


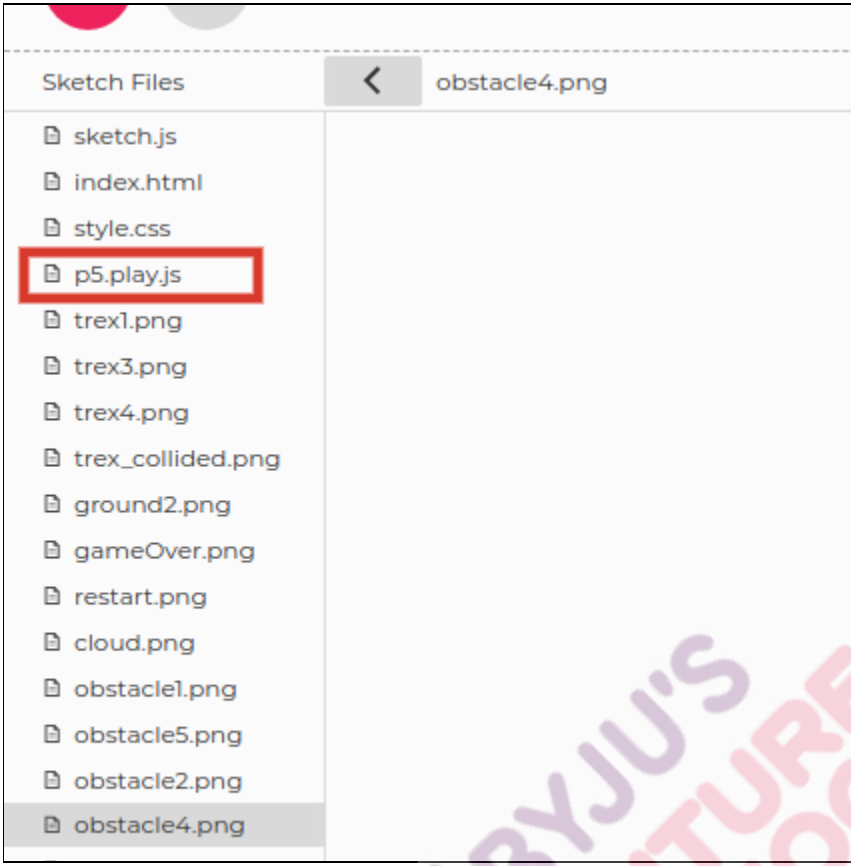
<b>Tema</b>	<b>Configuración del entorno local y del alojamiento web del juego en línea</b>	
<b>Descripción de clase</b>	<p>Los alumnos explorarán los diferentes archivos (HTML, CSS, JavaScript, otros archivos de activos) que se utilizan para crear una página web que aloja un juego. Los alumnos aprenderán sobre las bibliotecas de JavaScript y cómo se pueden utilizar dentro de nuestro código.</p> <p>Los alumnos configurarán su entorno local para escribir y probar el código usando JavaScript. Los alumnos alojarán su juego en línea usando GitHub.</p>	
<b>Clase</b>	<b>C17</b>	
<b>Tiempo de clase</b>	<b>45 minutos</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar el papel de HTML, CSS y JavaScript en el diseño de una página web que pueda alojar la página del juego.</li> <li>• Aprender sobre las bibliotecas JavaScript y cómo usarlas dentro de nuestro código.</li> <li>• Configurar un entorno local para escribir y probar el código usando JavaScript.</li> <li>• Alojar el juego en línea en GitHub</li> </ul>	
<b>Recursos requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos para Profesores <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Iniciar sesión en p5</li> <li>○ Laptop con conectividad a internet</li> <li>○ Auriculares con micrófono</li> <li>○ Cuaderno y bolígrafo</li> </ul> </li> <li>• Recursos para alumnos <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Iniciar sesión en p5</li> <li>○ Laptop con conectividad a internet</li> <li>○ Auriculares con micrófono</li> <li>○ Cuaderno y bolígrafo</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Estructura de clase</b>	<b>Rompiendo el Hielo</b> <b>Actividad dirigida por el Profesor</b> <b>Actividad dirigida por alumnos</b> <b>Conclusión</b>	<b>5 minutos</b> <b>15 minutos</b> <b>15 minutos</b> <b>5 minutos</b>
<b>Inicie la videollamada desde H2H</b>		
<p align="center"><b><u>CONTEXTO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establezca el contexto para el uso de tres tipos diferentes de archivos</li> </ul>		

(HTML, CSS, JavaScript) para alojar una página web.		
Pasos de la Clase	Acciones del Profesor	Acciones del alumno
<b>Paso 1: Rompiendo el Hielo (5 minutos)</b>	Hola, <nombre del alumno>. ¿Recuerdas lo que hicimos en la última clase?	<b>AER:</b> Aprendimos sobre el alcance de las variables y cómo reiniciar el juego desde el Juego de Trex
	Hasta ahora, hemos estado escribiendo y ejecutando nuestro código en un editor de código en línea: editor p5. En esta clase, aprenderemos cómo configurar un entorno de desarrollo local en nuestra computadora.  Podremos escribir el código en nuestra computadora local y ejecutarlo en nuestro navegador para probarlo. También, aprenderemos a alojar nuestro juego en línea, para que puedas invitar a tus amigos a jugar los juegos que crees.  ¿Estás emocionado?	<b>AER:</b> ¡Si!
	¡Antes de eso, tengo un cuestionario divertido para ti! ¿Estás listo para responder esta pregunta?  Por favor haga clic en el botón  que está en la esquina inferior derecha de su pantalla para iniciar el Cuestionario en Clase.  El cuestionario será visible para usted y el alumno.	<b>AER:</b> Si

