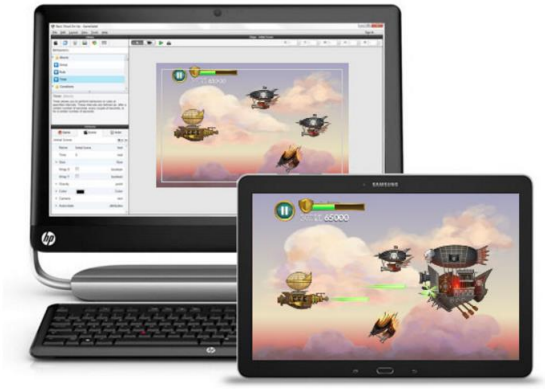
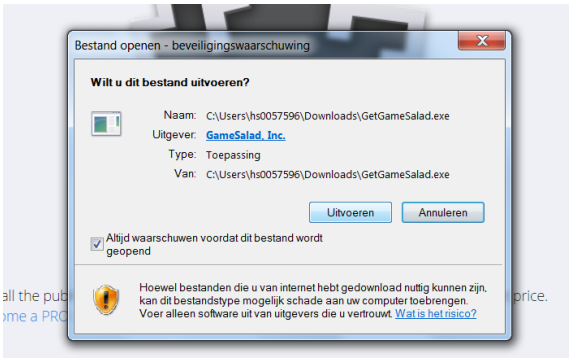
Hoe maak ik een App in GameSalad



