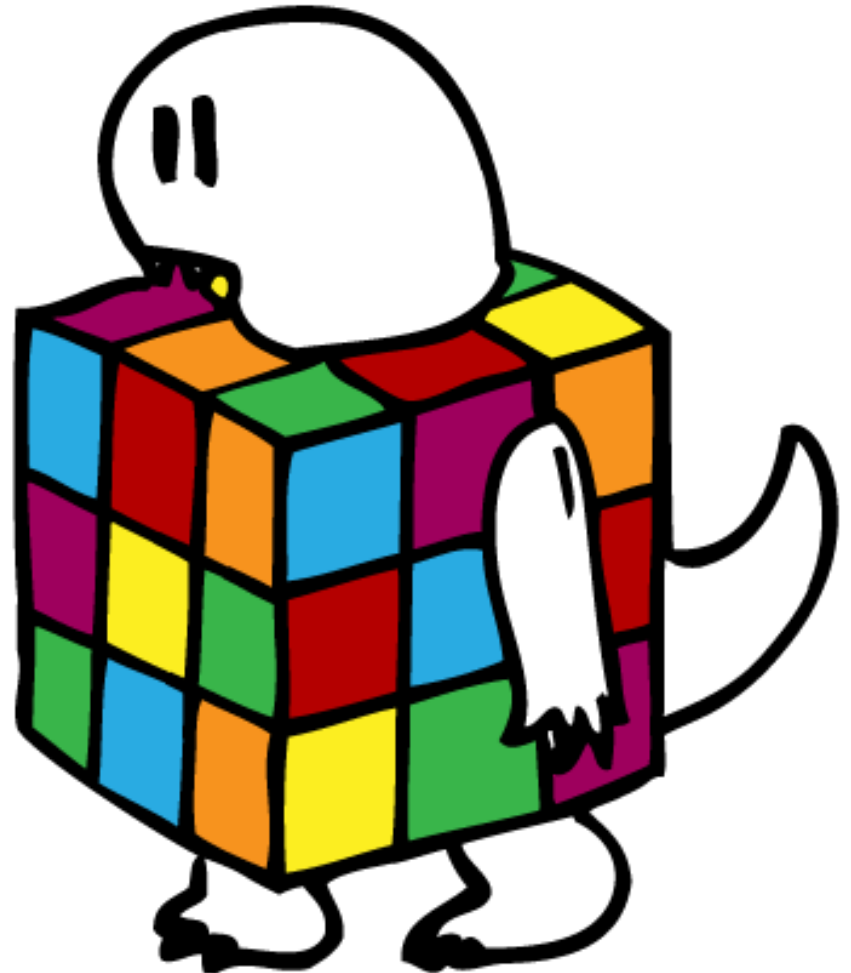


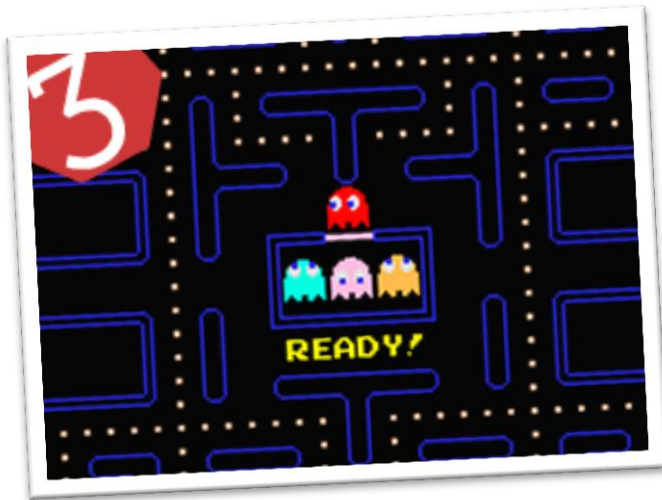
GAME MAKER ONLINE

Les 3 / Pac-Man



Vandaag

