

CREACION DE VIDEOJUEGOS

PARTE 1

MOVIMIENTO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS

Cristhian David Rodríguez Quiroga

LINK PARA DESCARGAR VISUAL BASIC 6.0

<https://mega.nz/#!qY0ADba!djMqkLxhaZNSJbK0cEQyo7jSnFcnKWsRfsztSKQ1ddg>

HERRAMIENTAS Y PROPIEDADES.

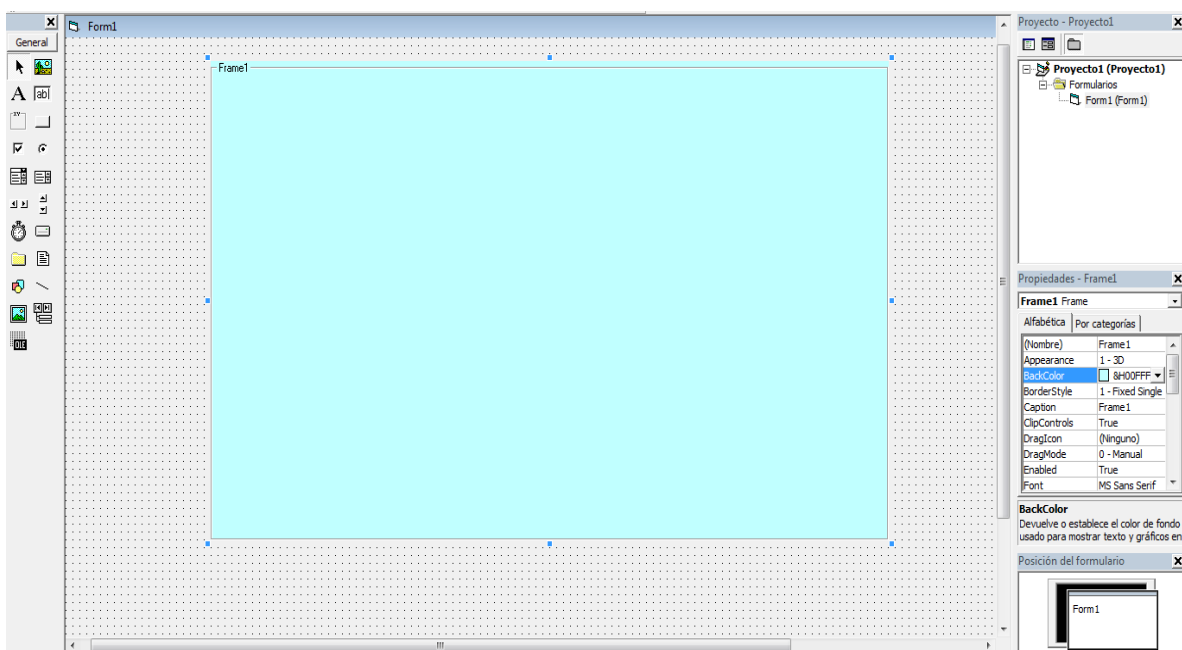
Dentro de Visual Basic tenemos varias herramientas para el diseño de aplicaciones o videojuegos, entre estas están los Labels, PictureBox, CommandButtons y demás... Estas herramientas cuentan cada una con distintas propiedades como Nombre, Caption, BackColor, Visible, entre otras.

Las propiedades en Visual Basic pueden ser modificadas desde el “Cuadro de propiedades” en la parte derecha de la pantalla, la propiedad más importante es “Nombre”, pues será como se llamara nuestra herramienta. Para cambiar el nombre a una herramienta solo debemos dar clic sobre esta, ir a sus propiedades y cambiar el nombre.

En este primer tutorial cambiaremos las propiedades de los Labels y las Imágenes para hacer el primer diseño de un videojuego.