	<p>Anime al alumno a responder la pregunta del cuestionario.</p> <p>Puede que el alumno elija la opción incorrecta. Ayúdele a pensar bien la pregunta y pídale que responda de nuevo.</p> <p>Cuando elija la opción correcta el botón <b>Terminar Cuestionario</b> aparecerá en su pantalla.</p> <p>Haga clic en Finalizar Cuestionario para cerrar la ventana y continúe con la clase.</p>	
	¡Vamos a sumergirnos en la lección de hoy!	-
<b>El Profesor Inicia Compartir Pantalla</b>		
<p><b><u>DESAFÍO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recorra los diferentes archivos y su estructura en el juego de Trex, en el editor p5.</li> </ul>		
<p><b>Paso 2:</b> <b>Actividad dirigida por el profesor (15 minutos)</b></p>	<p>Creemos una nueva carpeta en nuestro sistema llamada <b>Trex</b> en tu computadora.</p> <p>Escribiremos código dentro de ella para crear el juego en nuestra computadora local.</p> <p><i>El profesor crea una carpeta local "Trex" en la computadora local.</i></p>	<p><i>El alumno crea la carpeta local en su computadora.</i></p>

	<p><i>El profesor abre la <a href="#">Actividad del profesor 1</a> (Juego de Trex en el editor p5)</i></p> <p><i>Veamos si podemos ver los diferentes archivos del editor p5 que usamos para crear nuestro juego trex.</i></p> <p><i>¿Puedes adivinar/identificar estos archivos?</i></p>	
	<p><i>El alumno identifica los archivos de imagen y sonido.</i></p> <p><i>El alumno también identifica la biblioteca p5. play; index.HTML y el archivo CSS.</i></p>	

	<p>Recuerda, ¿por qué usamos bibliotecas de JavaScript?</p>	<p><b>AER:</b> Le enseñamos a la computadora a hacer algunas cosas como <code>reset()</code>, etc., escribiendo funciones para ello.</p> <p>Sin embargo, la computadora ya podría hacer ciertas cosas, como <code>playSound()</code>, <code>createSprite()</code>, etc. sin que nosotros le enseñemos. Los códigos sobre cómo hacer esto, se definieron en la biblioteca.</p>
	<p>Si. Alguien ha escrito un código para esto y ha creado una biblioteca para que cualquiera pueda usarlos. Las bibliotecas son colecciones de código que pueden ser reutilizadas por otros programas en su código.</p> <p>Simplemente estamos usando varias funciones de esta biblioteca en nuestro código. La biblioteca que estamos usando en nuestro código se llama <code>p5.play</code>.</p> <p>¿Puedes localizar la biblioteca en nuestro código?</p>	<p><i>El alumno localiza la biblioteca <code>p5.play.js</code>.</i></p>

		
	<p>Es una práctica común que los desarrolladores usen el código escrito por otros en su programa. Nos ayuda a crear aplicaciones y programas más rápido. ¡Pronto aprenderemos a crear nuestras propias bibliotecas!</p> <p>Pero, ¿cómo le decimos a la computadora que use la biblioteca p5?</p>	<p><b>AER:</b> Usando etiquetas &lt;script&gt; en index.HTML.</p>
	<p>Le decimos a la computadora que use estas diferentes bibliotecas en nuestro archivo index.HTML.</p> <p>index.HTML es el archivo que se carga PRIMERO cuando cargas tu juego. El archivo index.HTML contiene etiquetas que pueden indicarle a la computadora qué mostrar. Es similar</p>	<p><i>El alumno observa y hace preguntas.</i></p>

al archivo markdown que aprendimos anteriormente. Aquí usamos etiquetas en lugar de símbolos.

Por ejemplo, **<script>** es una etiqueta.

Dentro de dos etiquetas **<script>** **</script>**, podemos decirle a la computadora que cargue cualquier código JavaScript.

Dentro de dos etiquetas **<body>** **</body>**, le decimos a la computadora qué mostrar en la página.

Dentro de dos **etiquetas** **<head>** **</head>**, le decimos a la computadora las diferentes bibliotecas que queremos cargar.

```

< index.html
3   <head>
4     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/p5
.js"></script>
5     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ac
dons/p5.dom.min.js"></script>
6     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ac
dons/p5.sound.min.js"></script>
7   <script src="./p5.play.js"></script>
8     <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="style.css">
9     <meta charset="utf-8" />
10
11   </head>
12   <body>
13     <script src="sketch.js"></script>
14   </body>
15 </html>

```



	¿Puedes identificar la línea de código donde se está cargando la biblioteca p5.play en el archivo HTML?	<i>El alumno localiza la línea.</i>
--	---	-------------------------------------

```

< index.html
3   <head>
4     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/p5
.js"></script>
5     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ad
dons/p5.dom.min.js"></script>
6     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ad
dons/p5.sound.min.js"></script>
7   <script src="./p5.play.js"></script>
8     <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="style.css">
9     <meta charset="utf-8" />
10
11   </head>
12   <body>
13     <script src="sketch.js"></script>
14   </body>
15 </html>

```

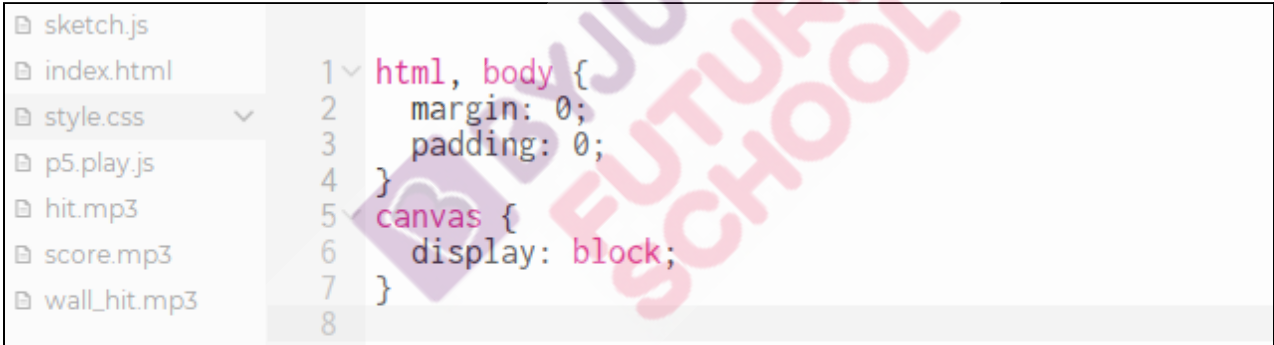
	¿Puedes identificar la línea de código donde se muestra nuestro juego?	<i>El alumno localiza la línea.</i>
--	--	-------------------------------------

```

< index.html
3   <head>
4     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/p5
.js"></script>
5     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ad
dons/p5.dom.min.js"></script>
6     <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/0.8.0/ad
dons/p5.sound.min.js"></script>
7   <script src="./p5.play.js"></script>
8     <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="style.css">
9     <meta charset="utf-8" />
10
11   </head>
12   <body>
13     <script src="sketch.js"></script>
14   </body>
15 </html>