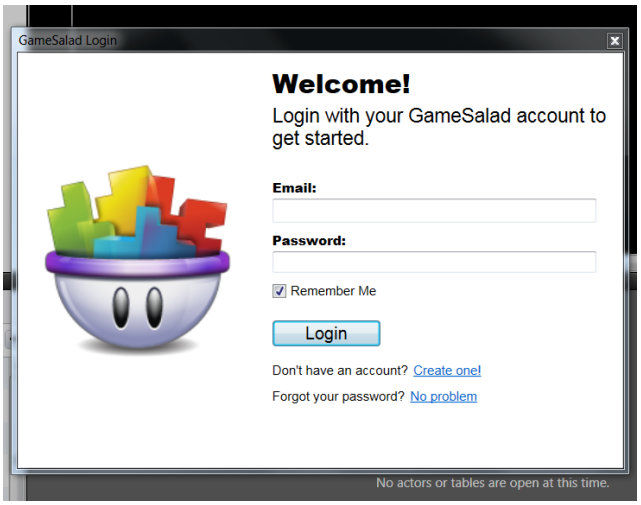


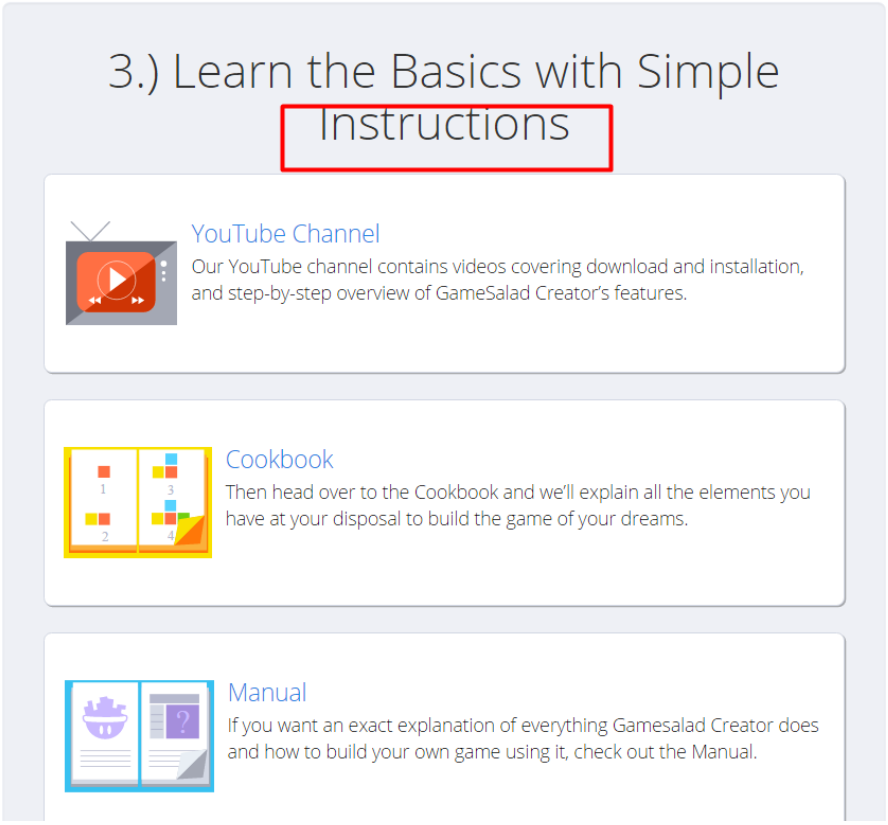


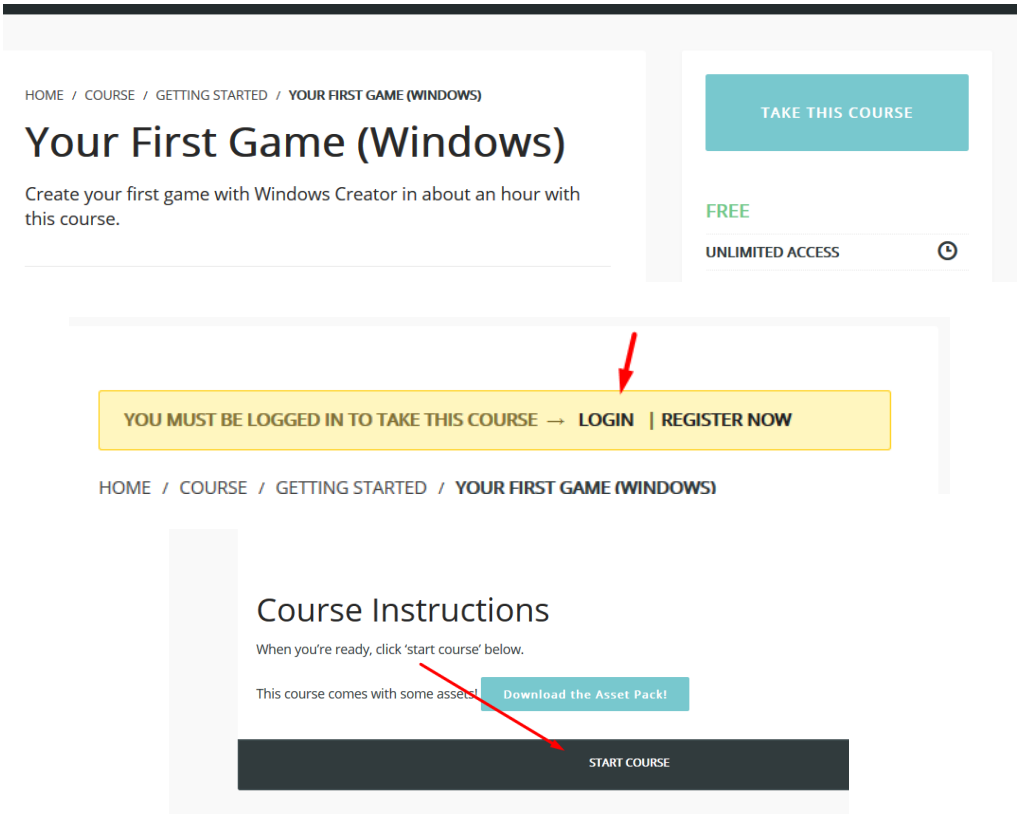


Als je gevraagd wordt, of je wilt uploaden naar de ‘pro’ versie, klik je op sluiten/’no’.







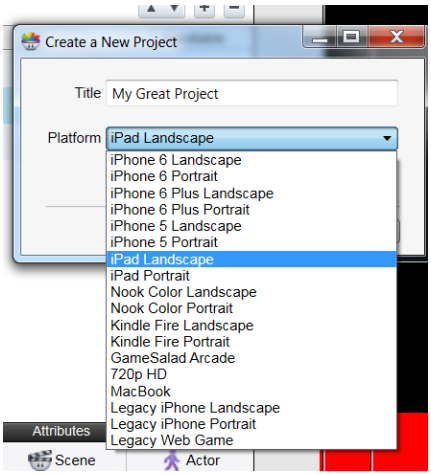


http://learn.gamesalad.com/course-status/

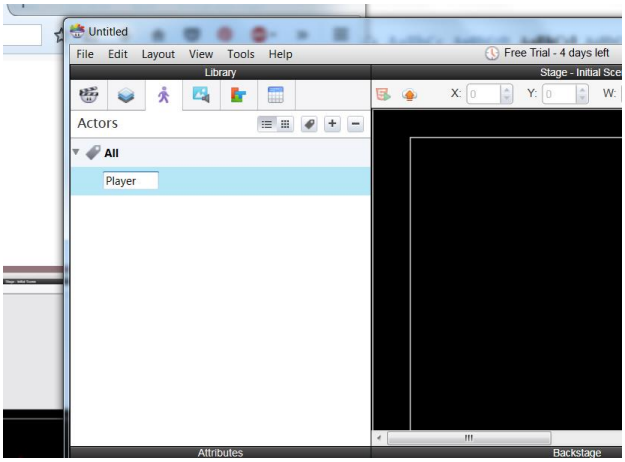
Handleiding basis GameSalad

Deze handleiding is gemaakt m.b.v. de online tutorial van GameSalad via https://youtu.be/VWHXaNs8Q1I . Je leert de basisbeginselen van GameSalad.

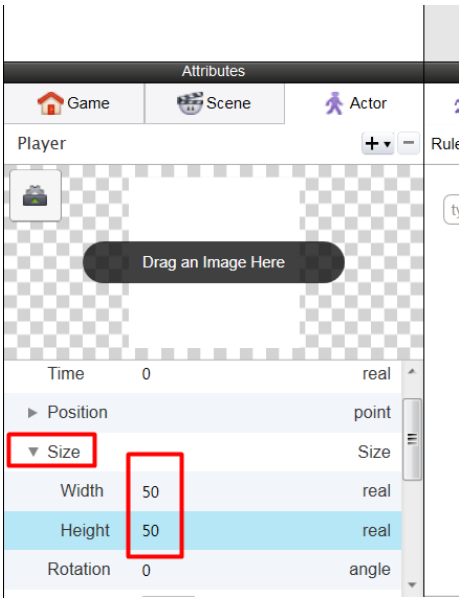
1. Maak een nieuwe File aan. Geef een naam en kies een geschikt platform.