CREANDO EL AMBIENTE AL JUGADOR

Lo primero que haremos será crear un nuevo proyecto en Visual Basic, dentro de este pondremos un frame, le cambiaremos el color en la propiedad “BackColor” la cual se encuentra en el cuadro de propiedades a la derecha del programa, podemos ponerle el color que queramos. Primero debemos seleccionar la herramienta que deseamos cambiar, sabemos que la herramienta esta seleccionada porque tiene 8 cuadrados a sus lados y esquinas para cambiar el tamaño.

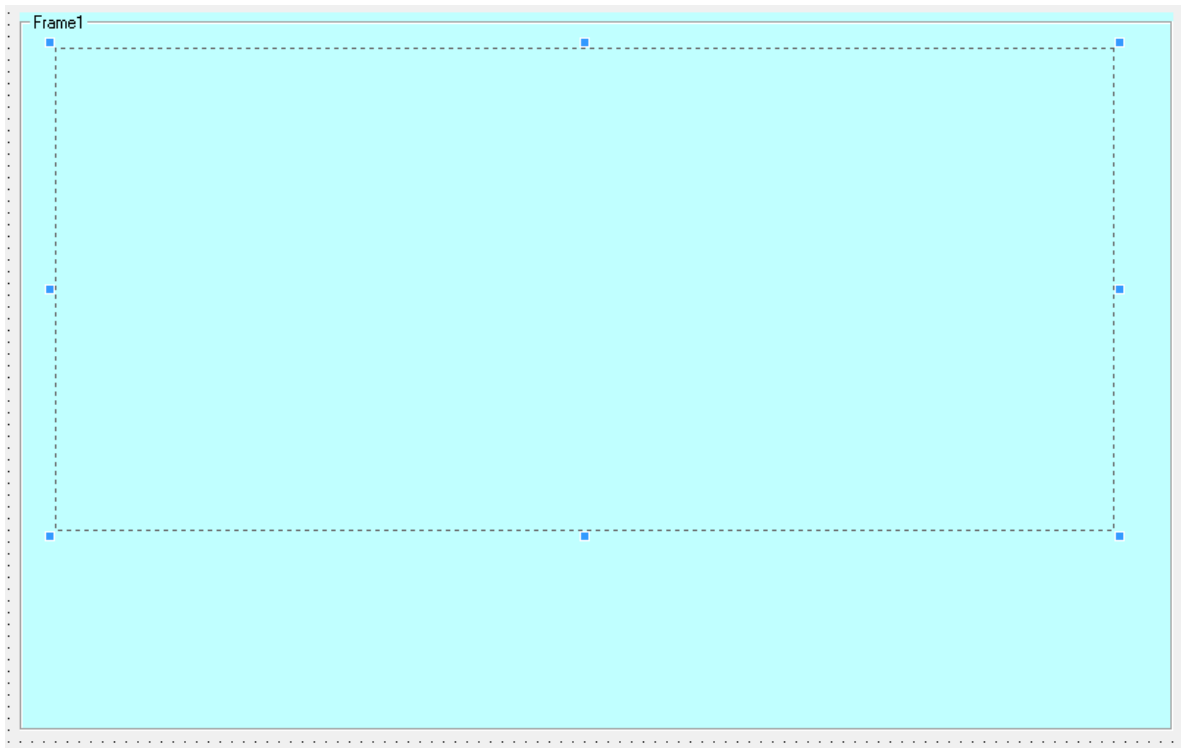


Hecho esto, pondremos una herramienta llamada “Image”, no confundir con la herramienta “PictureBox”, pues son diferentes, la herramienta Image tiene un logo así:



Esta herramienta es una de las últimas en el cuadro de herramientas.