```



	<p>¡Increíble! ¡Lo estás haciendo genial! Si observas, hay otras bibliotecas dentro de las etiquetas de script que estamos usando en nuestro código: p5.js, p5.dom</p> <p>Entonces ya conoces:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la biblioteca JavaScript que estamos usando en nuestro juego,</li> <li>• el archivo donde estamos escribiendo nuestro juego,</li> <li>• el archivo HTML que es responsable de mostrar el contenido y cargar nuestras bibliotecas.</li> </ul> <p>¿Qué archivo queda que no conocemos?</p>	<p><b>AER:</b> archivo style.CSS</p>
 <pre> 1 &lt;html, body { 2   margin: 0; 3   padding: 0; 4 } 5 &lt;canvas { 6   display: block; 7 } 8 </pre>		
	<p>style.CSS le indica a la computadora que aplique el formato: cambiar el estilo, agregar márgenes, relleno, etc. Eso lo veremos en detalle más adelante.</p>	-
	<p>Vamos a recrear estos archivos en nuestra computadora local y a ejecutarlos.</p> <p>Podemos descargar todos los archivos en nuestra computadora local desde el editor p5, o podemos crear los mismos archivos en nuestro sistema.</p>	

Por ahora, descarguemos todos los archivos en nuestro sistema.

*El alumno descarga el archivo comprimido en su sistema.*

p5\* Archivo Editar Bosquejo Ayuda

Auto-refrescar Trex Etapa 3 de ingq.luna

sketch.js Guardado: hace 35 segundos

```

1 var PLAY = 1;
2 var END = 0;
3 var gameState = PLAY;
4
5 var trex, trex_running, trex_collided;
6 var ground, invisibleGround, groundImage;
7
8 var cloudsGroup, cloudImage;
9 var obstaclesGroup, obstacle1, obstacle2, obstacle3, obstacle4, obstacle5, obstacle6;
10
11 var score=0;

```

p5\* Archivo Editar Bosquejo Ayuda

Auto-refrescar Trex Etapa 3 de ingq.luna

Guardado: hace 5 minutos

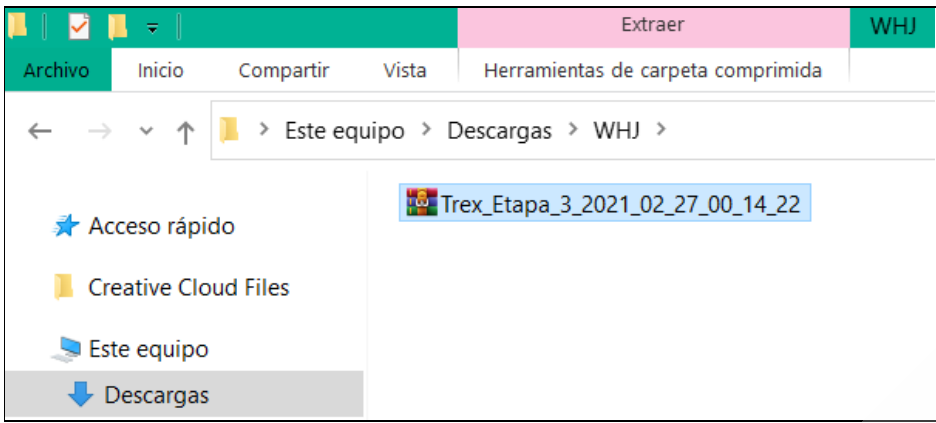
Nuevo  
Guardar ^+S  
Duplicar  
Compartir  
**Descargar**  
Abrir  
Agregar a colección  
Ejemplos

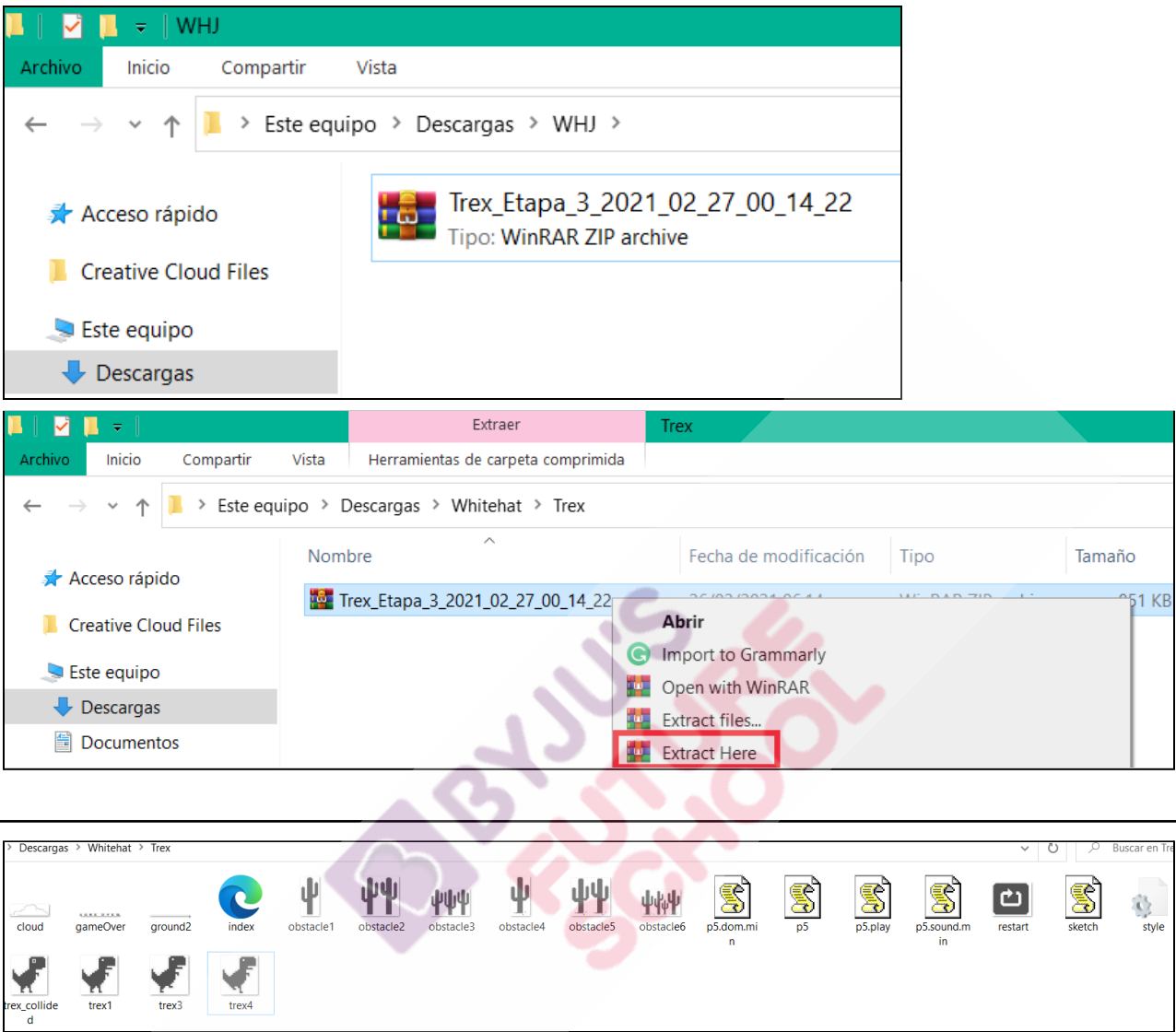
```

1
2
3 AY;
4
5 ning, trex_collided;
6 bleGround, groundImage;
7
8 cloudImage;
9 var obstaclesGroup, obstacle1, obstacle2, obstacle3, obstacle4, obstacle5, obstacle6;
10
11 var score=0;

