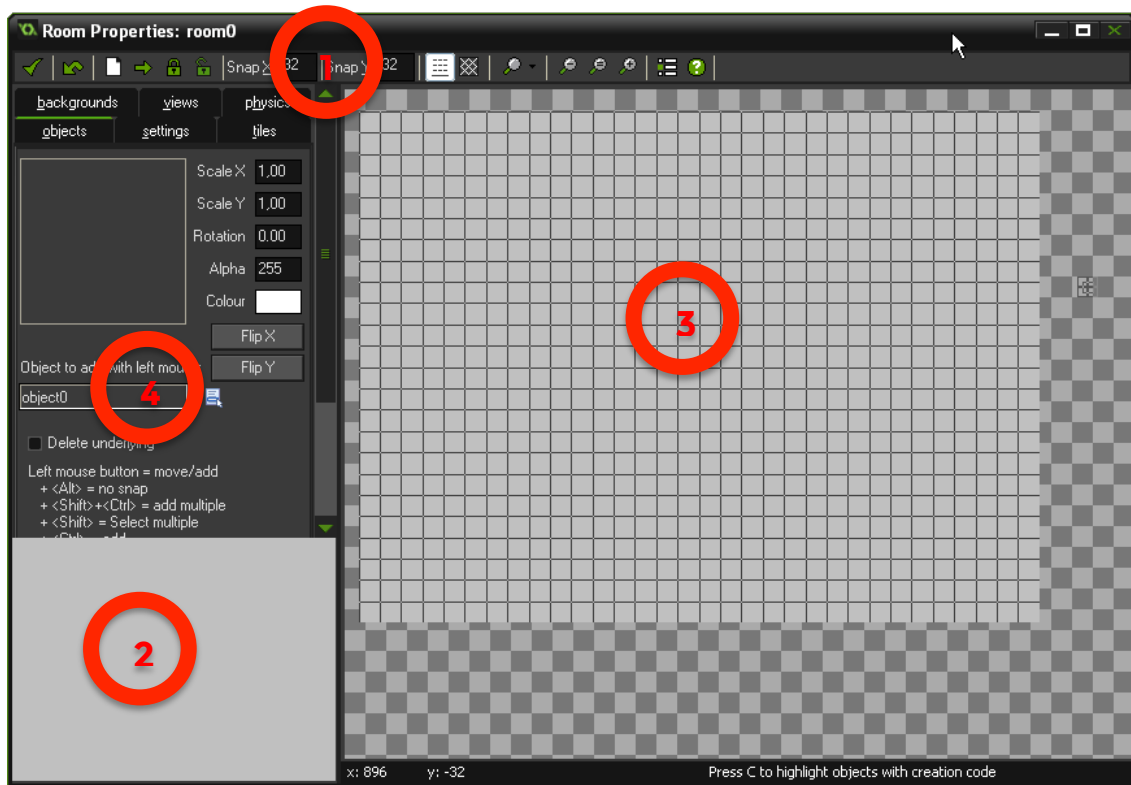


ROOMS



Een room (kamer) is het level waarin we spelen. Er kunnen meerdere rooms per game gemaakt worden. Je hebt dan verschillende levels. In deze hulpskaart worden de belangrijkste elementen besproken.



Via Resources - Create Room krijg je bovenstaande pop-up.

Het is belangrijk een duidelijke naam aan je room te geven. Om geen conflict met bestaande termen (programmeertaal van Game Maker) te krijgen plaats je best "rm_" voor je eigen naam.

1 - Snap X & Y	De snap functie is een rooster dat je over de room plaatst om object uit te lijnen. Het rooster zal niet zichtbaar zijn in het game.
2 - Drag zone	In de drag zone kan je de room verschuiven. In het voorbeeld zie je dat de room volledig zichtbaar is. Dit werkt gemakkelijker zodat een overzicht hebt van alle objecten in je room.

3 - Room	In deze ruimte plaats je objecten. Hier kan je tevens ook in-en uitzoomen (scrollen). Tip: gebruik Ctrl+Shift+linkermuisknop om een reeks objecten te plaatsen. Met Ctrl+Shift+rechtermuisknop kan je objecten wissen.
4 - Object	Via het keuzelijst icoon kan je een object selecteren. Als je nu klikt in de room wordt dit object er geplaatst.