La pondremos dentro del frame que creamos, quedando algo así:

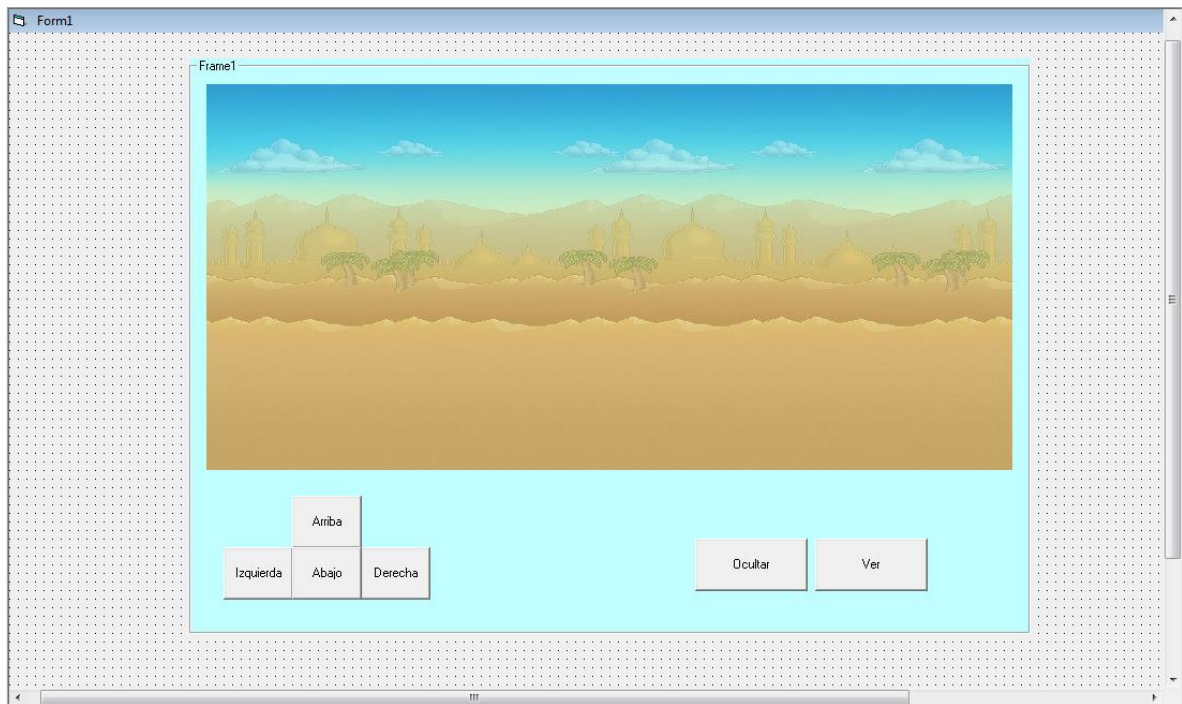


Queda un cuadro transparente dentro del Frame, a esta herramienta Image, le cambiaremos la propiedad “Picture”, donde podremos seleccionar una imagen para poner, la imagen que pondremos será la que se llama “Background.jpg”, este archivo está dentro de la carpeta en la que esta esté PDF.

Una vez puesta cambiaremos la propiedad “Stretch” de False a True, así podremos modificar el tamaño de la imagen, luego solo basta con acomodarlo de la siguiente manera:



