**PRO WEEE: Nieuwe Syntax Opdracht**

**Opdracht 1 --- [80 punten]**

***- Zoek MINIMAAL 2 (maximaal 4) nieuwe GML (Game Maker Language) syntax in de digitale handleiding op die je wilt weten en toepassen.***

***- Pas elk stuk gekozen syntax toe in een Game Maker project (in een script) en bedenk een vorm van interactie wat een werkend, zichtbaar resultaat heeft. (10 punten per werkende toepassing.)***

***- Bedenk per gekozen syntax een andere context waarin de code kan worden gebruikt en schrijf dit op.***

***(10 punten per syntax voorbeeld beschrijving.)***

**Syntax 1**

**Titel:**

*Audio*

**Voorbeeld Toepassing:**

*BVB Achtergrond muziek, Interactie geluidjes, SFX etc.*

**Syntax 2**

**Titel:**

*Path*

**Voorbeeld Toepassing:**

*Laat een AI een bepaalde path lopen zo als laat een tank een route rijden als een patrol*

**Syntax 4**

**Titel:**

*Particles*

**Voorbeeld Toepassing:**

*Een effect wat van een actie afkomt zo als een rook wolk is een particle. Eg. Een kogel wat van een stuk metaal afkaatst of een muscle flash van een wapen*

**Opdracht 2 --- [20 punten]**

***- Zoek een medestudent op die andere syntax heeft gekozen om toe te passen.***

***- Vraag aan je medestudent of hij/zij kan uitleggen wat de syntax doet en waar het voor is bedoeld.***

***- Controleer de uitleg van je medestudent door de handleiding te raadplegen. Bespreek eventueel jullie meningsverschil en vorm gezamenlijk een conclusie.***

***- Beschrijf in je eigen woorden wat de syntax doet en bedenk en schrijf een voorbeeld van hoe deze syntax kan worden toegepast in een game.***

**Syntax Medestudent**

**Naam student:** *Jerry Sam*

**Syntax titel:** *Achievements*

**Syntax Werking:**

*Manage de achievements van een player. Doormiddel van een API voornamelijk voor IOS en Android*

**Voorbeeld Toepassing:**

*Je kan het in heel veel situaties toepassen, Bijvoorbeeld de speler start de auto voor de eerste keer of de speler schiet een wapen, reload een wapen voor de eerste keer of voor de zoveelste keer dan kan de game daar achievements voor geven. Dit zorgt er voor dat sommige mensen de game langer blijven spelen om alle achievements te hunten.*