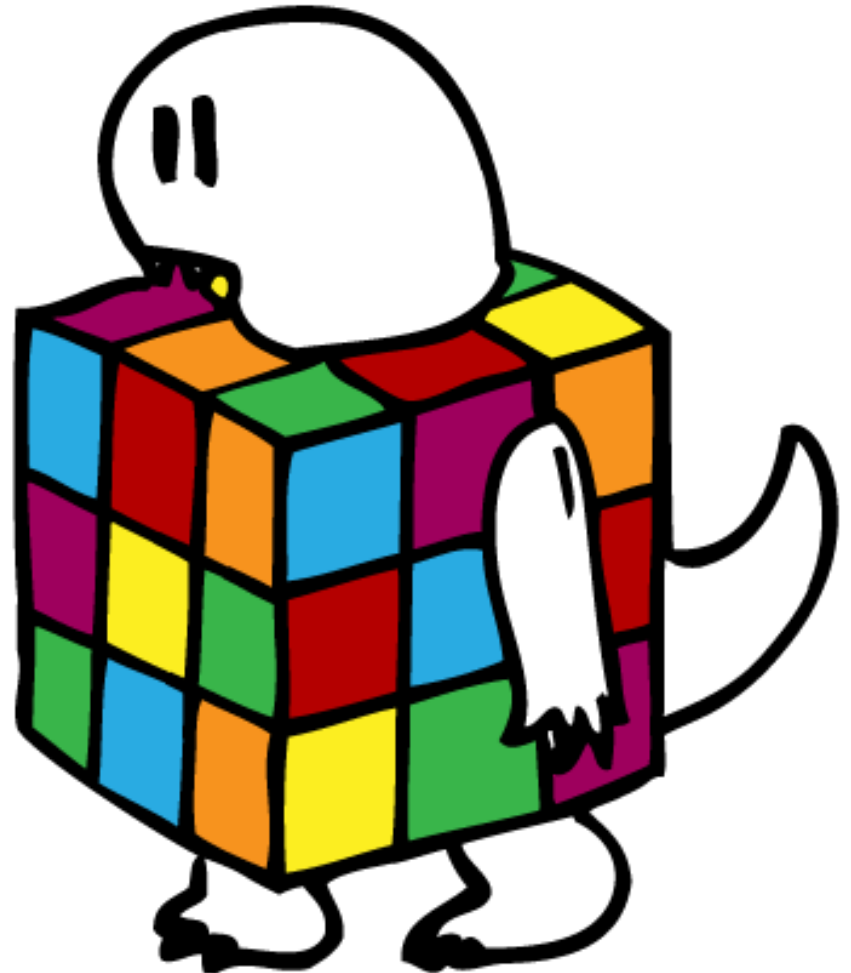


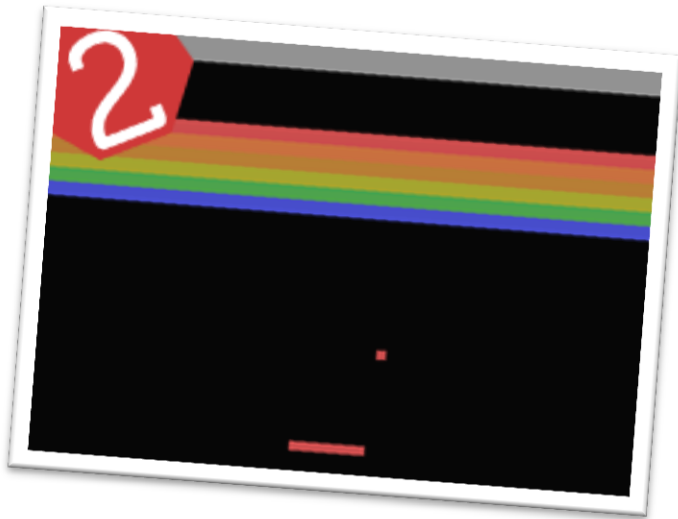
# GAME MAKER ONLINE

## Les 2 / Breakout



# Vandaag

- Klassikaal beginnen met Breakout
- Vervolgens zelf verder gaan!



# Klassikaal

<http://gm.michelfiege.nl>



# Zelf aan de slag

- <http://gm.michelfiege.nl>
- Goed lezen
  - Gebruik de plaatjes!
- Oefenbestanden downloaden
  - In dit geval “breakout.zip”
- Help elkaar!

*Succes!*



Wat heb je vandaag  
geleerd?