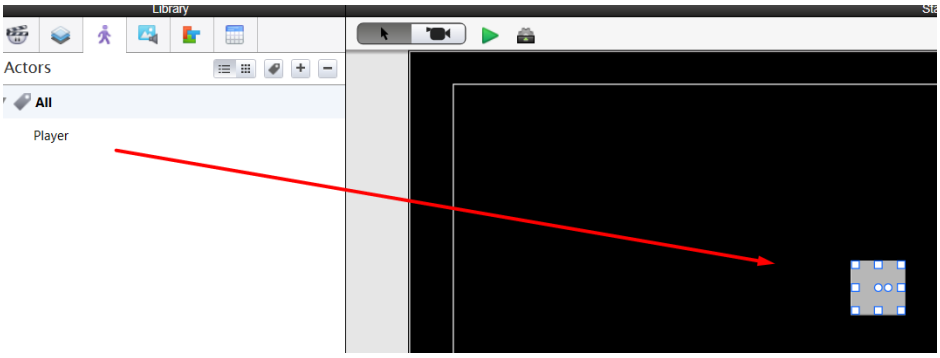
2. Bovenste kader -> Pas de naam van de actor aan (dubbelklik)



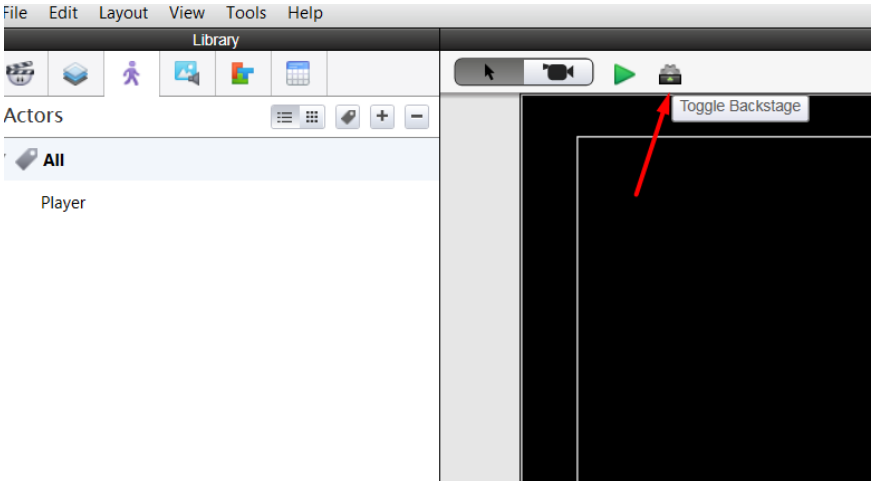
3. Onderste kader -> Pas de Size van de actor aan (dubbelklik). Geef het de waarden 50 en 50 mee. Zie afbeelding hieronder.



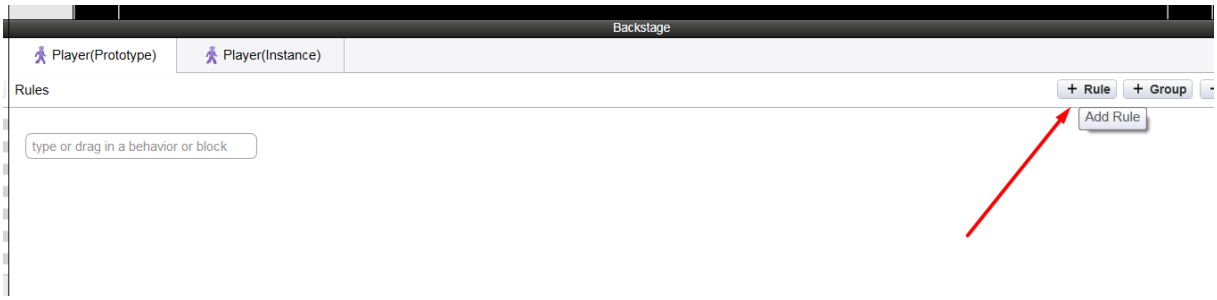
4. Bovenste kader -> Sleep de actor naar het zwarte vlak



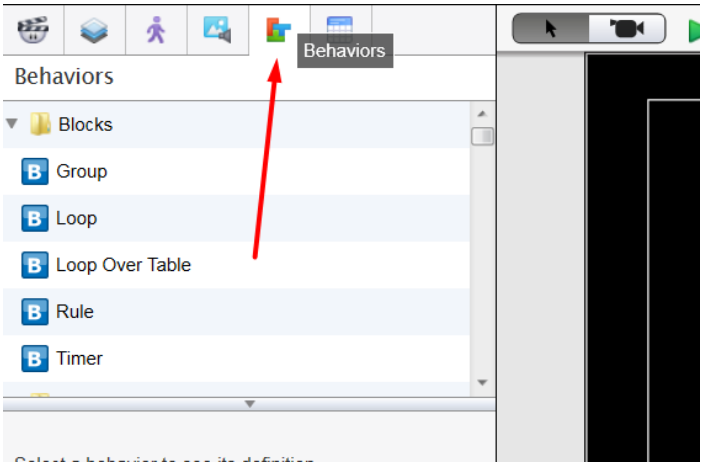
5. Je wilt de Player laten bewegen. Daarvoor moet je ‘backstage’ gaan werken. Ga dus naar de menubalk naar het icoontje naast de groene play-knop. De Toggle Backstage.



