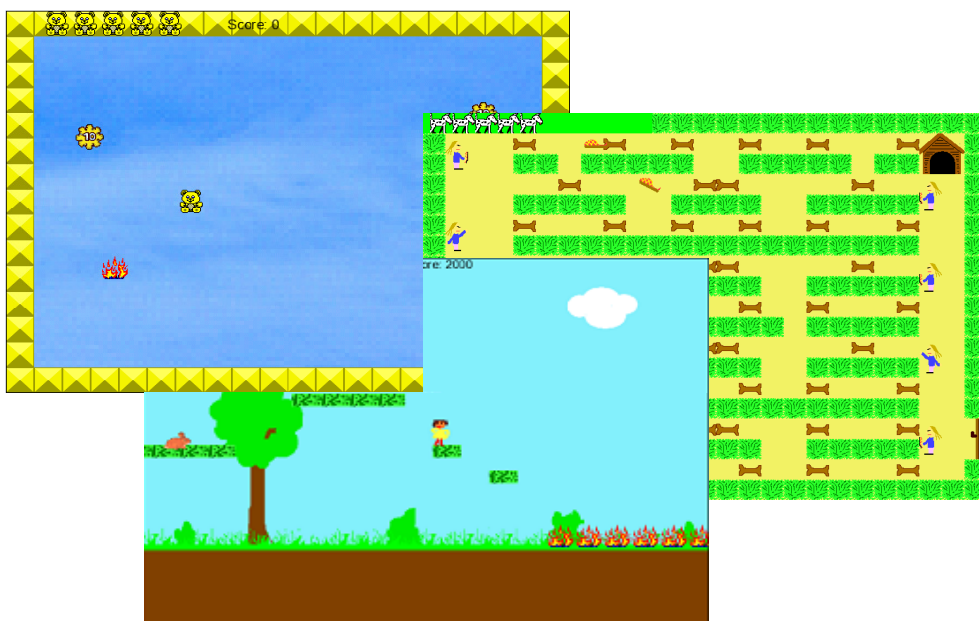




Tips voor docenten





Het project Gamemaker Kids is mede mogelijk gemaakt door:



Auteur: Klasien Postma
Eindredactie: Sacha de Ruiten, Technika 10 Nederland
Copyright: Creative Commons 
www.gamemakerkids.nl/index.pl/licentie
Uitgave: September 2007



Inhoud

Hoofdstuk 1: Tips	4
Hoofdstuk 2: Richtlijnen.....	6
Hoofdstuk 3: Oplossingen voor problemen	7



Hoofdstuk 1: Tips

- Installeer de map GameMaker met de bestanden op een voor de cursisten makkelijk te bereiken plaats. Elk kind krijgt zijn eigen map Game Maker met daarin de mappen GamemakerBestanden, VoorbeeldGames en MijnGames.
- Besteed de eerste les aan hoe de kinderen de map Game Maker kunnen bereiken, waar staat de map. Leg stap voor stap uit hoe je daar komt. Zowel vanaf het bureaublad als vanuit Game Maker.
- Controleer de eerste keer maar ook de tweede keer of de kinderen inderdaad het spel uit hun eigen map hebben geopend en ook daarin de nieuwe versies weer hebben opgeslagen.
- Misschien een idee om ieder kind een USB-stick met bestanden te geven en daar ook de eigen bestanden te laten opslaan. Dan kan een kind er thuis ook aan werken.
- Maak regelmatig back-ups van het werk van de kinderen. Als kinderen hun werk op een centrale server of op een usb-stick opslaan betekent verwijderen ook echt verwijderen. Bestanden zijn dan niet vanuit de prullenbak terug te zetten.
- Het cursusmateriaal gaat er van uit dat de kinderen zelfstandig door de stof gaan. Door het verschil in tempo lopen de kinderen qua vorderingen gaandeweg de cursus daarom steeds verder uit elkaar. Het is voor auditief ingestelde kinderen echter wel nuttig dat er af en toe klassikale momenten zijn. Dit kan door steeds onafhankelijk van waar de kinderen zijn een onderwerp klassikaal te herhalen, wat heb je geleerd, waar moest je op letten.
- Belangrijk is te blijven hameren op versiebeheer. Telkens opslaan onder een nieuwe naam, en goed testen voordat een kind verder gaat. De zoektocht naar de fout wordt daardoor beperkt.
- Omdat de vorderingen nogal uit elkaar lopen is het begeleiden van Game Maker vrij intensief. Zeker verderop in de cursus moet je toch wel uitgaan



van maximaal 10 kinderen per begeleider. Dat is ook afhankelijk van de ervaring van de docent. Na een paar keer is 99% van de problemen wel bekend en kost het zoeken naar de fout veel minder tijd.

