Hoe maak ik een App in GameSalad



Download GameSalad Creator

Congratulations! You're about to start making games with GameSalad Creator — the easiest way to learn game making. We're excited to see what you come up with.

But first, you'll need to create an account:					
(or log in if you already have an account)					
Enter your email					
Password					
I am over 13 years of age and have read and agreed to the Terms of Service.					

Create Account and Download

Here's what to do next:



Als je gevraagd wordt, of je wilt uploaden naar de 'pro' versie, klik je op sluiten/'no'.



Log in to receive pro tips to help you create and publish your games.

GameSalad Login	X
	Welcome! Login with your GameSalad account to get started.
	Email:
	Password:
	Remember Me
	Login
-	Don't have an account? Create one!
	Forgot your password? No problem
	No actors or tables are open at this time.

3.) Learn the Basics with Simple Instructions



YouTube Channel

Our YouTube channel contains videos covering download and installation, and step-by-step overview of GameSalad Creator's features.



Cookbook

Then head over to the Cookbook and we'll explain all the elements you have at your disposal to build the game of your dreams.



If you want an exact explanation of everything Gamesalad Creator does and how to build your own game using it, check out the Manual.



Handleiding basis GameSalad

Deze handleiding is gemaakt m.b.v. de online tutorial van GameSalad via <u>https://youtu.be/VWHXaNs8Q11</u>. Je leert de basisbeginselen van GameSalad.

1. Maak een nieuwe File aan. Geef een naam en kies een geschikt platform.

😁 Create a N	lew Project
Title	My Great Project
Platform	iPad Landscape 🔹
	iPhone 6 Landscape iPhone 6 Potrait iPhone 6 Plus Landscape iPhone 6 Plus Portrait iPhone 5 Landscape iPhone 5 Potrait
	iPad Landscape
	iPad Portrait Nook Color Landscape Nook Color Portrait Kindle Fire Landscape Kindle Fire Portrait GameSalad Arcade 720p HD MacBook Legacy iPhone Landscape Legacy iPhone Portrait
Attributes	Legacy Web Game
🐨 Scene	Actor

2. Bovenste kader -> Pas de naam van de actor aan (dubbelklik)



3. Onderste kader -> Pas de Size van de actor aan (dubbelklik). Geef het de waarden 50 en 50 mee. Zie afbeelding hieronder.

		Attributes			
The Game		🐨 Scene	Å Actor		- 2
Player			+•	-	Rule
â				ŝ	ty
	Drag	an Image Here		è	
			388	ŝ	
Time	0		real	*	
Position			point		
▼ Size			Size	Ξ	
Width	50		real		
Height	50		real		
Rotation	0		angle	Ŧ	

4. Bovenste kader -> Sleep de actor naar het zwarte vlak



5. Je wilt de Player laten bewegen. Daarvoor moet je 'backstage' gaan werken. Ga dus naar de menubalk naar het icoontje naast de groene play-knop. De Toggle Backstage.



6. Maak een Rule (rechts in het onderste kader). Hiermee ga je programmeren: als dit het geval is, doe dan dát. Klik op Rule.

		Backstage
A Player(Prototype)	Å Player(Instance)	
Rules		+ Rule + Group -
type or drag in a behavio	r or block	Add Rule

7. Welke regel geef je het programma? Klik op het bovenste kader op 'behaviors'.



8. Selecteer Key (geel blokje) uit 'behaviors'. En sleep deze naar de Rule.



9. Welke key press kiezen we? De letter 'W' in dit geval. Voer een hoofdletter W in.



10. Sleep het gedrag (behavior) Move naar de 'do' in het onderste kader

P Move			D		
P Move To	\backslash				
P Note	\backslash	-			
Move (Persiste Specify movemen actor or to the sce	ent) nt in a particular angle ene. See also Move To Attributes	relative to the o behavior.			
Game	Scene	📌 Actor	📌 Player(Prototype)	📌 Player(Instance)	
Player (instand	te)	+	Rules		
	Drag an Image Here		When All • of the receives a key press:	e following are happening W is: dow	n •
Time	0	real	type or drag in a conditi	ion	
Position		point	T On Move		
▶ Size		Size =			
Rotation	0	angle	move in direction:	0	<i>e</i> *
► Color		Color	at a speed of:	300	<i>e</i> •

- 11. Klik op het groene Play-icoontje bovenin. Je ziet dat je Player naar rechts (het beeld uit) loopt als je de W indrukt. Pas daarom in de 'Move in direction' 0 aan naar 90. Je Player zal dan naar boven gaan als je de W indrukt. Probeer maar eens.
- 12. Geef de Rule de naam 'Up', die hoort bij het gedrag van de Player: omhoog gaan.
- 13. We maken een nieuwe gedragsregel (Rule), klik op Rule. Je kunt ook Rule in het lege kader invullen. Het programma maakt dan automatisch een Rule aan.
- 14. Maak nu vergelijkbare Rules. Het programma heeft je eerdere behaviors onthouden, dus kun je in het kader key / move invullen, slepen vanuit het bovenste kader is dus niet meer nodig. Zie afbeelding hieronder.

