|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keuzedeel Game design Taak 4 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. | De leerling verwerkt de opmerkingen/wensen van de opdrachtgever in het spelconcept | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 2. | De leerling verwerkt de opmerkingen/wensen van de opdrachtgever in het storyboard | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| 3. | De leerling maakt het spel (of een fragment) van het aangepaste spel en houdt rekening met de volgende zaken | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Een project aanmaken | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Een sprite maken | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Een sprite uit een externe bron binnen Construct gebruiken | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Gedrag toekennen aan een sprite | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Een eventsheet maken | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Image points toevoegen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Collisions toepassen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Animation frames toevoegen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Tiled background toepassen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Diepte aanbrengen d.m.v. Layers | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Buttons maken en hernoemen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Gebruik maken van een platform | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Tekst toevoegen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
| - | Een Tilemap toepassen | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ | ❐ |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Dienstverlening Producten DigiSpel Beoordeling Taak 4 Verwerk de opmerkingen en maak het spel (ruwe versie)*