

# IMAGENES DE EVIDENCIA DEL VIDEOJUEGO

Pelcastre Sanchez Alitzel Tatiana  
Fundamentos de programación 1103

Imágenes de los eventos y de los comportamientos de los objetos.

## Escena 1

Archivo Editar Ver Ventana Ayuda

Página de inicio New scene x New scene (Eventos) x nivel 2 x nivel 2 (Eventos) x seguir x seguir (Eventos) x laberinto x laberinto (Eventos) x Fin x Fin (Eventos)

Propiedades x

Haga clic en una instancia en la escena para mostrar sus propiedades

Objetos x

- atras
- play
- salir
- dialogo
- nivel2
- Play
- Exit
- Laberinto

Añadir un nuevo objeto +

Buscar

1083,517

Página de inicio inicio x inicio (Eventos) x

Al comenzar la escena

Añadir condición

El cursor/toque está sobre play

Hay un toque o el botón Left del ratón está presionado

Añadir condición

El cursor/toque está sobre salir

Hay un toque o el botón Left del ratón está presionado

Añadir condición

El cursor/toque está sobre dialogo

Hay un toque o el botón Left del ratón está presionado

Añadir condición

Agregar nuevo evento

Reproducir la música y2mate.com - musica de espera.mp3, vol.: 34, bucle: sí

Añadir acción

Ir a la escena "New scene"

Añadir acción

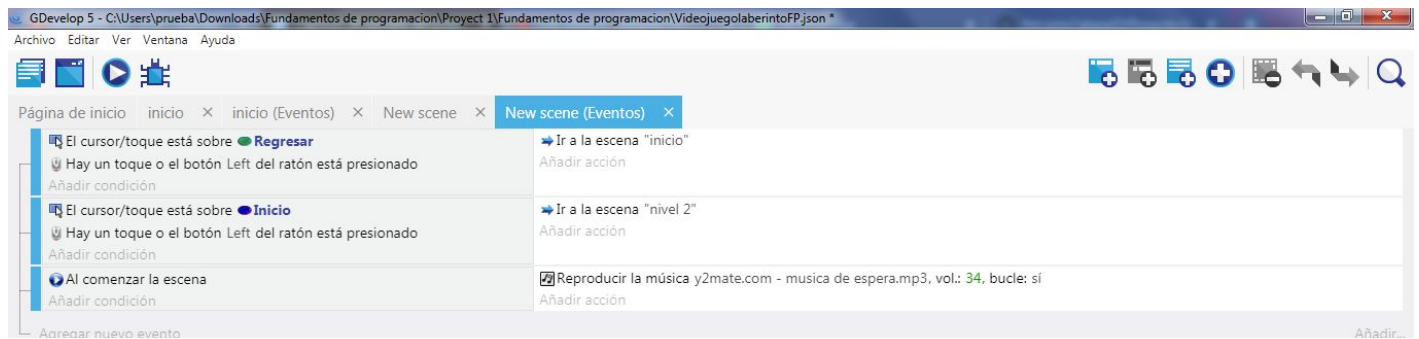
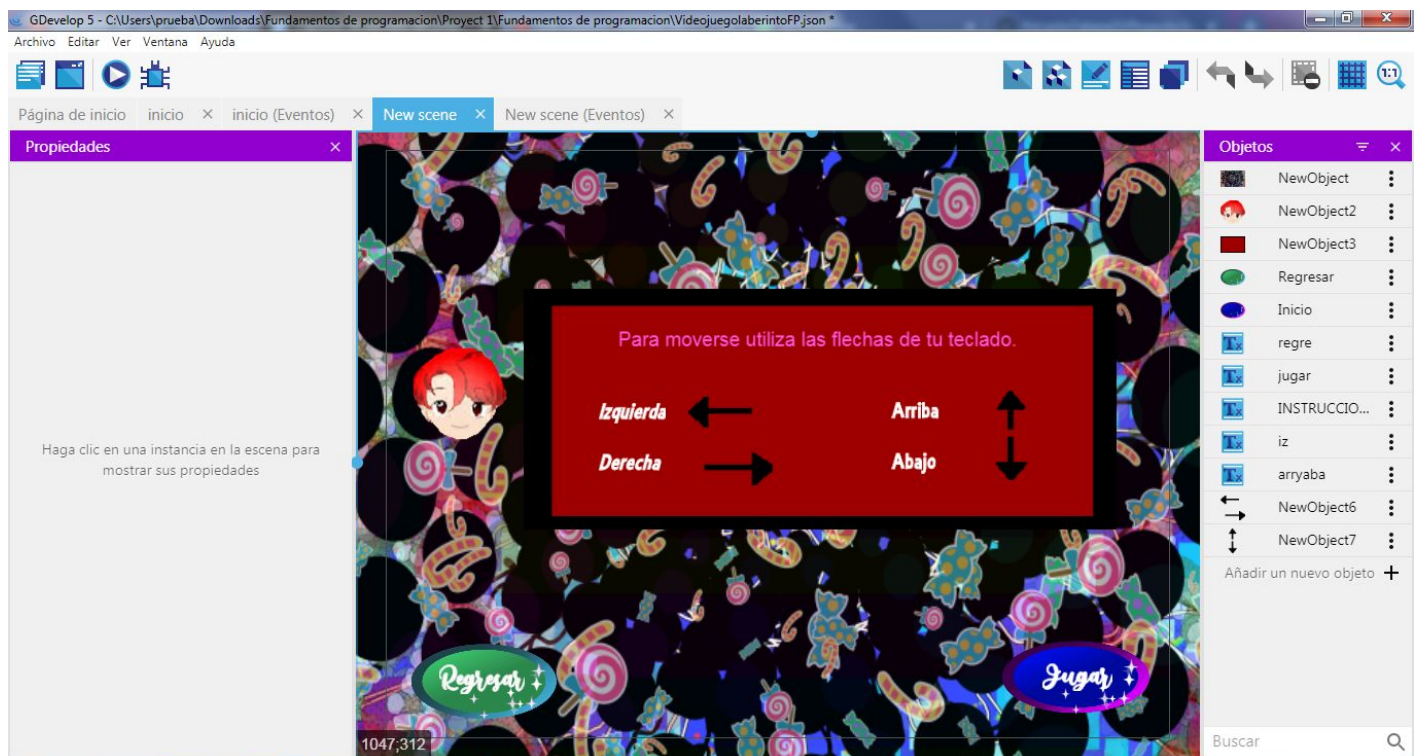
Quitar el juego.