V On Rule
When All of the following a
kei Key ▶ do ▶ else

- 15. Maak Rules voor de letter S (naar onderen, vul in Move in Direction = 270) en de letter A (naar links, vul in Move in Direction = 180) en de letter D (naar rechts, vul in Move in Direction = 0). Pas de namen van de Rules aan naar respectievelijk Down, Left en Right.
- 16. Als de Rule menu's zijn ingeklapt, zie je dit (afbeelding).

Rules	
▶ On Up	
Down	
▶ On Left	
▶ On Right	
type or drag in a behavior or block	

Belangrijk! Sla je spelletje op en doe dit regelmatig als je aan het bouwen bent. Probeer je spelletje eens uit, klik op de groene Play-icoon.

17. We geven de Player er een Playfield bij, een soort afgebakend gebied. Klik op Player, bovenste kader, en daarna op +. Noem de 2^e Player 'lava'.



18. Geef 'lava' de kleur rood. Ga naar het onderste kader, klik op color -> rood. Sleep vanuit het bovenste kader je 'lava' het zwarte vlak in. Je ziet witte vierkantjes in 'lava'. Daarmee kun je de vorm in- en uitrekken. Trek de 'lava' langs de randen van het veld, zodat je een compleet afgebakend (rood) gebied krijgt. Dit lukt niet in een keer, je moet steeds opnieuw 'lava' het zwarte veld inslepen en daar uitrekken.

😇 💗 🕺 🛂 🔚 🔠	E	۰	lava	X: 96	4 🗘	Y: 568	÷	W: 1	20 🗘	H: 12	20	R
Actors												
III												
Player												
lava												
											•	

19. We gaan het spel nu zo programmeren, dat de speler dood gaat zodra hij de lava aanraakt.

20. Klik op Player. In het onderste kader verschijnen nu je eerdere Rules. Klik dan rechts op Group. En sleep al je gemaakt Rules de Group in. Dat ziet er dan zo uit, zie afbeelding hieronder.

🔻 💽 Group
▶ On Up
▶ On Down
► On Right
► On Left
type or drag in a behavior or block

- 21. Geef de Group de naam Group Player controls, en klap het Group menu dicht. Dat houdt het overzichtelijk.
- 22. Je wilt nu dat bij een botsing (Collision) met Lava er iets met de Player gebeurt.
- 23. Maak een nieuwe Rule (klik of vul Rule in).
- 24. Ga naar het bovenste kader en zoek bij Behaviors naar Collision (geel blokje). Sleep dat de Rule in. Geef aan dat Collision met Lava moet plaatsvinden. Zie afbeelding.

-			
C Collision			
C Hibernate			
C Key	\mathbf{i}		
C Mouse Button			• ·
Collision (Condit	ion)		
A conditional statem behaviors depender actor.	ent that makes the at on an actor collid	riggering of ing with another	
		\sim	∱ Player(Prototype)
	Attributes		Rules
Game	🐨 Scene	📌 Actor	
Game Attributes		+•	On Group - Player controls
Name	detault name	text	T On Rule
Time	0	real	When All of the following are happening
randomSeed	-1	integer	
 Display Size 		Size	actor overlaps or collides with: actor of type v v ,
Actor Tags		text	lava
platformConn	ected 🔲	boolean	type or drag in a condition
playerType	Single F 🔻	enumeration	▶ do ▶ else
nlaver1 Kevm	an	nlaverman	

25. Je wilt dat de Player dood gaat na contact met Lava. Ga dus naar het bovenste kader en sleep vanuit Behaviors het blokje met Destroy in de 'do' van de Rule. Geef de Rule de naam 'Kill Player'.

Belangrijk! Sla je spel op. Probeer het spel uit door op de groene Play-knop te drukken. Wat gebeurt er als je Player de lava raakt?

Je bent nu klaar met de eerste stappen uit GameSalad. Het ziet er nog niet heel aantrekkelijk uit, dat gaan we nu veranderen met beeld en animatie.

Hoe voeg je beelden en animatie toe in GameSalad?

Deze handleiding is gemaakt m.b.v. de online tutorial van GameSalad via <u>http://www.onlinelogomaken.com/</u>. Je leert afbeeldingen en animatie toevoegen.

We vervolgen nu met het toevoegen van beeldmateriaal aan je app. Dit is een voorbeeld van hoe je app er tot nu toe uit ziet.

