**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:**

effect\_create\_above

**Voorbeeld Toepassing:**

*Als je een effect wilt hebben op de plek dat je aangeeft in de code of in de game zelf aangeeft bijv. als je een effect als snow over je hele map wilt hebben om weer te geven wat het weer in je game is.*

**Syntax 2**

**Titel:**

*audio\_play\_sound*

**Voorbeeld Toepassing:**

*Om geluiden te laten afspelen zodra je het oproept bijv. als je een vijand raakt speelt hij een geluid af.*

**Syntax 3**

**Titel:**

room\_goto\_previous

**Voorbeeld Toepassing:**

*Om terug te gaan naar vorig scherm bijvoorbeeld als je eerst van beneden de trap naar boven ging maar je neemt de trap weer terug dan ga je weer terug naar de vorige kamer.*

**Syntax 4**

**Titel:**

room\_goto\_next

**Voorbeeld Toepassing:**

*Om naar het volgende scherm te gaan bijvoorbeeld als je een game hebt dat je een trap hebt dat als je de onderkant van de trap eerst hebt en dan overschakeld naar de kamer erboven.*

**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:** *Coen*

**Syntax titel:** *sqrt*

**Syntax Werking:**

*De wortel van de waarde die je meegeeft.*

**Voorbeeld Toepassing:**

*Gebaseerd op de hoeveelheid exp de wortel ervan is je level.*