

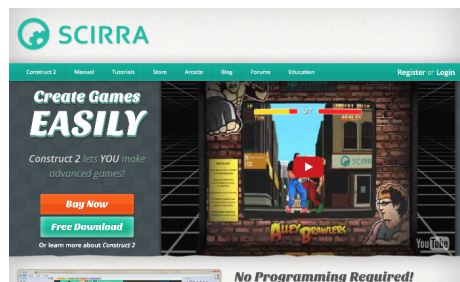
Stappenplan Construct

WAT IS CONSTRUCT?

Construct is software om 2D-games te maken. Je hebt hiervoor geen programmeerervaring nodig. Het werkt met slepen en plakken. Er zijn verschillende versies van Construct. Je kunt in principe prima aan de slag met de gratis versie.

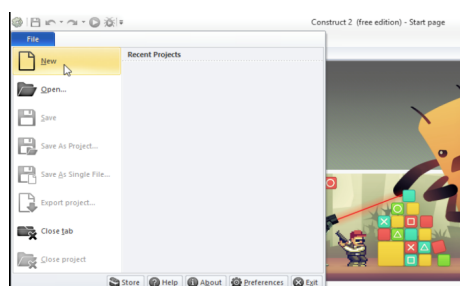
DOWNLOADEN EN STARTEN

Je kunt Construct downloaden via de site van Scirra, de makers van het programma.



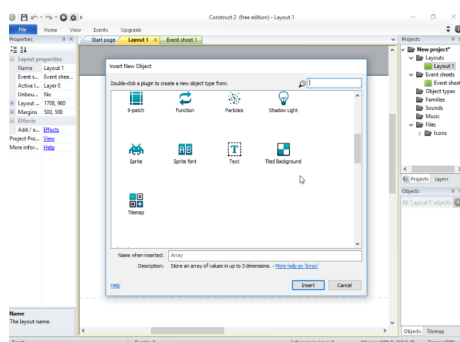
1. Ga naar <https://www.scirra.com> en klik op **Free download**.

EEN NIEUW SPEL MAKEN



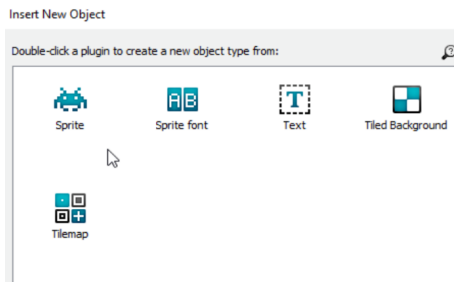
2. Klik op het pijltje naast de home-knop. Je klikt dan op **New**.

ACHTERGROND MAKEN



3. In Construct dubbelklik je op **Layout** en kies je **Tiled background**. Je kunt een achtergrond tekenen of een plaatje importeren.

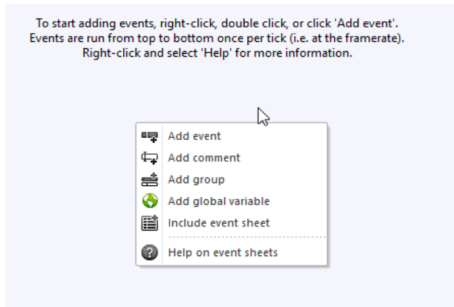
BEWEGEN



4. Bij Construct gebruik je movements en behaviours. Je moet daarvoor eerst een object toevoegen. Je doet dit via het lay-outscherf. Dubbelklik in **Layout** en kies voor **Sprite**. Klik daarna op de blauwe link **Behaviours**.

Je vindt alle functies voor bewegingen onder het kopje 'Movements'. De meest gebruikte is 'Directions'. Hiermee kun je beweging aan alle richtingen koppelen.

ACTIES TOEVOEGEN



5. In de eventsheet staan alle acties van het spel. Om een event te maken klik je eerst op **Add event**. Dit is eigenlijk de vraag: 'Wat gebeurt er als ...?' Daarna klik je op **Add action**. Dit is het antwoord: 'Dit object gaat het volgende doen ...'

Je werkt elke keer met onderstaande volgorde van stappen:

- de ruimte inrichten met objecten (via Layout)
- aan objecten gedrag koppelen (via Behaviour)
- de acties van het spel bepalen (via Eventsheet).

BRON

Kijk eventueel ook naar de **Film Construct**.