Fire Edit Layout View	Tunih Hidge		all Construct Conner
			Tage Mit Icon
			B VI DAL DAL DAL
actions .	10.000		
**			
pape			
-			
A	Des		loting
		(ElavaPatanjae)	
		Rules	+ Nak + Group + Take
A 000	00000		
77064		table or shap in a tarbance or block	
Dagatim	age free		
		1	
Time 0	real [P.
+ Position	point	1	
+ 5ize	Size		
Rotation 0	angle		
+ Color 💼	Calur		
burger Balmage	• Image		
Tags Select Tec	a. but		
Pointed Art 20	becker		
+ Graphics	athibutes		
+ Motion	ambutes		

- 1. Ga naar Add assets. In GameSalad staat een aantal assets klaar, die je kunt downloaden naar je eigen computer. Let erop dat JNP bestanden te groot zijn, maar PNG of GIF kan wel.
- 2. Klik op Add assets en voeg uit die bestanden (of bestanden die je zelf gedownload hebt) enkele afbeeldingen toe. Neem de Lava afbeeldingen (2 stuks, gebruik de Shift knop of upload ze één voor één) en de Ufo afbeeldingen (2 stuks).



3. Met de plus en min-knop kun je items respectievelijk toevoegen of verwijderen.



- 4. Ga nu naar Actor Lava (bovenkader) en kies in het onderste kader bij Actor de Image Lava. Kijk wat er gebeurt in je speelveld. Probeer ook wat er gebeurt als je een andere Color aanklikt.
- 5. We gaan verder met de Color White, klik op OK.

1	x 🗳 🖿		
Actors		≡ ≡ ₽ + -	
🖌 🎻 All			
Player			
lava			
	Attributes		
Game	Attributes	À Actor	
Game lava	Attributes	Actor	
Game lava	Attributes	Actor	
Game lava	Attributes	Actor	
Game Iava	Attributes	Actor + • •	
Game Iava	Attributes Scene Drag an Image He	Actor + • •	Ru
Game Iava	Attributes Scene Drag an Image He 0	Actor + • • ere Size angle Color	Ru
Game Iava	Attributes Scene Drag an Image He No Image No Image	Actor + • • ere Size angle Color Image	Ru
Game Iava	Attributes	Actor + • • ere Size angle Color Image text	Ru

6. De langgerekte stukken zien er niet mooi uit, behalve als je alles opgebouwd hebt uit afzonderlijke blokken (zie afbeelding), dat gaan we veranderen. Ga naar Horizontal en Vertical Wrap en pas aan naar Tile. Pas ook de tileWidth en Height aan.



7. Geef nu op vergelijkbare wijze je Player (bovenste kader) de Image Ufo.



8. We gaan in de app een animatie invoegen. Dat doen we met Behaviors, daar vind Animate. Sleep deze naar het Player(Prototype) kader rechtsonder (afbeelding 2). Sleep naar het vrije kader onder de Rule Kill Player (afbeelding 1).



9. Plaats de beide Ufo afbeeldingen in het Animate kader. En schuif Animate op 2. Zie afbeelding 2.



10. Doe hetzelfde voor Lava. Dus een Animate kader rechtsonder en daarna de beide Lava afbeeldingen in het Animate kader slepen. Zet animate at op 5. Dit is het resultaat (afbeelding).

Å lava(Prototype))			
Rules				
Animate				
 animate at: 5 store current fram 	e in:	0	fps	▼ loop

11. Kies tenslotte voor minder 'vierkante' bewegingen van je Player Ufo voor Physics Circle. En test je resultaat (**vergeet niet je app op te slaan!**).

8	e	×.		E.			
Actor	5					+	
▼ 🦨 A	.11						
🔯 PI	ayei						
🔛 la	va						
~	Game		Attril	outes Scene	Å /	Actor	
					~		
Playe		L			 	+•	
Player							
Player	otion				attrik	+ ·	
Player	otion				attrik	outes	
Player	otion hysics Density				attrib	outes real	
Player	otion hysics Density Friction		1		attrib	outes real real	
Player	otion hysics Density Friction Bouncir	ness	1 3 1		attrik	eutes real real	
Player ► M ▼ Pl	otion hysics Density Friction Bouncir Fixed R	ness			attrib	putes real real real	
Player	otion hysics Density Friction Bouncir Fixed R Movable	ness otation e		ectangg	attrit	outes outes real real real olean	

Afsluiting

Met deze handleiding heb je in de basis kennisgemaakt met GameSalad. Tenslotte vind je op de site van GameSalad nog enkele uitlegfilmpje die je helpen bij het toevoegen van geluid. Bekijk deze zelfstandig om je game app compleet te maken.