```

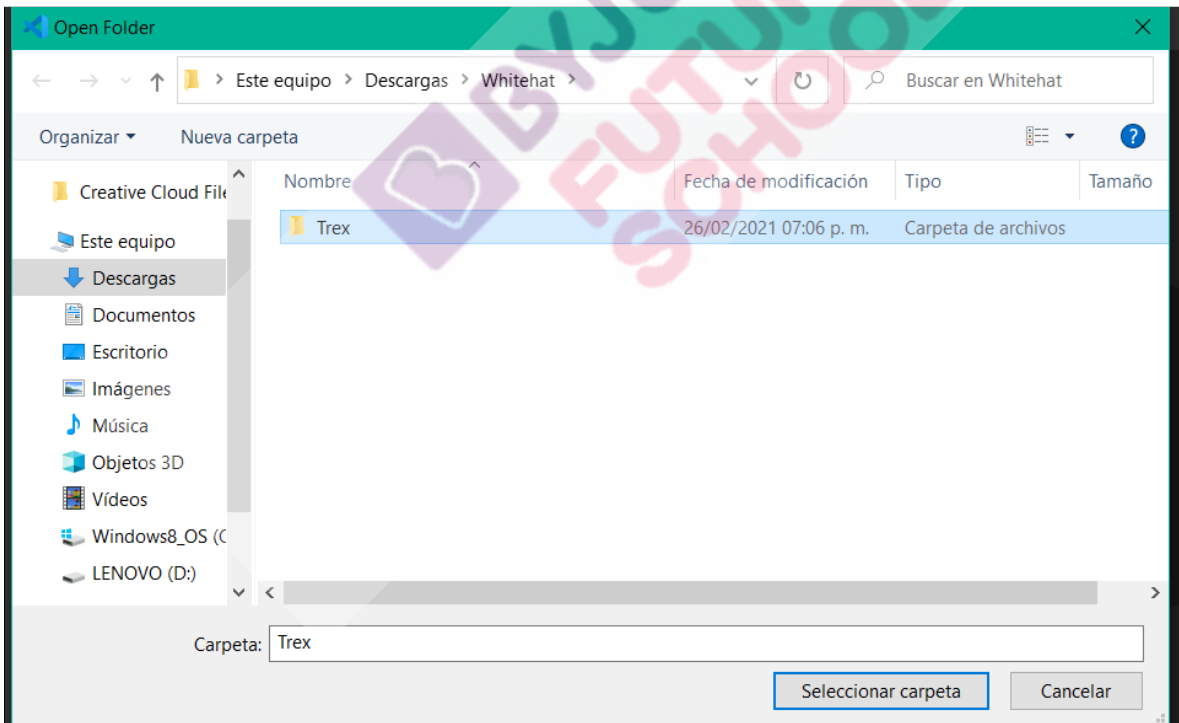
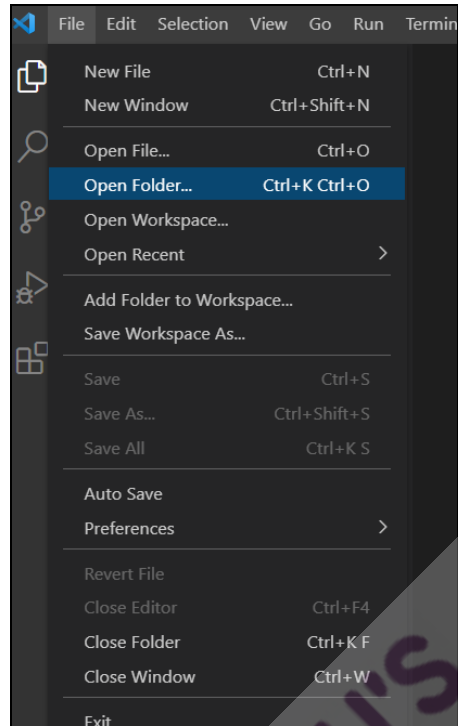
		<p>Los archivos se descargan en formato <b>zip</b>, lo que significa que todos los archivos están comprimidos en una carpeta.</p>	<p><i>El alumno abre la carpeta comprimida.</i></p> <p><b>AER:</b> Contiene los archivos que estaban en el editor p5.</p>
---	--	---	---

		
	<p>Para usarlos o editarlos, primero debemos <b>descomprimir</b> los archivos, lo que significa que debemos <b>extraer todos los archivos</b>.</p> <p>Para extraer archivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Copia y pega la carpeta zip en la carpeta "Trex" que creamos, en lugar de extraer los archivos en la carpeta de descarga de la computadora.</li> <li>• Clic derecho en la carpeta y después, haz clic en extraer todo para Windows o haz doble clic en la carpeta para Mac OS.</li> </ul>	



Ahora, tenemos todos los archivos asociados con nuestro juego en nuestra computadora local.

