

## Stappenplan GameMaker

---

### WAT IS GAMEMAKER?

GameMaker is een programma waarmee je games kunt maken. Je hoeft hiervoor geen programmeertaal te leren. Je maakt de spellen met drag & dropacties.

### INSTALLEREN EN DOWNLOADEN

1. Je kunt het programma downloaden op **<http://www.yoyogames.com>**.

### SPRITE, SOUNDS EN OBJECTEN TOEVOEGEN

2. Je kiest uit het menu **Add**. Kies **Add Sprite**. Je geeft deze een naam. Je kunt daarna met **Load Sprite** een geschikte afbeelding toevoegen.
3. Je kiest uit het menu **Add**. Kies **Add Sound**. Je geeft deze een naam. Je kunt daarna met **Load Sound** een geschikt geluidsfragment toevoegen.
4. Je kiest uit het menu **Add**. Kies **Add Object**.

### ACHTERGROND MAKEN

5. In GameMaker kies je voor **Add Room** vanuit het **Add-menu**. In het tabblad **Backgrounds** kun je afbeeldingen aan de achtergrond toevoegen. Links staan mogelijkheden om je ruimte te wijzigen. Linksonder kun je objecten toevoegen.

### BEWEGEN

6. In GameMaker gebruik je **Add events en actions**. Helemaal aan de rechterkant van het venster zie je alle mogelijke acties, in groepen ondergebracht. Om alle richtingen op te bewegen kies je bijvoorbeeld binnen de move-groep de actie met de acht rode pijlen en sleept die naar het midden in de lijst. Hierdoor kan het object in een bepaalde richting gaan bewegen.