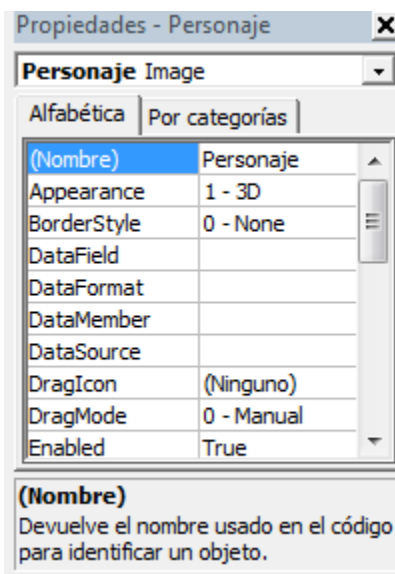
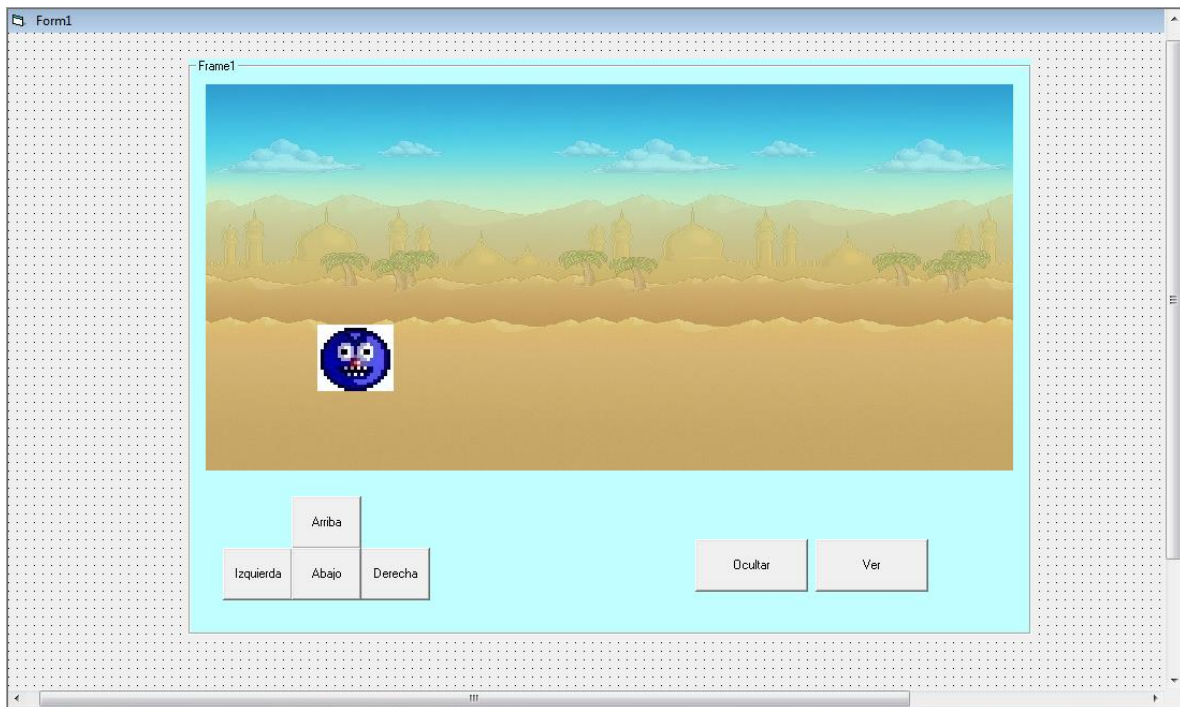
Ahora pondremos 6 botones en la parte inferior de la pantalla, crearemos un diseño con estilo de control, para usar las direcciones y 2 botones extras para las acciones del personaje, debe quedar algo así:



Ya tenemos el escenario y los botones listos, ahora pasaremos a poner el Personaje.

PERSONAJE

Ya que tenemos el escenario dibujado, pondremos una nueva herramienta “Image” dentro del escenario, le cambiamos la imagen, pondremos la propiedad “Stretch” en true igual a la anterior, también cambiaremos esta vez la propiedad Nombre, lo llamaremos “Personaje” (Se debe tener mucho cuidado con el uso de las mayúsculas), la imagen que pondremos será la que se llame “Ball.jpg”, también está dentro de la carpeta en este PDF. Todo hecho debe quedar así:



MOVIMIENTO

Ya que tenemos todo puesto, solo queda hacer que el personaje se mueva hacia las direcciones que nosotros queramos desde los botones que habíamos creado, para esto tendremos que usar código. Iremos al código del botón “Derecha” primero, para esto solo debemos dar doble clic al botón, dentro escribiremos la siguiente instrucción:

```
Personaje.Left = Personaje.Left + 40
```

Ahora vamos con el botón “Izquierda”, el cual tendrá el siguiente código:

```
Personaje.Left = Personaje.Left - 40
```

También haremos esto con el botón “Abajo”, este tendrá el código:

```
Personaje.Top = Personaje.Top + 40
```

El inverso de este será “Arriba”, con el siguiente código:

```
Personaje.Top = Personaje.Top - 40
```

Todo junto debe quedar así:



ACCIONES

Ya que tenemos el movimiento, pasaremos a hacer el código de los otros dos botones “Ocultar” y “Ver”.