Añadir acción

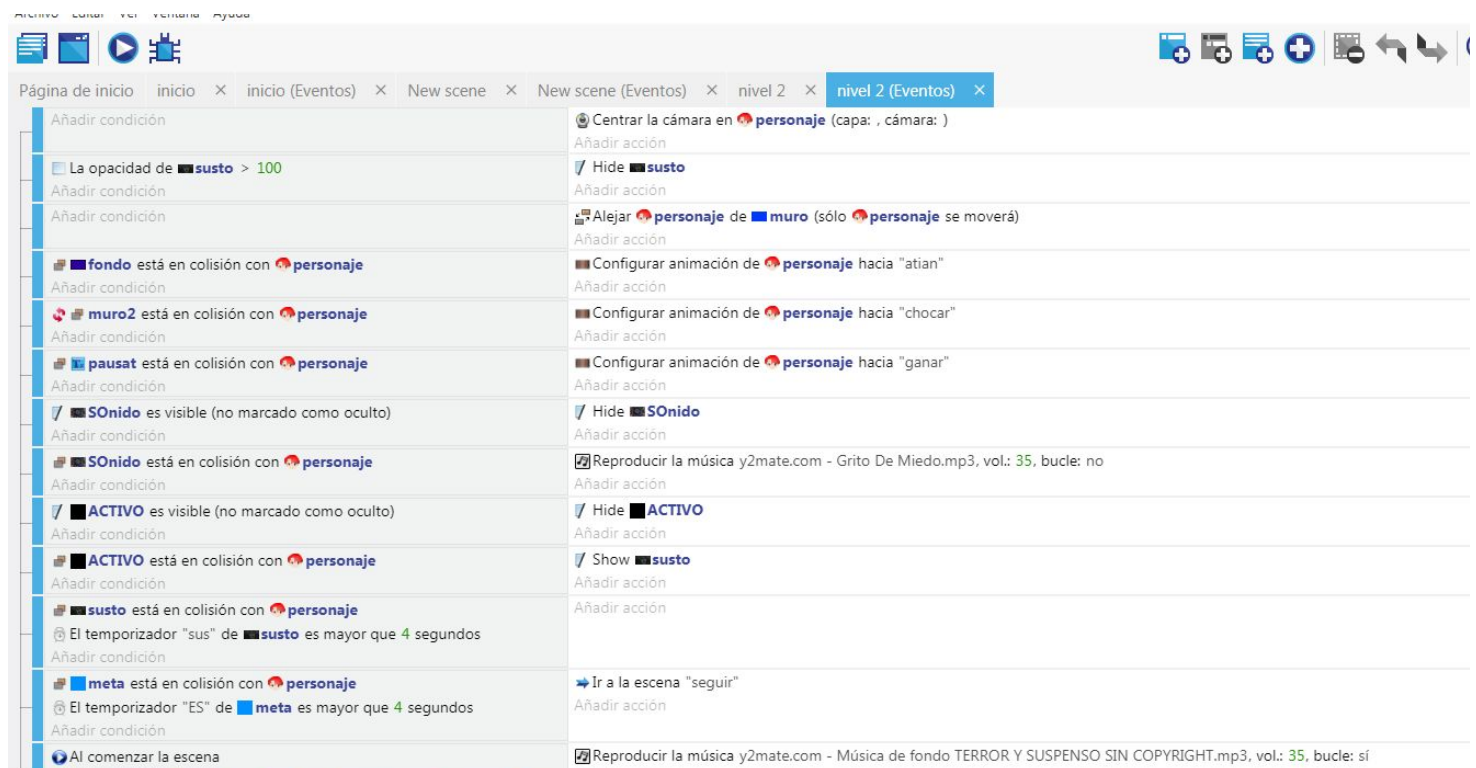
