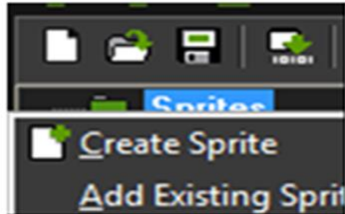
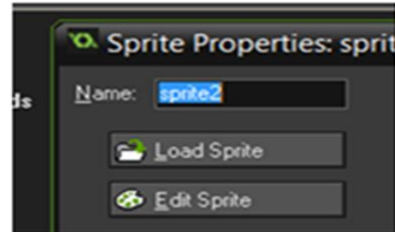


Kaart 1 – Een nieuwe Sprite maken

Hoe voeg je een plaatje toe aan een game?



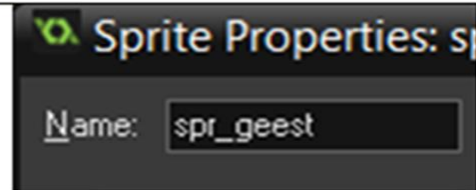
Rechtermuisknop op Sprites en dan Create Sprite.



Kies nu voor **Load Sprite**.



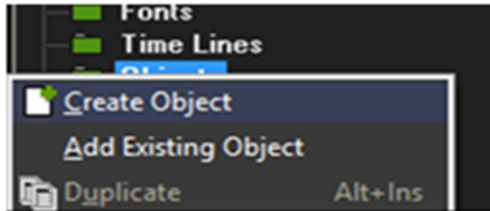
Kijk in de map CodeKinderen Bestanden en hierna Sprites en **dubbelklik** op een afbeelding die jouw **hoofdpersoon** wordt in je game.



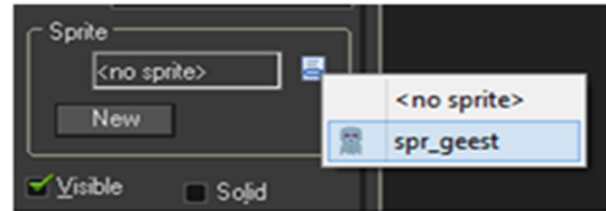
Geef je sprite een **naam**: spr.....

Kaart 2 – Een nieuwe Object maken

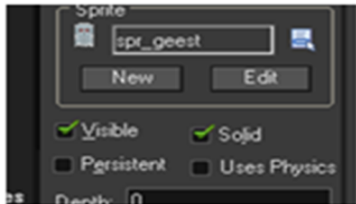
Hoe voeg je een object toe aan een game?



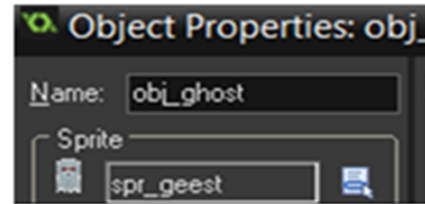
Rechtermuisknop op **Objects**, hierna **Create** Object.



Klik aan de **zijkant** bij **<no sprite>** en kies nu je gemaakte **sprite**.



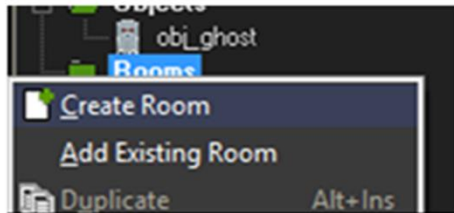
Zet een vinkje bij **Solid**.



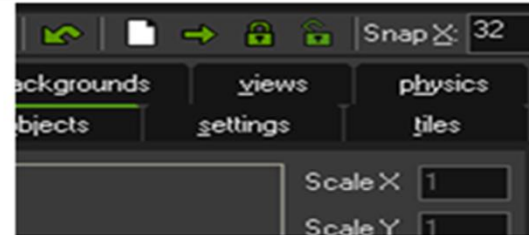
Geef je object een **naam**: **obj_.....**

Kaart 3 – Een Room (level) maken

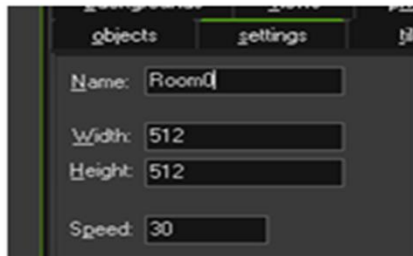
Hoe maak je een room (level) in een game.



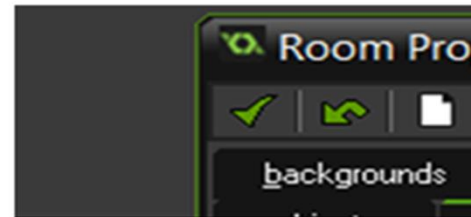
Rechtermuisknop op **Rooms** en dan Create Room.



Kies voor het tabblad settings.



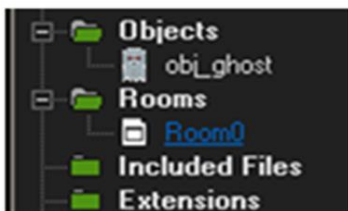
Je kunt de **naam** aanpassen en de grootte van je room bijvoorbeeld **512 bij 512**.



Klik op het **groene pijltje** om het scherm te sluiten.

Kaart 4 – Zet een object in je Room

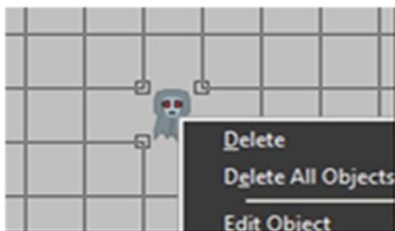
Hoe zet je iets in je room?



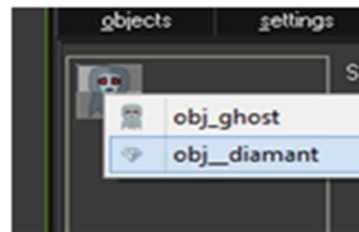
Dubbelklik op **Room0** (of een andere room).



Klik met je linkermuis in je **room** om een Object neer te zetten.



Met je **rechtermuisknop** kun je een Object **verwijderen**.



Klik links op het Object om een **ander** object te kiezen en neer te zetten.



Instructie Kaarten - GameMaker



Instructie Kaarten - GameMaker



Instructie Kaarten - GameMaker



Instructie Kaarten - GameMaker



Instructie Kaarten - GameMaker



Instructie Kaarten - GameMaker