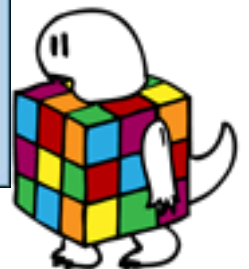
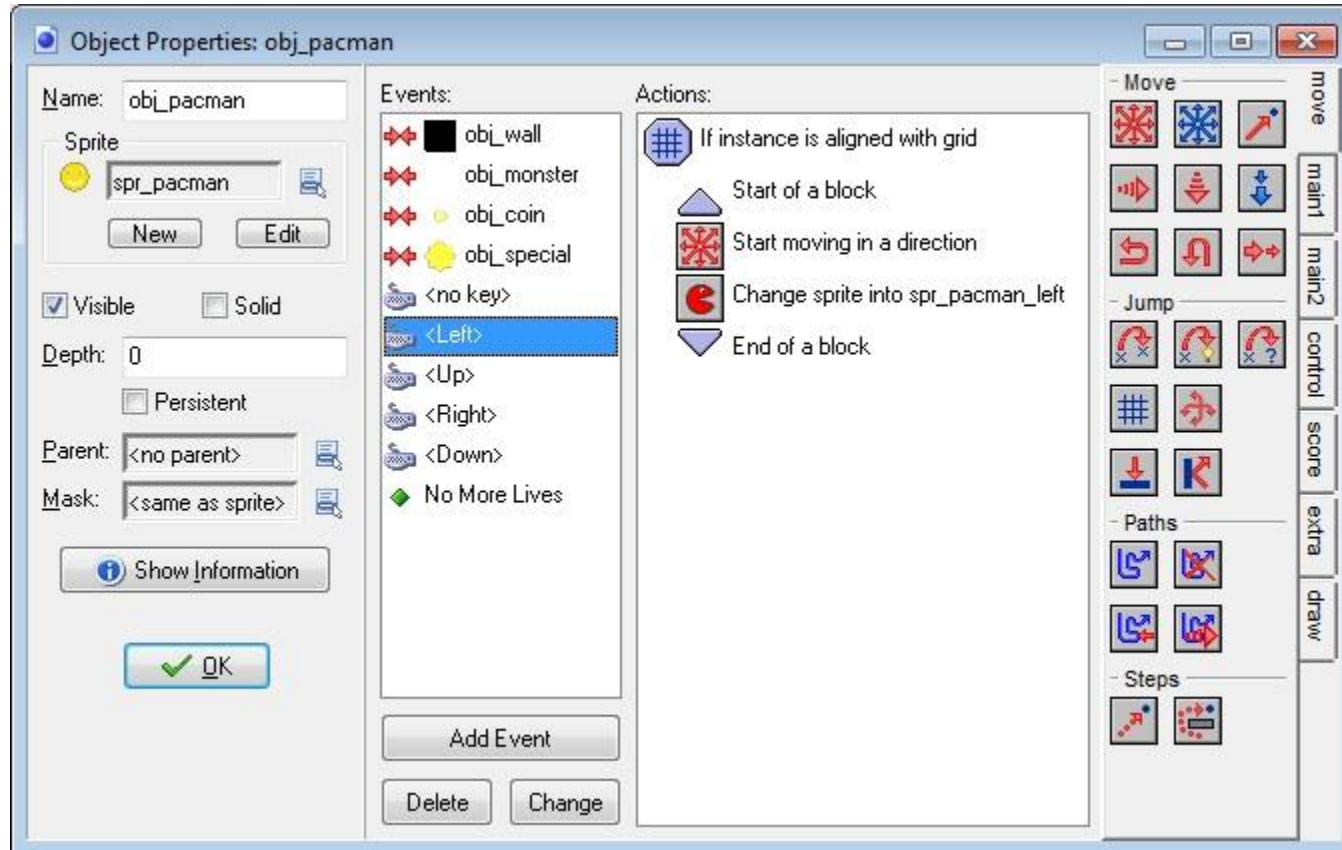
- Pac-Man
- Eerst een uitleg van wat er allemaal al werkt
- Daarna zelf aan de slag!