Abre el código VS y abre la carpeta Trex en VS Code.



```

Trex_Stage_3_2021_01_28_09_19_56 > JS sketch.js > setup
1  var PLAY = 1;
2  var END = 0;
3  var gameState = PLAY;
4
5  var trex, trex_running, trex_collided;
6  var ground, invisibleGround, groundImage;
7
8  var cloudsGroup, cloudImage;
9  var obstaclesGroup, obstacle1, obstacle2, obstacle3, obstacle4, obstacle5, obstacle6;
10
11  var score=0;
12
13  var gameOver, restart;
14
15
16  function preload(){
17    trex_running = loadAnimation("trex1.png","trex3.png","trex4.png");
18    trex_collided = loadAnimation("trex_collided.png");
19
20    groundImage = loadImage("ground2.png");
21
22    cloudImage = loadImage("cloud.png");
23
24    obstacle1 = loadImage("obstacle1.png");
25    obstacle2 = loadImage("obstacle2.png");
26    obstacle3 = loadImage("obstacle3.png");
27    obstacle4 = loadImage("obstacle4.png");
28    obstacle5 = loadImage("obstacle5.png");
29    obstacle6 = loadImage("obstacle6.png");
30
31    gameOverImg = loadImage("gameOver.png");
32    restartImg = loadImage("restart.png");
33  }
  
```

Ahora necesitamos un servidor para alojar nuestros archivos para que podamos ejecutar nuestro juego. En el editor p5, el sitio tenía un servidor ejecutándose en segundo plano que alojaba todos nuestros archivos.

Nuestro Código VS también tiene una extensión que nos ayudará a ejecutar un servidor en vivo.

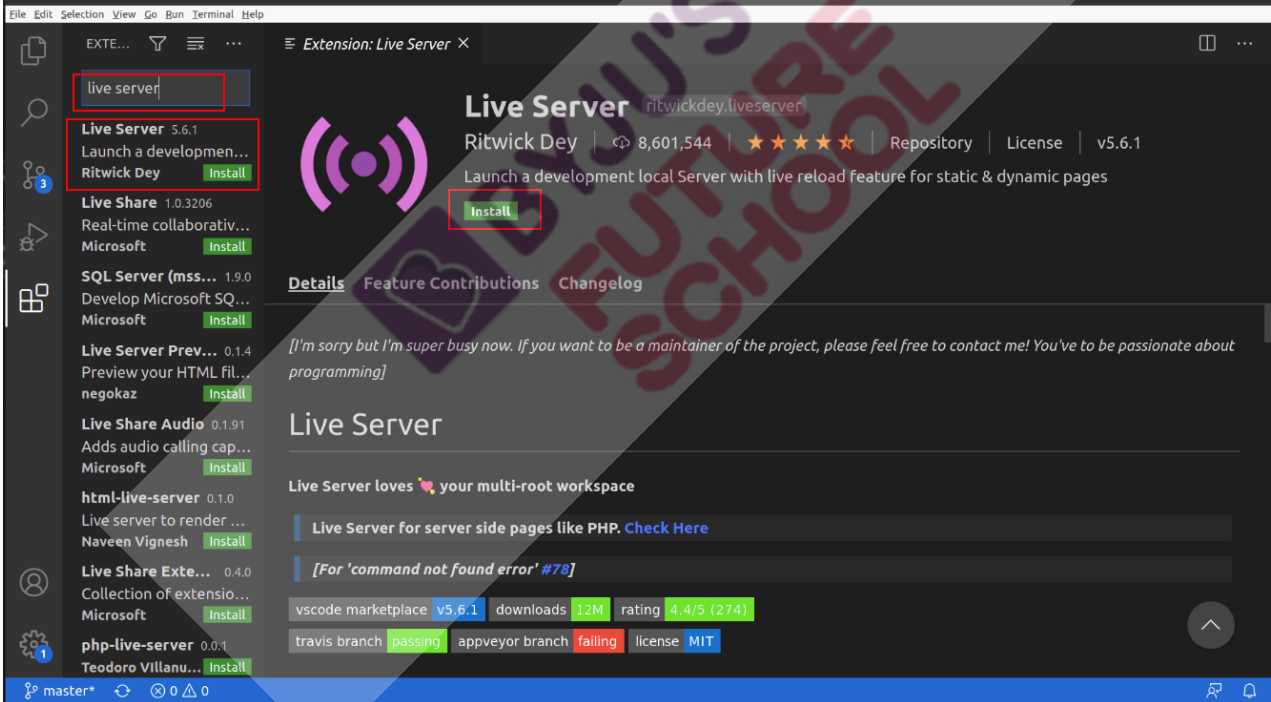
La extensión se llama **'Live Server'**


Pasos para instalar la extensión Live Server:


- 1) Haz clic en Ver y luego selecciona 'Extensiones' o presiona "Ctrl + Shift + x".
- 2) Busca "Live Server".

