

SPACES **EDU**

Python spiekbriefje



```
item = scene.get_item("objectID")
item.transition.rotate_local(Vector3(0, 0, 1), 3, 1)
# Draait lokaal met 3 graden langs de Z-as in 1 seconde
```

```
for i in range(X):
    # Herhaalde actie
    pass
# Herhaalt de actie X keer
```

```
soundexample = Sound.load("soundID")
soundexample.play()
# Speelt het geluid eenmalig af
```

```
def quizpanel():
    GUI.hud.show_quiz_panel(
        question='vraag tekst',
        answer1='Antwoord 1',
        answer2='Antwoord 2',
        answer3='Antwoord 3',
        correct_answer=2, # Correct antwoord
        on_correct=actie1, # Actie voor correct antwoord
        on_wrong=actie2 # Actie voor fout antwoord
    )

def actie1():
    # ...

def actie2():
    # ...

quizpanel()
# Toont een quizvenster en voert acties uit voor juiste of onjuiste antwoorden
```

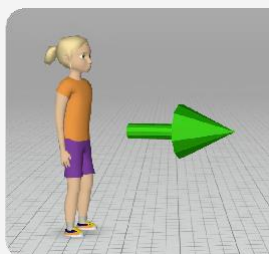
Laatste update: oktober 2024

**Korte beschrijvingen van
Python handleiding voor beginners**

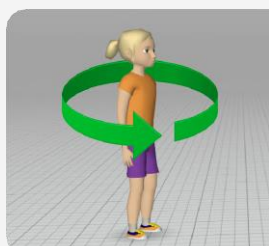


Transformeren

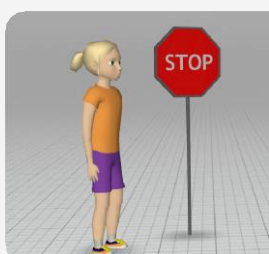
Actie om uit te voeren



Een object of personage in de loop van de tijd **verplaatsen**.



Een object in de loop van de tijd om zichzelf heen laten **draaien**.



De transitie van een object of een personage **stoppen**.

Python code om te gebruiken

```
item = scene.get_item("objectID")

item.transition.move_by(Vector3(1, 0, 0), 1)
# Verplaatst het object met 1 meter langs de X-as in 1 seconde
```

```
item = scene.get_item("objectID")

item.transition.rotate_local(Vector3(0, 0, 1), 3, 1)
# Draait lokaal met 3 graden langs de Z-as in 1 seconde
```

```
item.transition.stop()
```



Gebeurtenissen



Voert een actie uit wanneer op het object wordt **geklikt**.

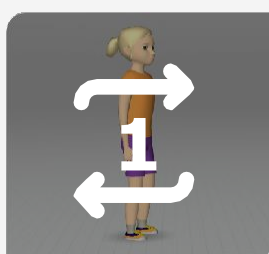
```
item = scene.get_item("objectID")

def custom_function():
    item.speech = "Dit is een voorbeeld"
    # Dit is een voorbeeldactie die wordt uitgevoerd bij klikken

item.input.on_click(custom_function)
# Voert de actie uit wanneer er op het object wordt geklikt
```

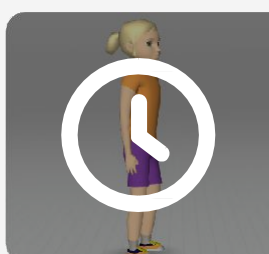


Controle



Voert één of meer acties **herhaaldelijk** uit.

```
for i in range(X):
    # Herhaalde actie
    pass
# Herhaalt de actie X keer
```



Laat een actie een bepaalde tijd **wachten**.

```
time.schedule(lambda:
    # Actie na 3 seconden
    item.transition.move_by(Vector3(1, 0, 0), 2)
, 3)
# Voert de actie uit na 3 seconden (verplaatsing van 1 meter op de X-as in 2 seconden)
```



Gaat naar een specifieke **scène**.

```
space.go_to_scene(1)
```

Schakelt over naar scène met ID 1.

Acties

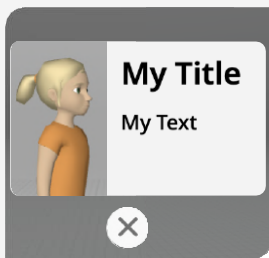
Actie om uit te voeren



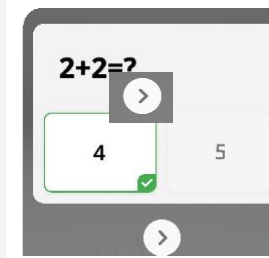
Laat een personage iets **zeggen** of **denken**.



Wijzigt de **transparantie** van een item.



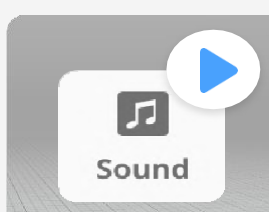
Toont een **infopaneel** met een titel, tekst en een optionele afbeelding.



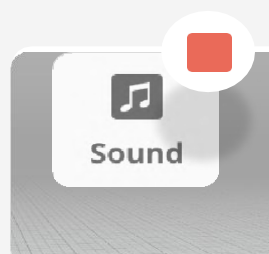
Toont een **quizvenster** met twee of meer antwoorden en voert acties uit op basis van correct of fout antwoord.



Toont een **keuzepaneel** met een vraag en twee of meer antwoorden, en voert acties uit op basis van het gekozen antwoord.



Speelt een **geluid** af.



Stopt met het afspelen van het **geluid**.

Python om te gebruiken

```
character = scene.get_item("objectID")

character.speech = "Hoi!"
# Karakter zegt "Hoi!"

character.thought = "Hmm..."
# Karakter denkt "Hmm..."
```

```
item = scene.get_item("objectID")

item.opacity = 0.5
# Stelt de transparantie van het object in op 50%
```

```
def infopanel():
    GUI.hud.show_info_panel(title='Titel hier', image="imageID", text='Tekst hier')

infopanel()
# Toont een infopaneel met een titel, afbeelding en tekst
```

```
def quizpanel():
    GUI.hud.show_quiz_panel(
        question='vraag tekst',
        answer1='Antwoord 1',
        answer2='Antwoord 2',
        answer3='Antwoord 3',
        correct_answer=2, # Correct antwoord
        on_correct=actie1, # Actie voor correct antwoord
        on_wrong=actie2 # Actie voor fout antwoord
    )

def actie1():
    # ...

def actie2():
    # ...

quizpanel()
# Toont een quizvenster en voert acties uit voor juiste of onjuiste antwoorden
```

```
def choicepanel():
    GUI.hud.show_choice_panel(
        question='vraag tekst?',
        answer1='Antwoord 1',
        answer2='Antwoord 2',
        answer3='Antwoord 3',
        on_answer=dosomething
    )

def dosomething(s):
    if s == 1:
        actie1()
    elif s == 2:
        actie2()
    elif s == 3:
        actie3()

def actie1():
    # ...

def actie2():
    # ...

def actie3():
    # ...

choicepanel()
# Toont een keuzepaneel en voert acties uit op basis van het gekozen antwoord
```

```
soundexample = Sound.load("soundID")
soundexample.play()
# Speelt het geluid eenmalig af
```

```
soundexample = Sound.load("soundID")
soundexample.stop()
# Stopt het geluid
```