

HOOFDSTUK 2

2.3. Het spel spelen

- * We gaan nu het spel spelen.
- * Klik op de **grote groene pijl** boven in de knoppen balk.
- * Het spel begint !!!
(F1 = help en F4 = groot scherm)
- * Al je niet meer wilt spelen druk je op het **kruisje** of op de **esc** knop



2.4. Wat staat er op je scherm?

- * Nu is het spel geladen en je ziet allemaal plusjes staan voor **Sprites**.
- * Klik op de het **plusje** voor Sprites. Het Sprite scherm klapt open
- * Je ziet nu de plaatjes staan die gebruikt worden in dit spel
- * Klik nu alle mappen maar eens open waar **plusje** voor staat
- * Je hebt **sounds** (geluid), **backgrounds** (achtergronden), **objects** (wat doet een plaatje), **rooms** (levels van je spel)



F1, voor help!



PIZZA aanpassen

2.5. Het spel een andere naam geven

Sla het spel op onder een andere naam, zodat je altijd terug kunt kijken naar het beginspel.

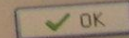
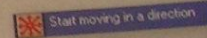
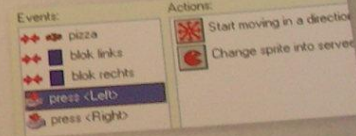
- * Klik linksboven in op **File**
- * Klik dan op **Save As**
- * Maak eerst een nieuwe map aan met rechtsboven in het folder icoontje met het lampje erin
- * Je zit dan direct in jouw eigen map
- * Geef dan een naam op (bijvoorbeeld pizza-eigenaam)
- * Klik op **Opslaan**



2.6. De serveerster sneller laten lopen

Voor alle personen die in je spel voorkomen, is er een object. Hierin beschrijf je wat de persoon in het spel doet.

- * Klik op het **plusje** voor **Object**
- * Dubbelklik op **Serveerster**
- * Er ontstaat een scherm
- * Klik op **press Left**
- * **Dubbelklik** op **Start Moving in a direction** onder Actions
- * Er komt weer een nieuw scherm
- * Onder in staat speed 10, verander dat in **speed 15**
- * Klik nu op de groene **OK** onderin
- * Nog een keer op **OK** onderin
- * Nu het nieuwe bestand **opslaan** door op de diskette te klikken
- * En **Run!!!!**



**Merk je dat de serveerster nu sneller loopt?
Als je op het linkerpijltje klikt?
Verander nu de snelheid wanneer ze naar rechts loopt. Probeer ook langzamer lopen uit.**