*El alumno instala la extensión Live Server*



	<p>3) Haz clic en instalar.</p> <p>Para iniciar el servidor en vivo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Abre la carpeta del proyecto en el Código VS.</li> <li>2) Haz clic en Go Live en la barra de estado para encender y apagar el servidor en vivo. O clic derecho en el archivo index.HTML y selecciona abrir con servidor en vivo.</li> </ol> <p><i>El profesor muestra cómo instalar Live Server Extension</i></p>	
	<p>Iniciemos el servidor Live.</p> <p><i>El profesor hace clic en la opción Go Live en la barra de estado para iniciar el servidor</i></p>	<p><i>El alumno hace clic en la opción Go Live para iniciar el servidor.</i></p>

		
	<p>Live Server nos muestra una URL web.</p> <p>Podemos visitar el enlace en nuestro navegador para jugar.</p> <p><b>Nota:</b> Este enlace se ejecutará solo en tu computadora local. No podemos compartir este enlace con otros.</p>	<p><i>El alumno visita el enlace en su computadora local para jugar.</i></p>
	<p>Ok ... ahora tenemos todos los archivos en nuestra computadora local y también podemos ejecutar el código en nuestra computadora local.</p> <p>Ahora, voy a enseñarte cómo realizar cambios en el código en tu sistema local y ejecutarlos.</p> <p>¡También te mostraré cómo puedes alojar el juego en un servidor remoto para que puedas compartir el enlace del juego con cualquiera!</p> <p>¡Hagámoslo!</p>	-
<p><b>El Profesor Detiene Compartir Pantalla</b></p>		
	<p>Ahora es tu turno. Comparte tu pantalla conmigo.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pida al alumno que presione la tecla ESC para volver al Panel</b></li> <li>• <b>Guíe al alumno para que comience a Compartir Pantalla</b></li> <li>• <b>El profesor deberá entrar en Pantalla Completa</b></li> </ul>		
<p><b>ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El alumno realiza cambios en el código en su computadora local.</b></li> <li>• <b>El alumno instala Visual Studio Code y aprende a utilizarlo como entorno de desarrollo.</b></li> <li>• <b>El alumno aprende a alojar el juego en servidores GitHub.</b></li> </ul>		

<p><b>Paso 3:</b> <b>Actividad</b> <b>dirigida por el</b> <b>alumno</b> <b>(15 minutos)</b></p>	<p>Tenemos todos los archivos asociados con nuestro juego en nuestra computadora local.</p> <p>¡Podemos abrir estos archivos en cualquier editor, hacer cambios en el código y luego ejecutarlos en nuestra computadora local!</p> <p>¿Quieres abrir el archivo sketch.js (de la carpeta Trex) con un editor de texto, cambiar el fondo de tu juego y ejecutar el código usando Live Server para ver si el cambio tiene lugar en nuestro juego?</p>	<p><i>El alumno abre el archivo sketch.js con un editor de texto (bloc de notas, textedit, etc.), realiza cambios en el código y se ejecuta en el servidor Live.</i></p>
		

```

59   gameOver.visible = false;
60   restart.visible = false;
61
62   invisibleGround = createSprite(200,190,400,10);
63   invisibleGround.visible = false;
64
65   cloudsGroup = new Group();
66   obstaclesGroup = new Group();
67
68   score = 0;
69 }
70
71 function draw() {
72   //trex.debug = true;
73   background(255);
74   text("Puntuación: "+ score, 500,50);
75
76   if (gameState===PLAY){
77     score = score + Math.round(getFrameRate()/60);
78     ground.velocityX = -(6 + 3*score/100);
79
80     if(keyDown("space") && trex.y >= 159) {
81       trex.velocityY = -12;
82     }
83

```

Podemos abrir cualquier archivo en nuestro editor de texto, hacer cambios en el archivo, guardarlos y se reflejarán en nuestra salida.

También podemos instalar un entorno de desarrollo llamado "Visual Studio Code" que tiene un editor de texto donde podemos modificar nuestro código. El código de Visual Studio también nos proporciona características como sangría automática de código, fragmentos de código autocompletados, resaltador de sintaxis, etc., lo que nos ayuda a la hora de escribir código.

Instalemos Visual Code Editor en nuestro sistema.

*El alumno instala Visual Studio Code en su computadora local mediante la Actividad del alumno 4*

*El profesor guía al alumno para instalar el editor de código visual en su sistema a través de la Actividad del profesor 3.*

*El alumno abre cualquiera de los archivos del proyecto en Visual Studio Code, realiza cambios y ejecuta el código en el servidor 200 OK para ver el resultado.*

```

Trex_Stage_3_2021_01_28_09_19_56 > JS sketch.js > setup
1  var PLAY = 1;
2  var END = 0;
3  var gameState = PLAY;
4
5  var trex, trex_running, trex_collided;
6  var ground, invisibleGround, groundImage;
7
8  var cloudsGroup, cloudImage;
9  var obstaclesGroup, obstacle1, obstacle2, obstacle3, obstacle4, obstacle5, obstacle6;
10
11 var score=0;
12
13 var gameOver, restart;
14
15
16 function preload(){
17   trex_running = loadAnimation("trex1.png","trex3.png","trex4.png");
18   trex_collided = loadAnimation("trex_collided.png");
19
20   groundImage = loadImage("ground2.png");
21
22   cloudImage = loadImage("cloud.png");
23
24   obstacle1 = loadImage("obstacle1.png");
25   obstacle2 = loadImage("obstacle2.png");
26   obstacle3 = loadImage("obstacle3.png");
27   obstacle4 = loadImage("obstacle4.png");
28   obstacle5 = loadImage("obstacle5.png");
29   obstacle6 = loadImage("obstacle6.png");
30
31   gameOverImg = loadImage("gameOver.png");
32   restartImg = loadImage("restart.png");
33 }
  
```



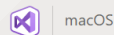
## Visual Studio Code

[Notas de la versión >](#)

Editor de código fuente abierto  
rápido y gratis que se adapta a sus  
necesidades

[Descarga gratuita](#) ▾

Al descargar y usar Visual Studio Code, acepta los [términos de licencia](#) y la [declaración de privacidad](#).



## Visual Studio para Mac

Versión 8.8

[Notas de la versión >](#)

Desarrollo de aplicaciones y juegos  
para iOS, Android y la Web mediante  
.NET

[Descarga gratuita](#) ↓

[Cómo activar la licencia.](#) Seleccione la edición después de la instalación. Visual Studio para Mac requiere una conexión a Internet activa para la instalación.