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

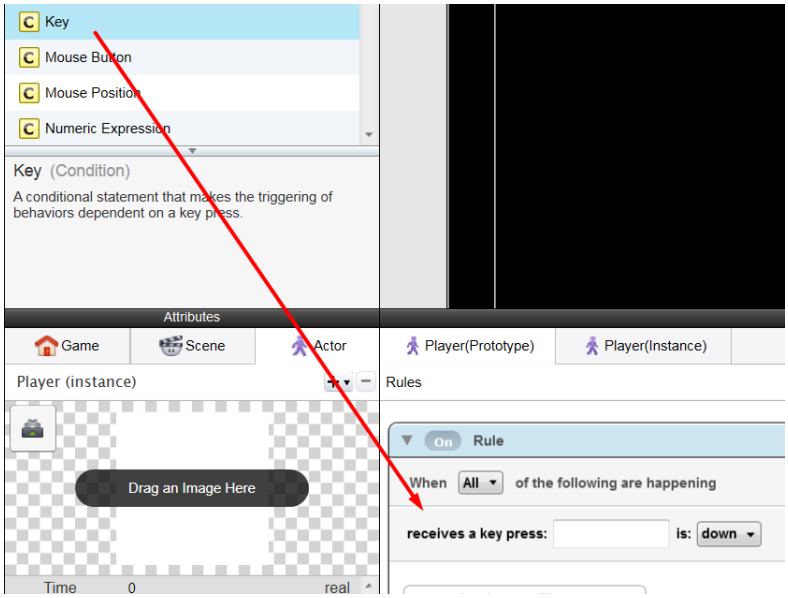


7. Welke regel geef je het programma? Klik op het bovenste kader op ‘behaviors’.



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

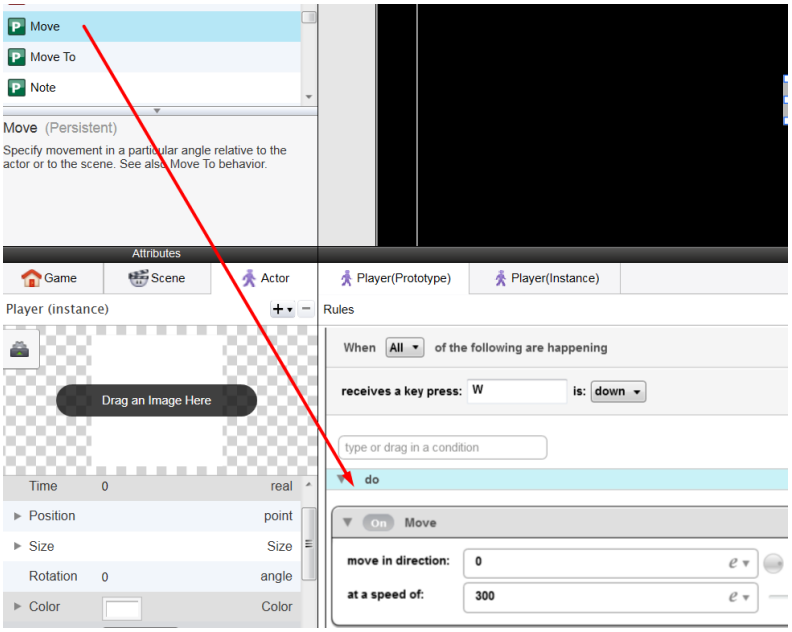
33



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



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.

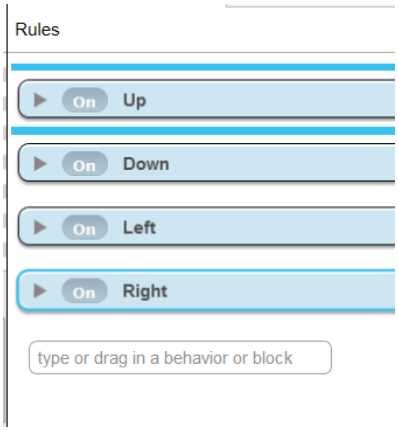
13. We maken een nieuwe gedragsregel (Rule), klik op Rule. Je kunt ook Rule in het lege kader invullen. Het programma maakt dan automatisch een Rule aan.

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.



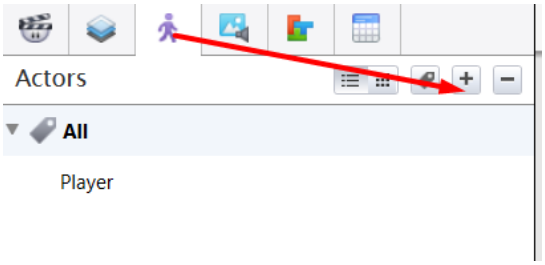
15. Maak Rules voor de letter S (naar onderen, vul in Move in Direction = 270) en de letter A (naar links, vul in Move in Direction = 180) en de letter D (naar rechts, vul in Move in Direction = 0). Pas de namen van de Rules aan naar respectievelijk Down, Left en Right.