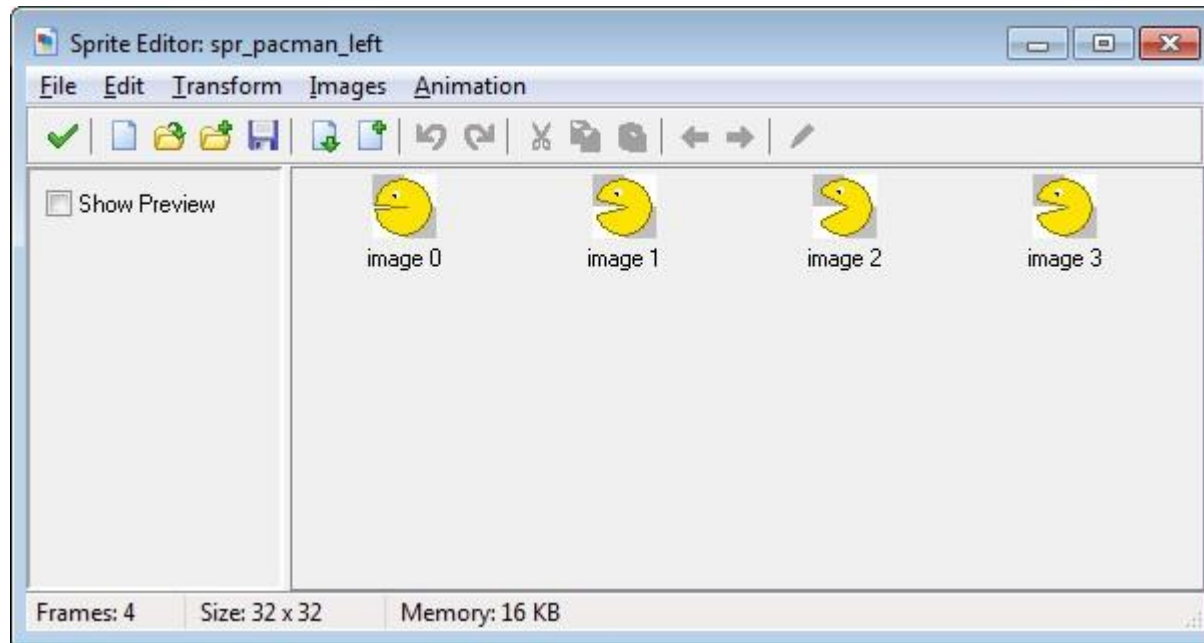
Dus... Wat werkt er al?