- Probeer de kinderen aan één ding tegelijk te laten werken. Sommige kinderen ontwerpen enthousiast meteen maar het hele spel en beginnen overal tegelijk aan. Dat is niet handig, want het risico is dat er niets goed af komt.
- Kinderen kunnen elkaar prima helpen. Stimuleer dat. Door naar elkaars werk te kijken doen ze interessante inzichten op.
- Spellen kunnen ook worden samengevoegd. Zet daartoe Game Maker in de advanced mode en kies dan via File Merge. Kinderen zouden bijvoorbeeld in tweetallen aan een spel kunnen werken.



Hoofdstuk 2: Richtlijnen

Cursusboek	Introductie	deel 1	Deel 2	Deel 3
Geschat aantal uren:	1	3-4	10-15	>10
Voorkennis kinderen:	geen	geen	deel 1	deel 1 en 2
Maximale groepsgrootte per begeleider:	20	15	10	10
Kennis begeleider	+	+	++	+++
Lesvorm	individueel, zelfstandig	individueel, zelfstandig	individueel, zelfstandig	individueel zelfstandig of in groepjes

Hoofdstuk 3: Oplossingen voor problemen

- **De ik-figuur blijft kleven aan bijvoorbeeld een muur of beweegt niet soepel.**
 - Controleer of de grootte van je sprites (width en heigth) en de grootte van de hokjes in je room (Snap X en Snap Y) hetzelfde zijn.
 - Zorg dat de objecten netjes in het hokje staan, dus niet over de lijntjes.
 - Voeg bij de event Collision met de muur de actie 'Snap to a grid' toe.
 - Misschien zijn je sprites toch niet afgerond genoeg. Kies daarom voor die objecten waar de fout optreedt de standaard sprites van Game Maker. Als het dan wel goed werkt, weet je dat het daar aan ligt.

- **ik-figuur past niet door paadje**
 - zorg dat de paadjes 2 hokjes breed zijn. Als ze namelijk één hokje van 32 zijn, wil het nog wel eens voorkomen dat de ik-figuur, hoewel die 32x32 is, toch niet goed past.

- **Bij een botsing zijn in een keer alle levens op**
 - Na een botsing moet één van beide objecten altijd wegspringen, anders blijven ze 'kleven' en dat kost dan al je levens.

- **De levens en score staan niet in het scherm.**
 - Dat kan komen doordat:
 - het object Controller niet in de Room is gezet.
 - de x- en y- waarden bij de acties niet goed ingevuld

- **Punten of levens tellen gaat niet goed**

Als de puntentelling of het levens tellen niet goed doet, kan dat komen omdat Relatief niet is aangevinkt.



- **Het spel start niet op, je krijgt een schermje met een foutmelding.**
 - Aan de foutmelding kun je soms aflezen wat de fout is. Wat nogal eens vergeten wordt: dat je bij actie 'Change the instance' geen object hebt gekozen.
 - Je hebt een spatie of een raar teken in de bestandsnaam. Sla het spel op onder een andere naam, zonder spaties en rare tekens.

- **Vastloper door een loop**
 - Een reden waarom het spel vastloopt kan zijn dat in obj_controller de actie Restart the game ten onrechte bij Create is gezet. (dus als het level ontstaat moet het spel opnieuw starten. Een oneindige loop waar de computer op vast loopt)
Als het spel bij testen vastloopt, kun je met **ctrl+alt+delete** en dan kiezen voor tabblad Toepassingen de taak Game Maker beëindigen.

- **Spel niet goed opgeslagen**

Game Maker onthoudt niet goed waar het geopende spel staat. Daarom gaat het opslaan nogal eens fout. Ook als een kind aan een computer werkt waar ook een ander kind al met Game Maker heeft gewerkt gaat het vaak mis. Besteed aandacht aan het opslaan van het spel. Controleer of het ook daadwerkelijk goed wordt opgeslagen.