16. Als de Rule menu's zijn ingeklapt, zie je dit (afbeelding).

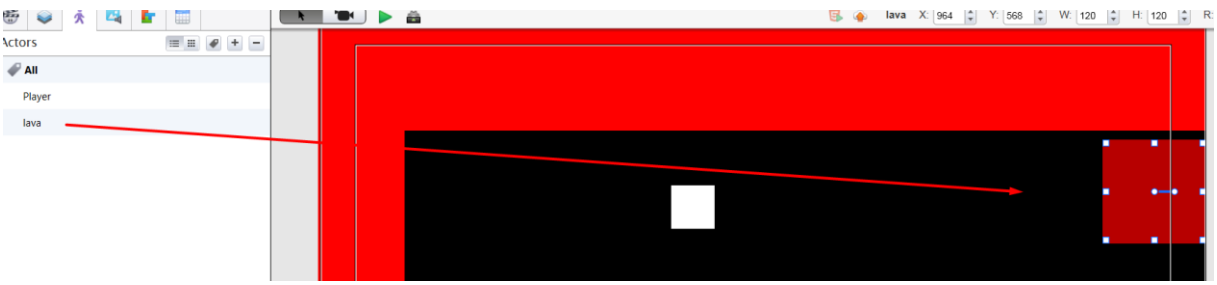


Belangrijk! Sla je spelletje op en doe dit regelmatig als je aan het bouwen bent.
Probeer je spelletje eens uit, klik op de groene Play-icoon.

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

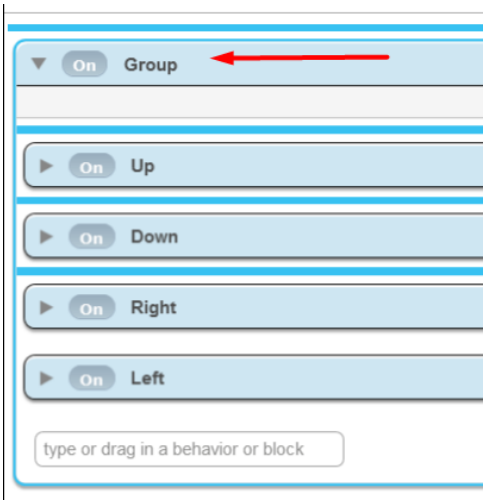


18. Geef 'lava' de kleur rood. Ga naar het onderste kader, klik op color -> rood. Sleep vanuit het bovenste kader je 'lava' het zwarte vlak in. Je ziet witte vierkantjes in 'lava'. Daarmee kun je de vorm in- en uitrekken. Trek de 'lava' langs de randen van het veld, zodat je een compleet afgebakend (rood)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

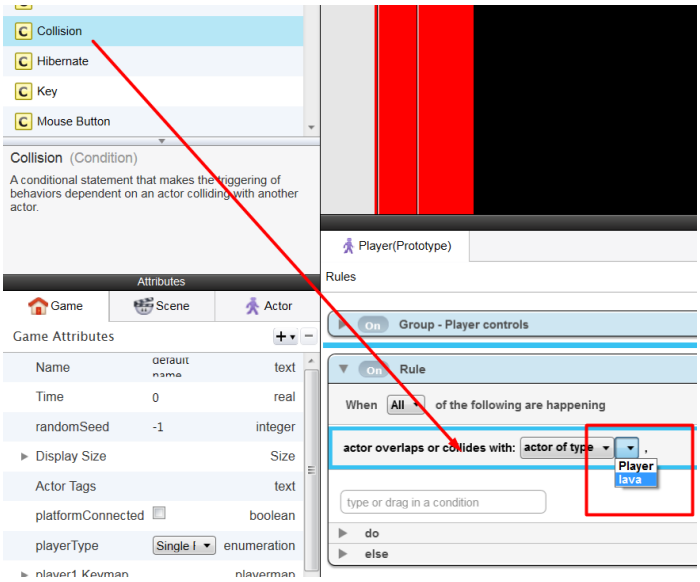


19. We gaan het spel nu zo programmeren, dat de speler dood gaat zodra hij de lava aanraakt.

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.



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.



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’.

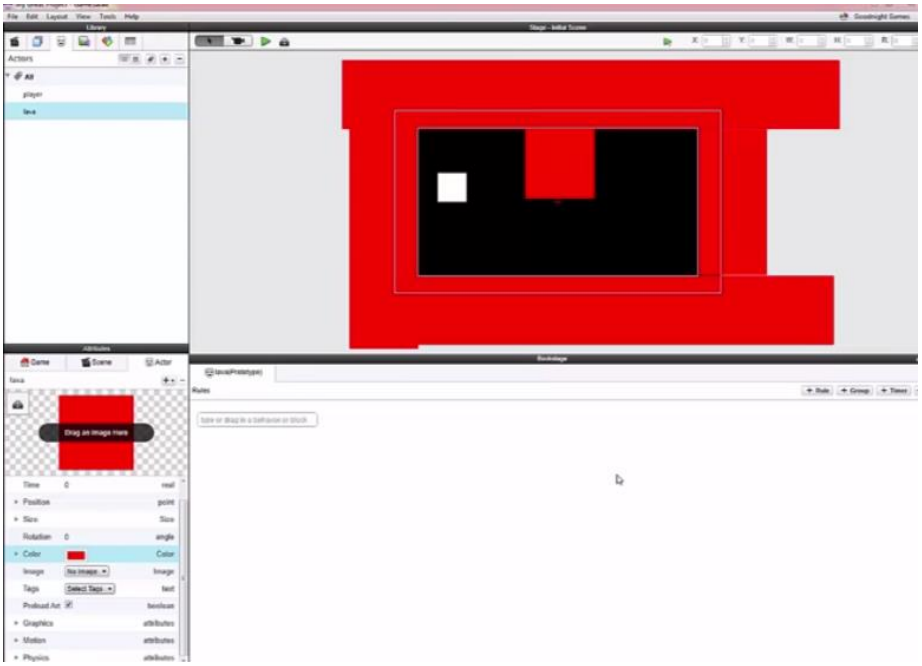
Belangrijk! Sla je spel op. Probeer het spel uit door op de groene Play-knop te drukken. Wat gebeurt er als je Player de lava raakt?

