet in dit menu kunnen kiezen in welk level hij begint.
  - Na ieder level gaat hij door naar het volgende level.
  - Na level 5 krijgt hij een highscore te zien en dan gaat hij terug naar level 1.

### Vragen

1. Wat is een flowchart?
2. Waarom moet je een storyboard tekenen?