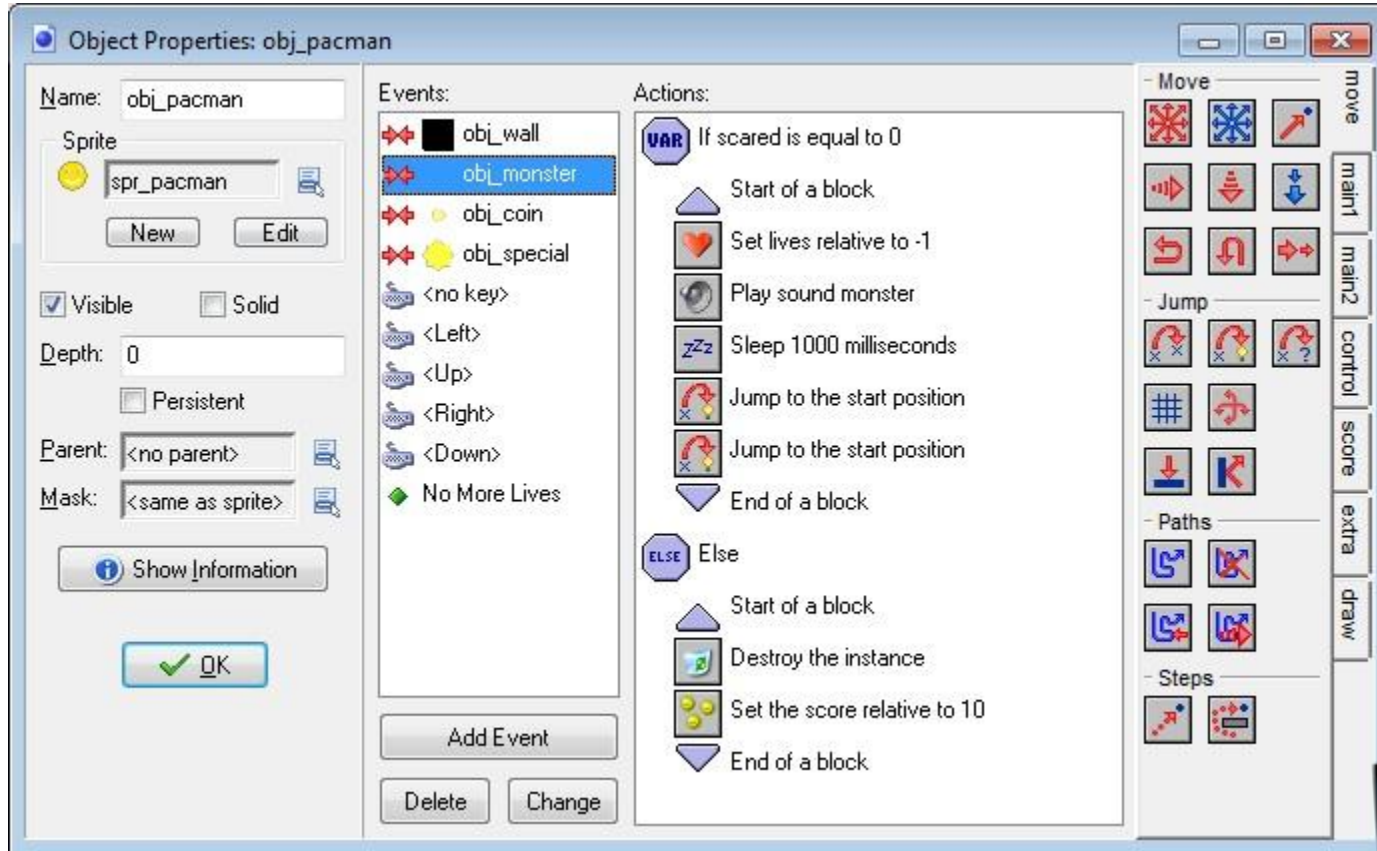
Pac-Man loopt...