	<p>Exploraremos más de Visual Studio Code en nuestras clases posteriores.</p> <p>¡Aprendamos rápidamente cómo alojar nuestro juego en línea para que puedas compartirlo con tus amigos!</p> <p>Usaremos un servicio de alojamiento en línea llamado GitHub.</p> <p>GitHub aloja varios proyectos de código abierto y proyectos de otros desarrolladores.</p> <p>Creemos una cuenta en GitHub. (<a href="#">Actividad del profesor 2</a>)</p> <p><i>Guíe al alumno para que cree una cuenta de GitHub.</i></p>	<p><i>El alumno crea una cuenta de GitHub visitando <a href="https://github.com">GitHub.com</a> (<a href="#">Actividad del alumno 2</a>)</i></p> <p><i>El alumno llena el formulario y verifica su dirección de correo electrónico.</i></p>
--	---	---

**Username**

**Email**

**Password**

Make sure it's at least 15 characters OR at least 8 characters including a number and a lowercase letter. [Learn more.](#)

**Sign up for GitHub**

By clicking "Sign up for GitHub", you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Statement](#). We'll occasionally send you account related emails.

*Guíe al alumno a crear un nuevo repositorio de proyectos.*

*El alumno crea un nuevo repositorio de proyectos completando el formulario.*

## Learn Git and GitHub without any code!

Using the Hello World guide, you'll create a repository, start a branch, write comments, and open a pull request.

[Read the guide](#)

[Start a project](#)

## Discover interesting projects and people to


### Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository](#).

Owner

 whitehatjr

Repository name \*

/ trex 

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [super-umbrella](#)?

Description (optional)

Chrome's trex game created using p5.play

☒



**Public**

Anyone can see this repository. You choose who can commit.

☐



**Private**

You choose who can see and commit to this repository.

Skip this step if you're importing an existing repository.

☒

**Initialize this repository with a README**

This will let you immediately clone the repository to your computer.

Add .gitignore: **None**

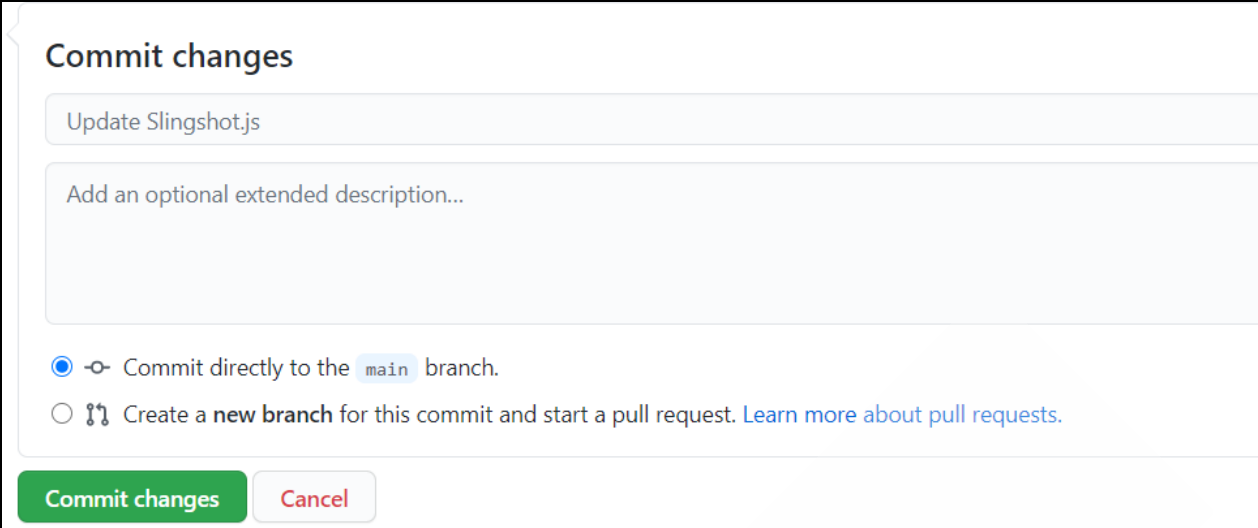
Add a license: **None**



[Create repository](#)



	<p><i>Guíe al alumno para que cargue los archivos del proyecto Trex en GitHub.</i></p>	<p><i>El alumno carga los archivos en su repositorio de proyectos de GitHub.</i></p> <p><i>El alumno debe confirmar el cambio para guardar los archivos.</i></p>
	<div data-bbox="162 493 1409 1060"> <p>Chrome's trex game created using p5.play <span>Edit</span></p> <p><a href="#">Manage topics</a></p> <div> <span>1 commit</span> <span>1 branch</span> <span>0 releases</span> <span>1 contributor</span> </div> <div> <span>Branch: master ▾</span> <span>New pull request</span> <span>Create new file</span> <span>Upload files</span> <span>Find File</span> <span>Clone or download ▾</span> </div> <div> <div>whitehatjr Initial commit Latest commit 1b55a9a now</div> <div> <span>README.md</span> Initial commit now         </div> <div> <div>README.md</div> <div> <h3>trex</h3> <p>Chrome's trex game created using p5.play</p> </div> </div> </div> </div> <div data-bbox="162 1060 1409 1543"> <p>trex /</p> <div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <p>Drag files here to add them to your repository</p> <p>Or <a href="#">choose your files</a></p> </div> </div> </div>	

	
	<p>Hemos subido los archivos "Trex" en GitHub.</p> <p>Ahora podemos pedirle a GitHub que los aloje por nosotros. Para ello necesitamos activar las páginas de GitHub para nuestro proyecto.</p> <p><i>Guíe al alumno para que vaya a Configuración del repositorio y desplácese hacia abajo para activar "Páginas de GitHub".</i></p> <p><i>Nota: - Al activar las páginas de GitHub, asegúrese de que la rama sea la rama principal que contiene sus archivos. La carpeta es la carpeta raíz.</i></p> <p><i>Las páginas de GitHub tardan un poco en activarse.</i></p> <p><i>El alumno activa las páginas de GitHub. El alumno visita el enlace para ver el proyecto en el navegador.</i></p>

whitehatjr / trex

Watch

0

Star

0

Fork

0

Code

Issues 0

Pull requests 0

Projects 0

Wiki

Security

Insights

Settings

Chrome's trex game created using p5.play

Edit

Manage topics

2 commits

1 branch

0 releases

1 contributor

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find File

Clone or download

whitehatjr Upload files from created using p5 editor

Latest commit ff928ed 5 minutes ago

README.md	Initial commit	11 minutes ago
cloud.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
gameOver.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
ground2.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
index.html	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
obstacle1.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
obstacle2.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
obstacle3.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago
obstacle4.png	Upload files from created using p5 editor	5 minutes ago

## GitHub Pages

GitHub Pages is designed to host your personal, organization, or project pages from a GitHub repository.

