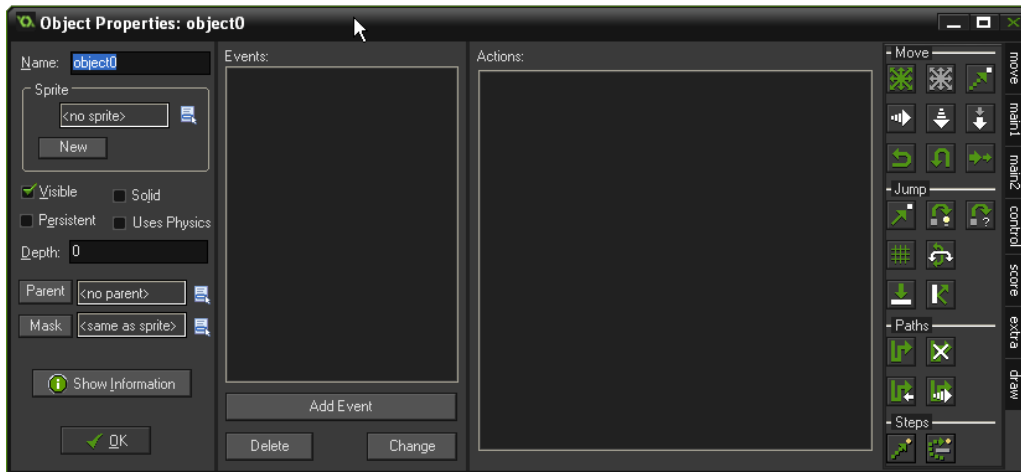


# OBJECTS



Objecten heb je nodig om sprites te laten bewegen. Je kan allemaal maar een achtergrond of een object toevoegen aan je room (level). Een object bestaat uit een sprite (niet verplicht), event (gebeurtenis) en een actie.



Via Resources – Create Object krijg je bovenstaande pop-up.

Het is belangrijk een duidelijke naam aan je room te geven. Om geen conflict met bestaande termen (programeertaal van Game Maker) te krijgen plaats je best “obj\_” voor je eigen naam.

De meeste objecten worden gelinkt met een sprite. Koppel via de blauw/witte knop de juiste sprite. Er zijn 2 belangrijke vinkjes voor een basis game: Visible en Solid. Visible wil zeggen dat het object getoond mag worden. Solid wil zeggen dat een object *dicht gemaakt wordt*. We hebben dit nodig bij een botsing. Er kan alleen een botsing met een solid object gemeten worden. Dus alles waar we tegen gaan botsen (en waarna een actie uitgevoerd moet worden) moet solid zijn. Zoals munten, spookjes, munitie, deuren, ...

Het objectvenster is in 2 kolommen verdeeld: Events (gebeurtenis) en Actions (acties). Acties zijn bv: lopen, springen, schieten, punten krijgen, geluiden afspelen, ... Events zijn de trigger om een actie uit te voeren bv: klikken met de muis, spatiebalk, pijltjes toets, botsing met solid object, ...

Via Add Event kan je een gebeurtenis toevoegen en vervolgens een actie koppelen.



Hieronder wordt beschreven wanneer de actie uitgevoerd zal worden per gebeurtenis:

Create	Als je game opstart worden alle objecten gemaakt (create). Dus de actie wordt uitgevoerd bij de start van het spel (of room waarin dit object zit).
Destroy	De actie wordt uitgevoerd als dit object verdwijnt via de destroy actie (zie hulpkaart actions)
Alarm	Wanneer er een alarm afgaat wordt deze actie uitgevoerd (zie hulpkaart actions)
Step	Standaard heeft jouw spel 30 stappen per seconde (zie hulpkaart rooms). Dus deze actie wordt 30 keer per seconde uitgevoerd.
Collission	Als je object botst met een ander object wordt een actie uitgevoerd. Bv. Botsing met een munt is een punt bij en het munt object moet verdwijnen.
Keyboard	Je kan elke toets van het toetsenbord kiezen en dit koppelen met een actie.
Mouse	Je kan elke muisknop kiezen en dit koppelen met een actie
Other	Diverse mogelijkheden
Draw	Deze heb je nodig om bv een scoreboard te tonen (tekenen)
Key Press:	De actie wordt uitgevoerd nadat een toets INGEDRUKT wordt. Bij keyboard is er een verschil tussen indrukken en een ingedrukte toets loslaten.
Key Release	De actie wordt uitevoerd nadat een toets ingedrukte toets losgelaten wordt.
Asynchronous	Geavanceerde instellingen.