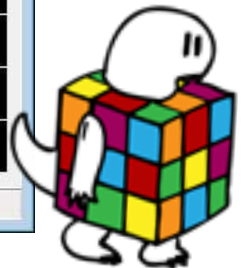
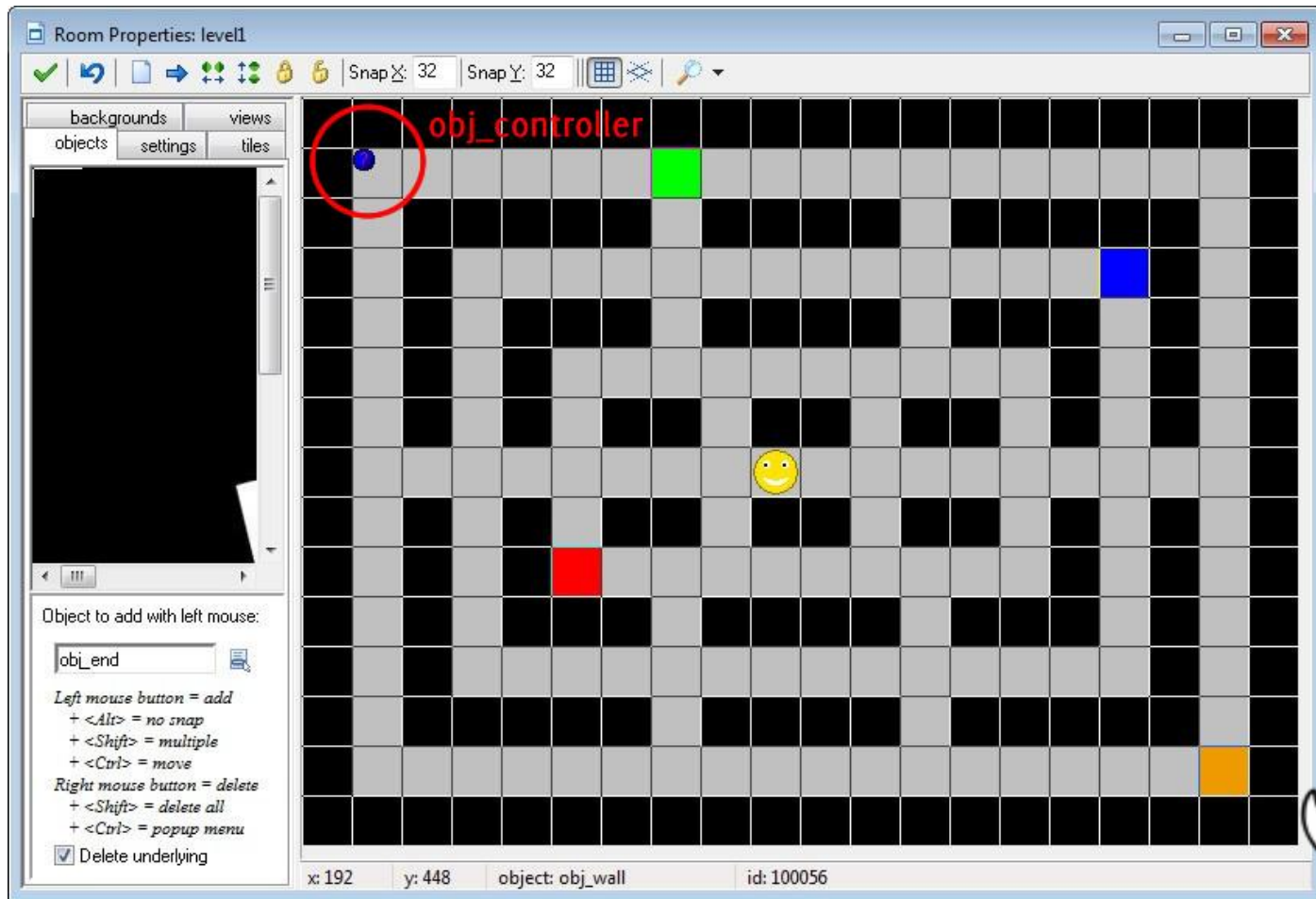
...en maakt gebruik van subimages



Botsing Pac-Man en Monsters



Object obj_controller



Aan de slag: Monsters maken!



