

Beschrijving

Met de gratis GameMaker Studio software kunnen games worden gemaakt. Deze games kunnen omgezet worden in app's. Met de 'drag en drop' mode worden opdrachten aan figuren gekoppeld. Voor meer gevorderde gebruikers is er een programmeertaal ingebouwd. Er is ruimte voor veel creativiteit. De software is in het Engels maar dat vormt geen belemmering. De gemaakte game kan omgezet worden in een app, hiervoor moet je GameMaker Studio Standard downloaden van de site van YoYoGames.



Doel

De leerlingen leren de basisbeginselen van het maken van een game. Het logisch denken wordt gestimuleerd. Na deze les kunnen ze:

- *Een eenvoudige game maken in de Drag&Drop mode van GameMaker.*
- *Begrippen begrijpen als sprite en object.*
- *Zelf creatief nadenken wat ze zouden willen maken.*

Voorbereiding en benodigdheden

- *Download en installeer de [GameMaker Studio Software](#) (gratis voor Windows).*
- *Download het [CodeKinderen](#) bestanden.*
- *Maak zelf het doolhof spel.*
- *Kopieer de lesbrieven en de instructiekaarten per computer.*
- *Open alvast GameMakerStudio.*
- *Bekijk de instructiefilm die op [CodeKinderen.nl](#) staat.*
- *Zet de computers klaar met de [GameMaker](#) pagina op [CodeKinderen.nl](#).*

Wat is moeilijk?

- *Laat de leerlingen eerst een oefengame maken zodat ze een aantal basisbeginselen Help de leerlingen even op weg met het maken van hun eerste object.*
- *Help de leerlingen met het opslaan van de game.*
- *Leg de leerlingen uit dat een sprite het plaatje is en dat een object door het spel heen loopt.*

Verdieping

De leerlingen kunnen in GameMaker Studio al hun creativiteit kwijt. Deze basisgame geeft ze genoeg ideeën om zelf een basisgame te maken en deze kan met een betaalde versie omgezet worden in een App. Op [YoYogames](#) zijn veel games te vinden die in GameMaker zijn gemaakt. Ze krijgen daar ideeën van. Naast de drag&drop mode heeft GameMaker een programmeertaal (GML) waarin ze allerlei scripts leren en nog meer de diepte in kunnen gaan. Met de boeken van [GameMaker4School](#) kunnen de leerlingen alle mogelijkheden van GameMaker ontdekken.