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.

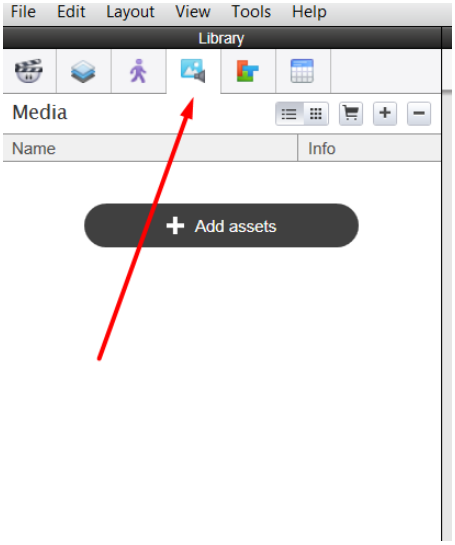
Hoe voeg je beelden en animatie toe in GameSalad?

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

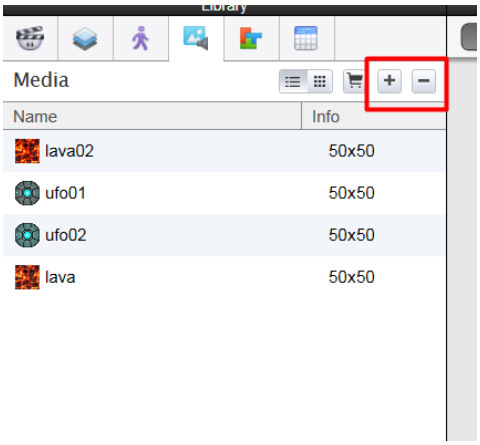
We vervolgen nu met het toevoegen van beeldmateriaal aan je app.
Dit is een voorbeeld van hoe je app er tot nu toe uit ziet.



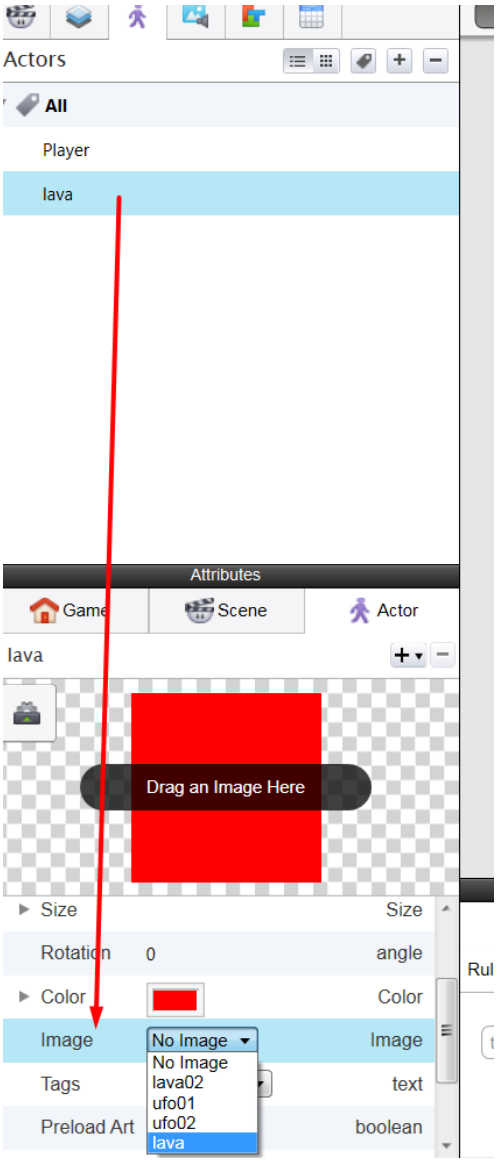
1. Ga naar Add assets. In GameSalad staat een aantal assets klaar, die je kunt downloaden naar je eigen computer. Let erop dat JNP bestanden te groot zijn, maar PNG of GIF kan wel.
2. Klik op Add assets en voeg uit die bestanden (of bestanden die je zelf gedownload hebt) enkele afbeeldingen toe. Neem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