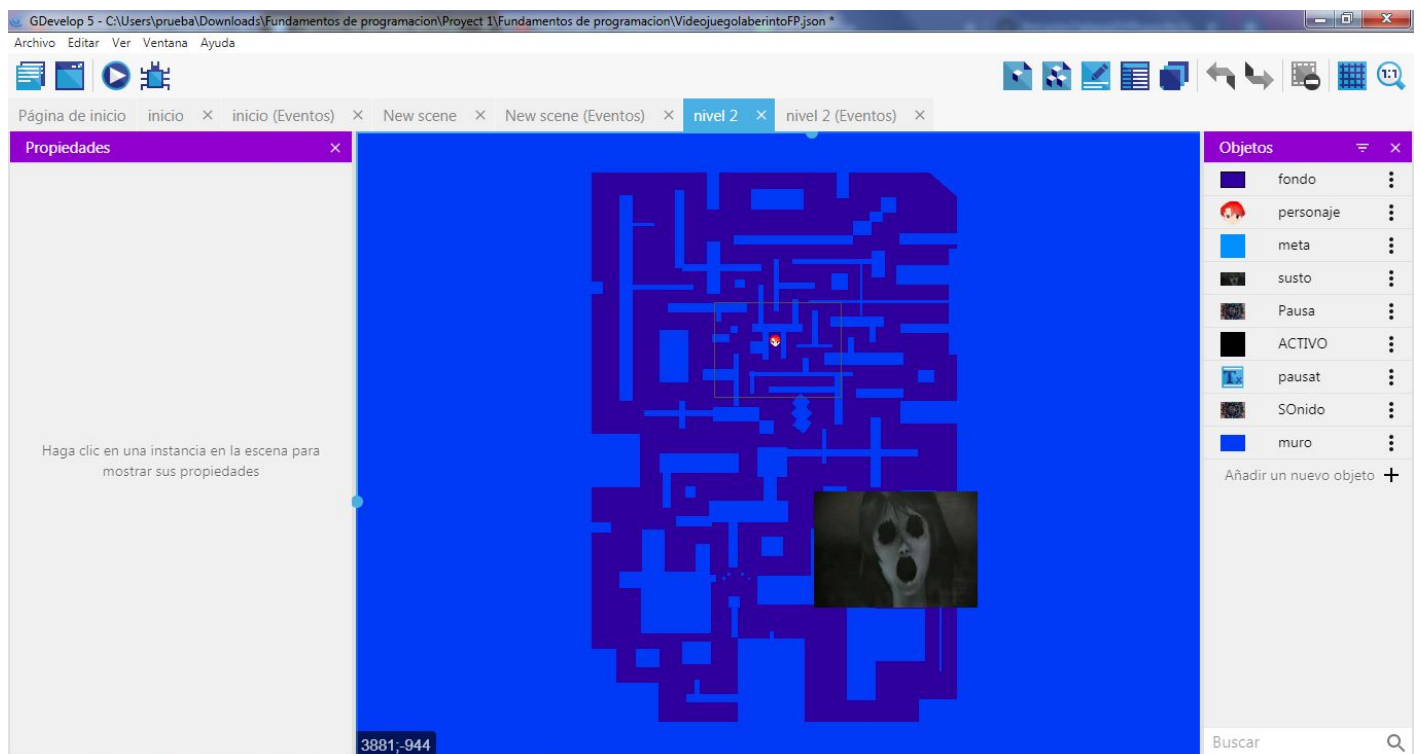
Ir a la escena "New scene"