# Objecten & instanties

The image shows a game engine interface with a file tree on the left and a main workspace on the right. The file tree includes categories like Sounds, Backgrounds, Paths, Objects, and Rooms. The Objects list contains various items such as walls, paddles, balls, and blocks. The main workspace displays a grid-based level with a yellow and black striped border and several blue and red blocks. A red box labeled "Objecten (objects)" points to the Objects list, and another red box labeled "Instanties (instances)" points to the blocks in the workspace. A status bar at the bottom shows the current object's properties: x: 0, y: 208, object: obj\_wall\_vertical, id: 100023. A small cartoon character is visible in the bottom right corner.

**Objecten (objects)**

**Instanties (instances)**

Room Properties: level2

backgrounds views

objects settings tiles

Object to add with left mouse:

obj\_block\_red

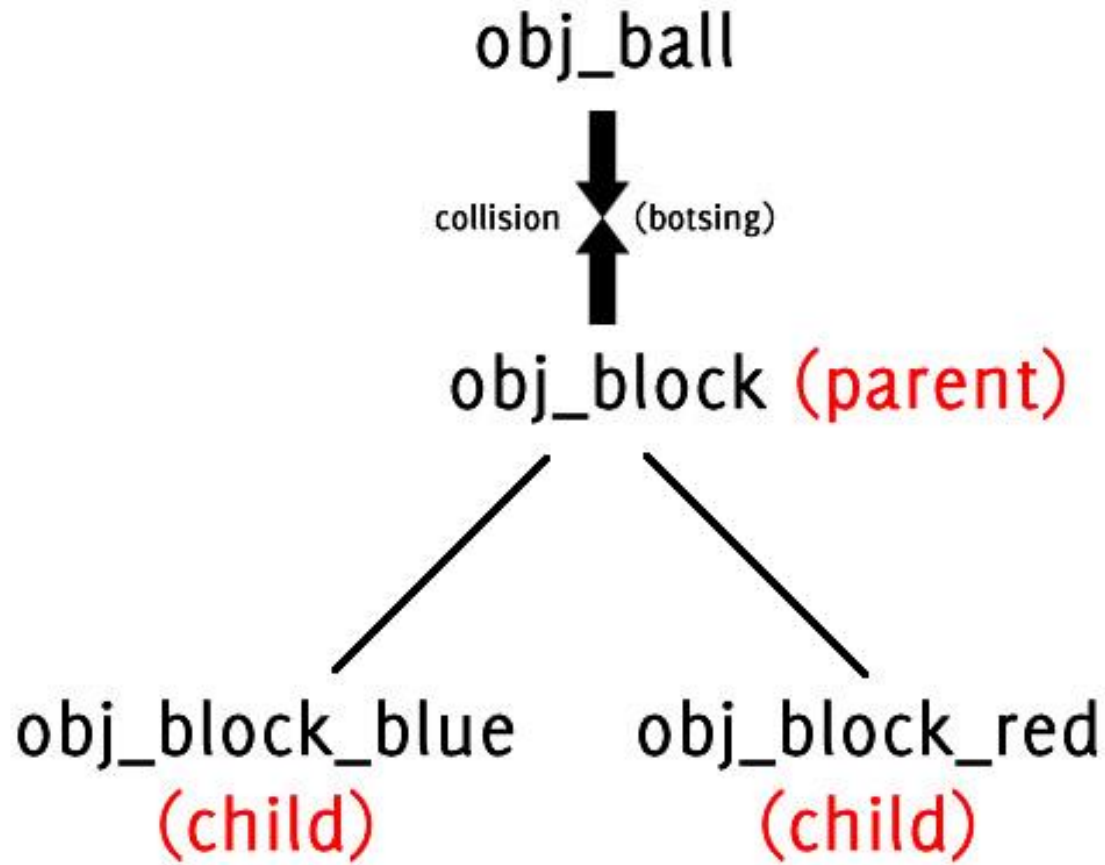
Left mouse button = add  
+ <Alt> = no snap  
+ <Shift> = multiple  
+ <Ctrl> = move

Right mouse button = delete  
+ <Shift> = deletes all  
+ <Ctrl> = popup menu

Delete underlying

x: 0 y: 208 object: obj\_wall\_vertical id: 100023

# Overerving & Collision



# De functie max()

- Geeft de **grootste** van twee waarden terug!
- Voorbeelden:
  - $\text{max}(4,8) = 8$
  - $\text{max}(1,6) = 6$
- $\text{max}(6, \text{speed}-0.3)$ 
  - Snelheid nooit lager dan 6





# (Globale) variabele

- “Normale” Variabele
  - Hoort bij een object, bijvoorbeeld:
    - speed, direction, x, y van **obj\_ball**
    - Schrijfwijze: obj\_ball.speed of obj\_ball.x
- Globale variabele
  - Hoort bij het spel in het geheel
  - Dus niet bij een object
  - Een globale variabele maak je altijd zelf
    - global.level = 1



# Volgende keer...