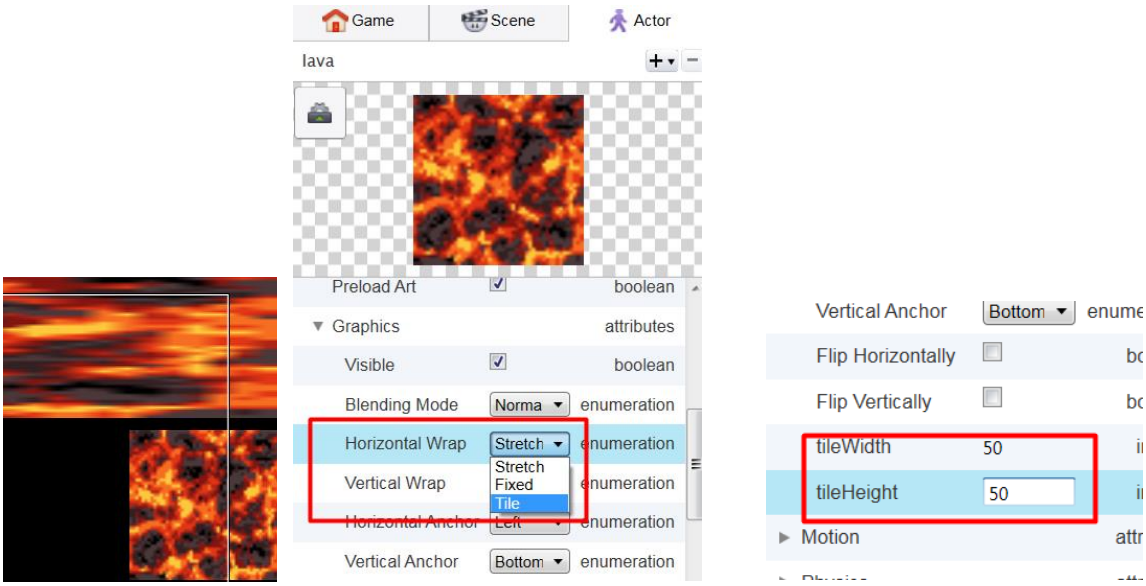
3. Met de plus en min-knop kun je items respectievelijk toevoegen of verwijderen.



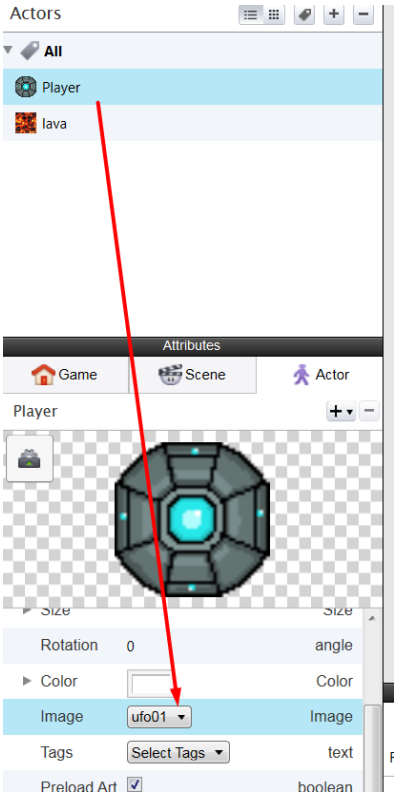
4. Ga nu naar Actor Lava (bovenkader) en kies in het onderste kader bij Actor de Image Lava. Kijk wat er gebeurt in je speelveld. Probeer ook wat er gebeurt als je een andere Color aanklikt.
5. We gaan verder met de Color White, klik op OK.



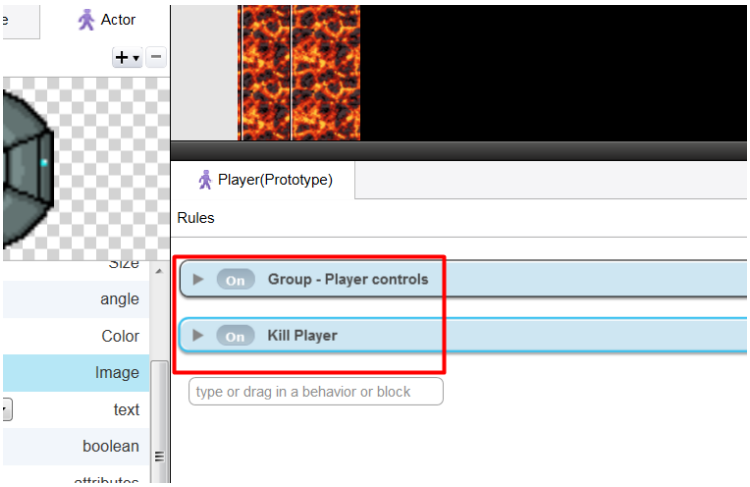
6. De langgerekte stukken zien er niet mooi uit, behalve als je alles opgebouwd hebt uit afzonderlijke blokken (zie afbeelding), dat gaan we veranderen. Ga naar Horizontal en Vertical Wrap en pas aan naar Tile. Pas ook de tileWidth en Height aan.