Source

GitHub Pages is currently disabled. Select a source below to enable GitHub Pages for this repository. [Learn more.](#)

Branch: main

/ (root)

Save

Select branch

Select branch

main

None

home using the gh-pages branch. [Learn more.](#)

## GitHub Pages

GitHub Pages is designed to host your personal, organization, or project pages from a GitHub repository.

✓ Your site is published at <https://whitehatjr.github.io/trex/>

### Source

Your GitHub Pages site is currently being built from the master branch. [Learn more.](#)

Branch: master ▾

/ (root) ▾

Save

### Theme Chooser

Select a theme to publish your site with a Jekyll theme. [Learn more.](#)

Choose a theme

¡Guauu! Ahora puedes compartir el enlace a tu proyecto de GitHub con tus amigos y familiares para que puedan jugar este juego.

Nuestro código ahora está alojado en el servidor de GitHub; se puede acceder a él desde cualquier lugar.

Estamos usando la dirección web de GitHub (dominio web) en este momento, ¡pero también podemos usar nuestra propia dirección web! ¿No es asombroso? Terminemos la clase de hoy.

*El alumno visita el enlace de GitHub para ver el proyecto en acción en el navegador.*

## El Profesor Guía al alumno para Dejar de Compartir Pantalla

### COMENTARIOS

- Anime al alumno a tomar notas de reflexión en markdown.
- Felicite al alumno por sus esfuerzos durante la clase.
- Repasen el contenido aprendido.

**Etapas:**  
**Conclusión**  
**(5 minutos)**

Rápidamente, repasemos lo que estudiamos en la clase de hoy.

**AER:**

- Aprendimos sobre archivos HTML, CSS y js y lo que hacen en una página

		<p>web.- Aprendimos a crear un entorno local para escribir código y ejecutar nuestro programa en nuestra computadora local.</p> <p>- Aprendimos a alojar nuestro juego en servidores GitHub para poder compartir nuestro juego con amigos.</p>
	<p>¡Increíble!</p> <p>¡En la próxima clase, crearemos un juego completo desde cero en nuestro sistema local!</p> <p>También repasaremos lo que hemos cubierto en las clases hasta ahora.</p>	-
<b>Descripción del proyecto</b>	<p><b>Nota:</b> Este es un proyecto escalonado con múltiples tareas. Todos los alumnos deben realizar la tarea principal. La tarea principal es muy similar a los proyectos que ya están en marcha. Cada proyecto escalonado tiene dos o más tareas adicionales que son opcionales.</p> <p><b>ORGANIZA EL JUEGO ONLINE</b></p> <p><b>Objetivo del proyecto:</b> Hoy has completado el juego t-rex en el editor p5. También cargaste el código del juego t-rex y lo alojaste en páginas de GitHub.</p> <p>En este proyecto, aplicarás lo que has aprendido en la clase y Descarga el proyecto-14 del editor P5.js, configura un repositorio local en tu computadora local, carga el</p>	<i>Los alumnos interactúan con el profesor sobre el proyecto.</i>

	<p>proyecto descargado en GitHub y genera páginas de GitHub.</p> <p>Estoy muy emocionado de ver la solución de tu proyecto y sé que lo harás realmente bien.</p> <p>¡Adiós!</p>	
<p style="text-align: center;"><b>El profesor hace Clic en</b> <span style="background-color: red; color: white; padding: 2px 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"><b>✖ Finalizar Clase</b></span></p>		
<b>Actividades adicionales</b>	<p>¡Felicidades por tu excelente trabajo!</p> <p><i>Anime al alumno a escribir notas de reflexión en su diario de reflexión utilizando Markdown.</i></p> <p>Úselos como preguntas de orientación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué pasó hoy? - Describe lo que pasó- Código que escribí</li> <li>• ¿Cómo me sentí después de la clase?</li> <li>• ¿Qué he aprendido sobre programación y desarrollo de juegos?</li> <li>• ¿Qué aspectos de la clase me ayudaron? ¿Qué encontré difícil?</li> </ul>	<p><i>Asegúrese de dar al menos 2 felicitaciones al alumno por:</i></p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: space-between; width: 100%;"> <span>Resolver Creativamente las Actividades</span> <span>+10</span> </div> <div style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: space-between; width: 100%;"> <span>Muy Buena Pregunta</span> <span>+10</span> </div> <div style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: space-between; width: 100%;"> <span>¡Te Concentraste!</span> <span>+10</span> </div> </div>

Actividad	Nombre de la Actividad	Enlaces
Actividad del Profesor 1	Trex juego	<a href="https://editor.p5js.org/whitehatjr/sketches/ePJrHCACM">https://editor.p5js.org/whitehatjr/sketches/ePJrHCACM</a> En Español: <a href="https://editor.p5js.org/ingq.luna/sketches/OK_9FvzaV">https://editor.p5js.org/ingq.luna/sketches/OK_9FvzaV</a>
Actividad del Profesor 2	GitHub	<a href="https://GitHub.com/">https://GitHub.com/</a>
Actividad del Profesor 3	Código VS	<a href="https://code.visualstudio.com/download">https://code.visualstudio.com/download</a>
Actividad del alumno 1	Trex juego	<a href="https://editor.p5js.org/whitehatjr/sketches/ePJrHCACM">https://editor.p5js.org/whitehatjr/sketches/ePJrHCACM</a> En Español: <a href="https://editor.p5js.org/ingq.luna/sketches/3Vt-1sj0y">https://editor.p5js.org/ingq.luna/sketches/3Vt-1sj0y</a>
Actividad del alumno 2	GitHub	<a href="https://GitHub.com/">https://GitHub.com/</a>
Actividad del alumno 3	Código VS	<a href="https://code.visualstudio.com/download">https://code.visualstudio.com/download</a>