GameDevelopment

# Stap 1

Maak een sprite aan.

# Stap 2

Implementeer frame independance.

# Stap 3

Laat de hero van links naar rechts bewegen.

# Stap 4

Laat de hero springen.

# Stap 5

Voeg tiles aan jouw spel toe.

# Stap 6

Zorg ervoor dat er een collision detectie is als de hero op een tile gaat.