Zelf aan de slag

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

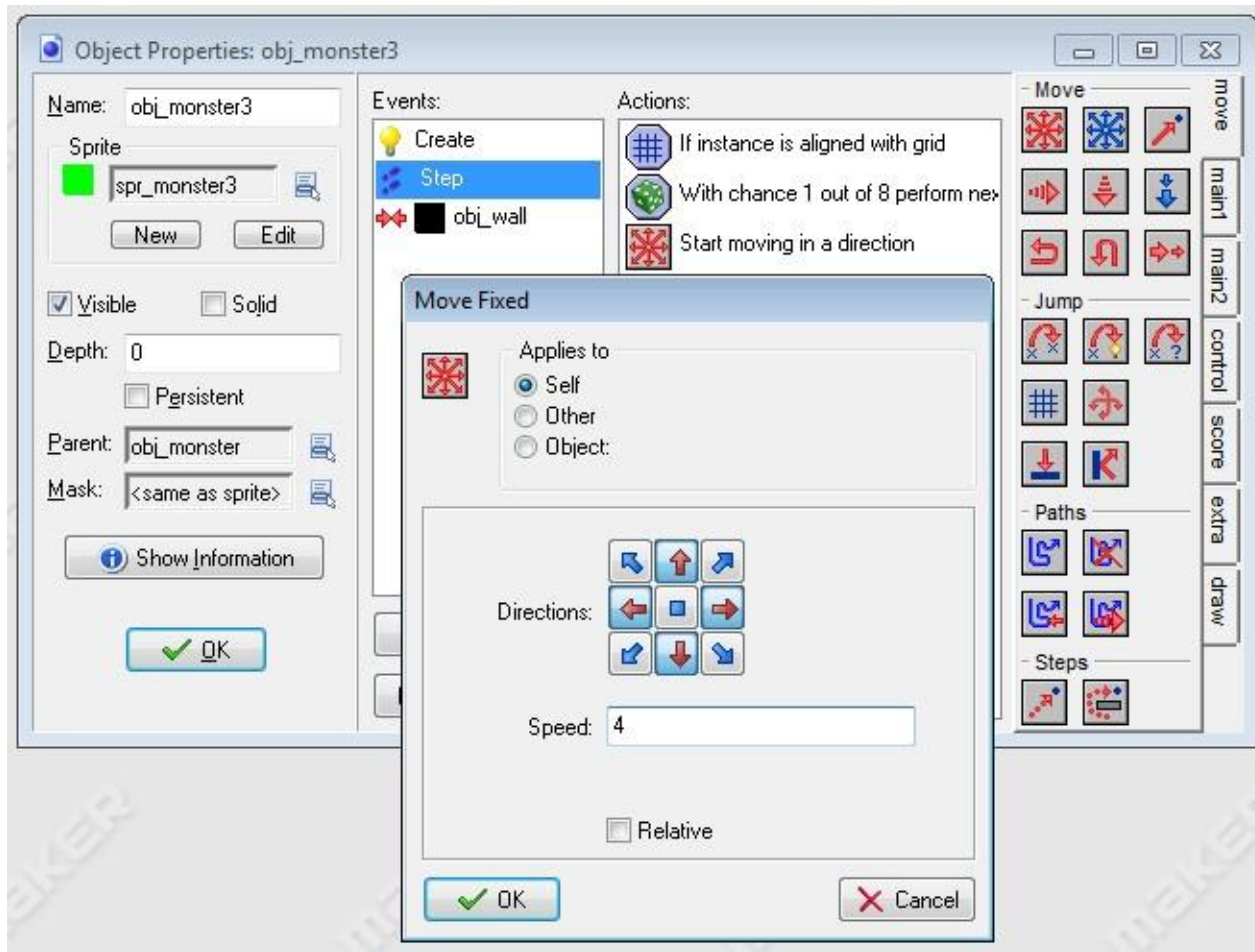
Succes!



Wat heb je vandaag
geleerd?



Step-Event



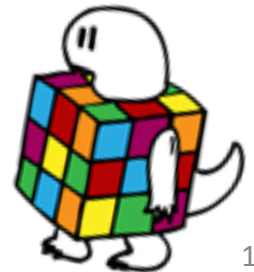
Variabelen x en y

- Elke instantie in een room heeft coördinaten:
 - x (horizontaal)
 - y (verticaal)
- Variabelen kun je opvragen en aanpassen
 - `object.x = object.x + 10`



Kansen

- Vergelijk met het gooien van een dobbelsteen
- Een dobbelsteen met 6 zijden:
 - Kans van 1 op 6 dat we het juiste getal raden
- Een dobbelsteen in Game Maker met 10 zijden:
 - Kans van 1 op 10 dat de onderstaande actie wordt uitgevoerd



Volgende keer...