El botón “Ocultar” tendrá el siguiente código:

```
Personaje.Visible = False
```

Y el último botón, “Ver”, tendrá el código:

```
Personaje.Visible = true
```

Quedando el código completo así:

```
Command5 Click
Private Sub Command1_Click()
Personaje.Top = Personaje.Top - 40
End Sub

Private Sub Command2_Click()
Personaje.Left = Personaje.Left + 40
End Sub

Private Sub Command3_Click()
Personaje.Left = Personaje.Left - 40
End Sub

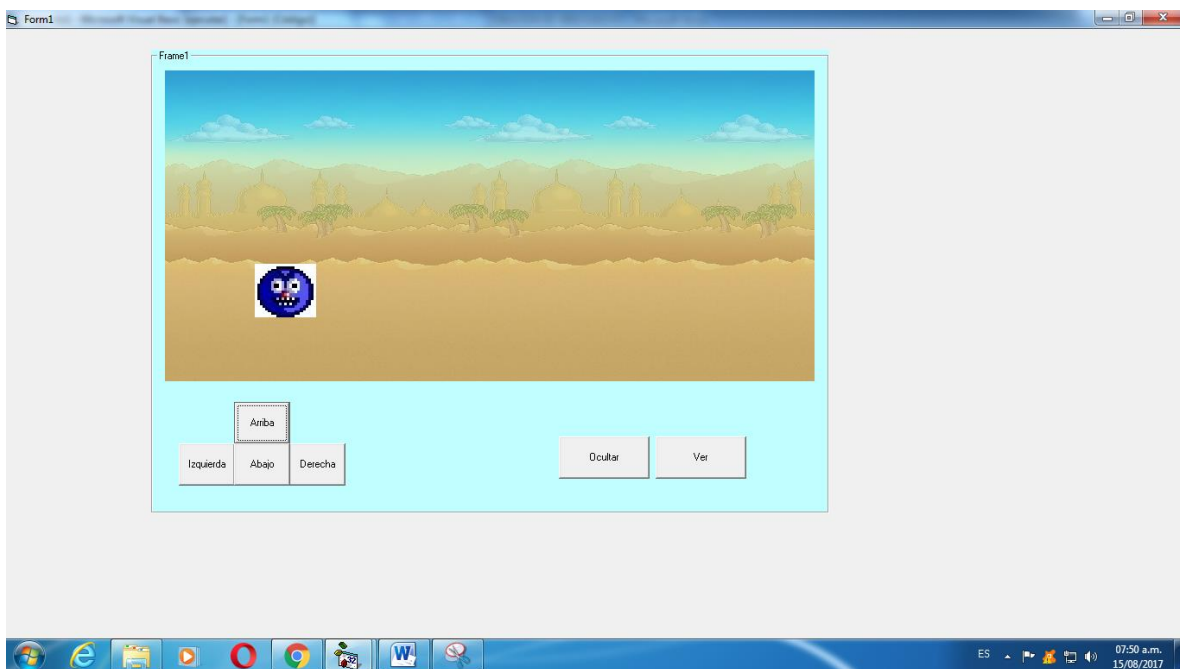
Private Sub Command4_Click()
Personaje.Top = Personaje.Top + 40
End Sub

Private Sub Command5_Click()
Personaje.Visible = False
End Sub
```