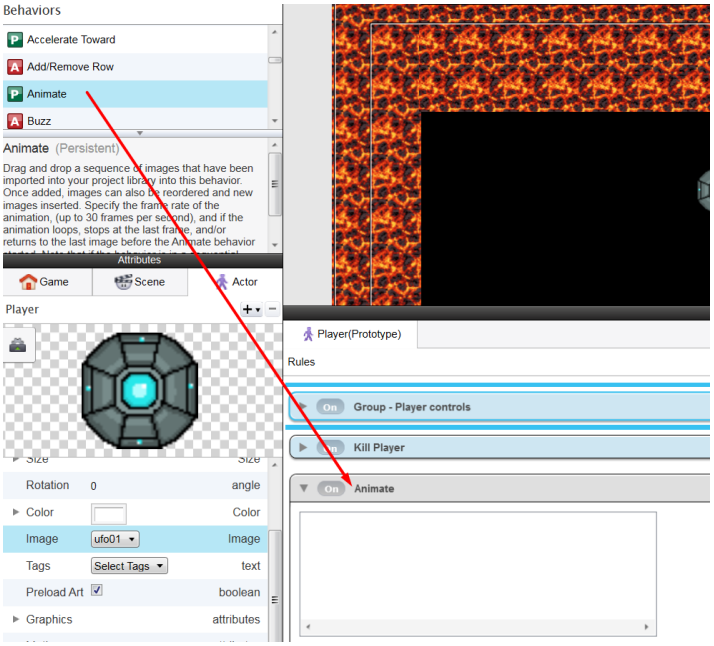
7. Geef nu op vergelijkbare wijze je Player (bovenste kader) de Image Ufo.



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).

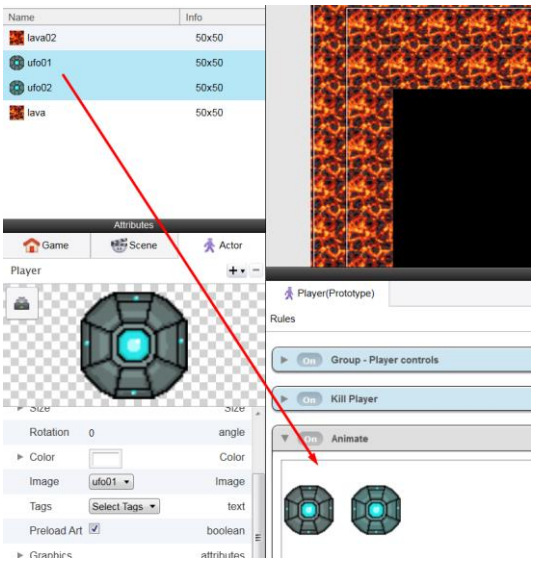


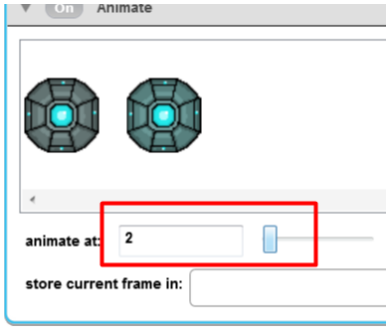
(afbeelding 1)



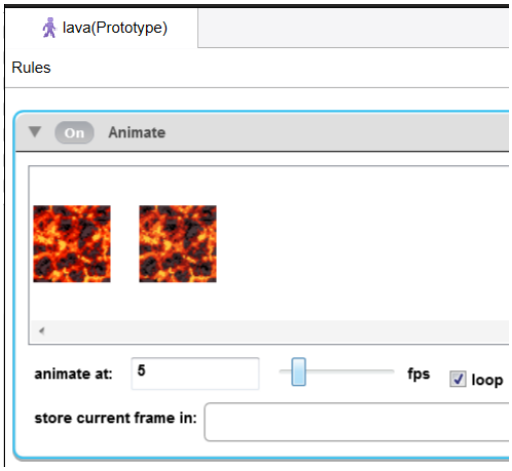
(afbeelding 2)

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

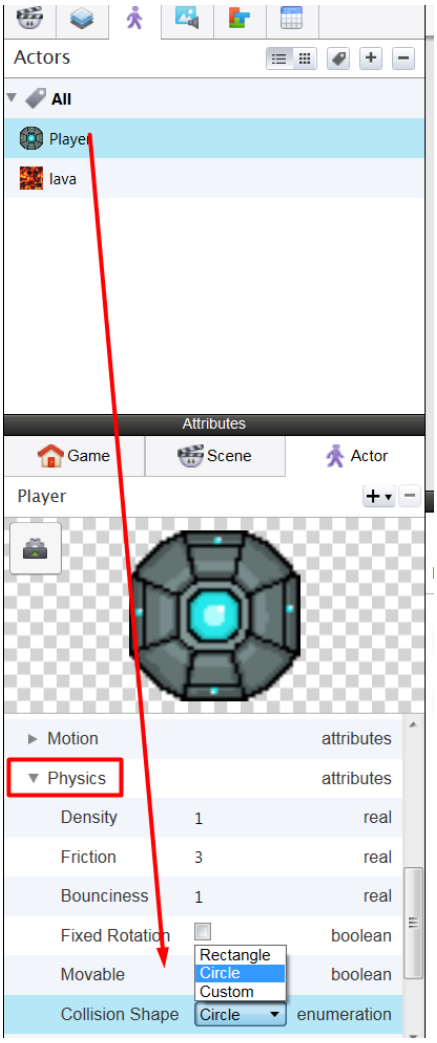




10. Doe hetzelfde voor Lava. Dus een Animate kader rechtsonder en daarna de beide Lava afbeeldingen in het Animate kader slepen. Zet animate at op 5. Dit is het resultaat (afbeelding).



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!**).



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.