Añadir acción

## Escena 2



## Escena 3

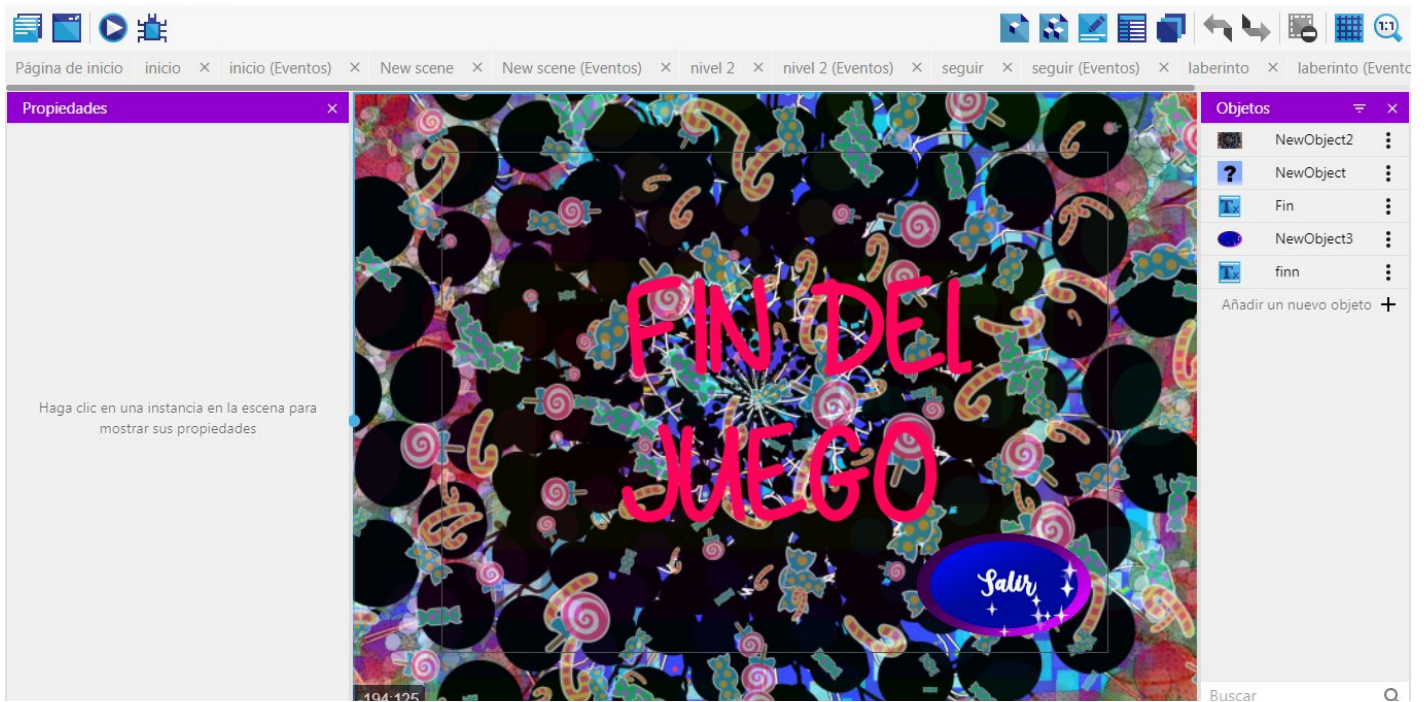


## Escena 4









Archivo Editar Ver Ventana Ayuda