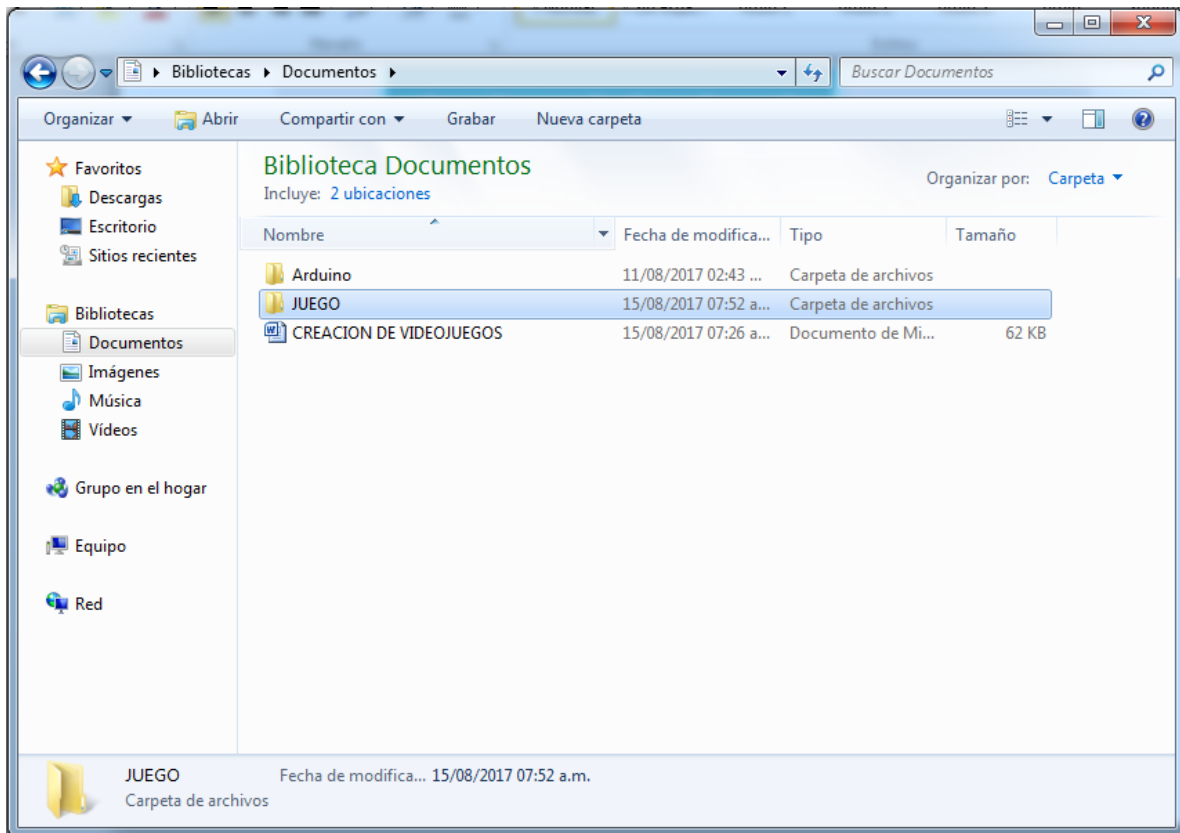
Ya debemos tener todo el código hecho, ahora Ejecutamos o damos clic en el botón Iniciar que está arriba de la pantalla.



Ahora el juego se ejecutara y todas sus funciones deben de funcionar, solo otenemos que presionar los botones para ver sus diferentes funciones



Una vez hayamos terminado el juego, crearemos una carpeta en documentos y guardaremos todo ahí, solo tenemos que dar guardar como, ponerle un nombre cualquiera al juego y guardarlo dentro de la carpeta creada, en mi caso creare la carpeta llamada “Juego” dentro de documentos



Ahora dentro de Visual Basic, daremos Archivo -> Guardar Proyecto Como, dentro del cuadro que saldrá, buscamos la carpeta creada y guardamos todo ahí.

Para poder enviar este juego por correo, solo debemos comprimirlo, para eso vamos a la carpeta que creamos, damos Clic derecho y Comprimir archivo, este archivo comprimido lo guardaremos en una USB o en nuestros correos, pues este juego será usado en la siguiente clase.