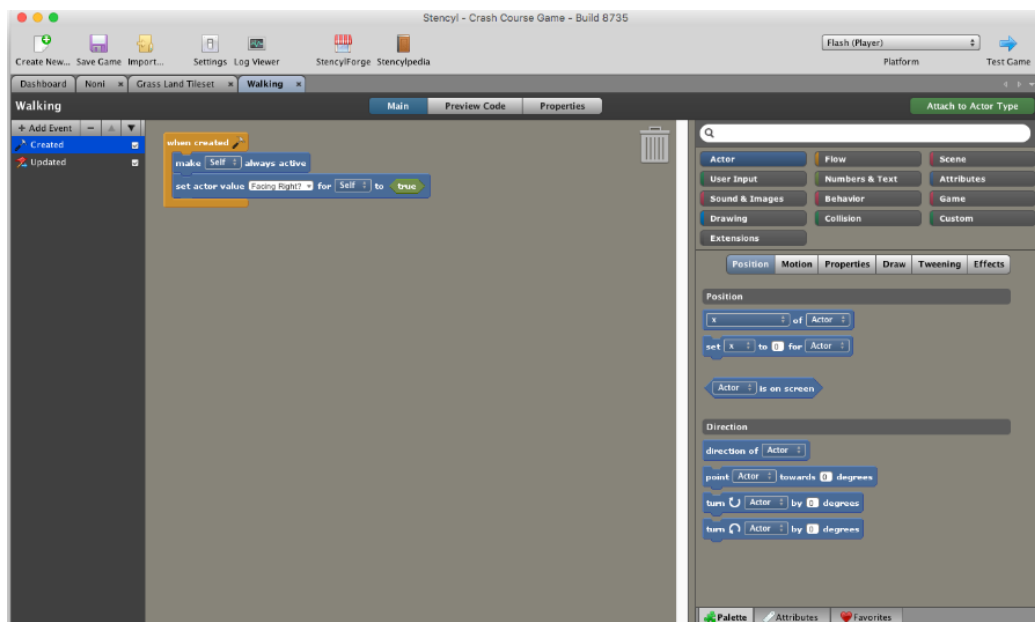
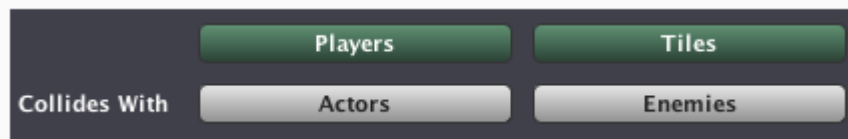


Rehabilitación y videojuegos: Stencyl – Crash Course

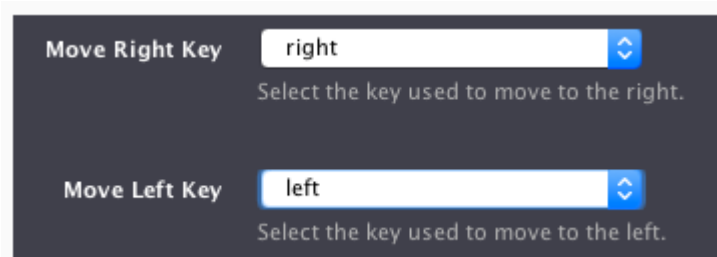
1. Instale el software “Stencyl” (si aún no lo tiene instalado).
2. Abra el programa, pulse sobre File → Import Game y cargue la plantilla del juego Crash Course Kit.stencyl.
3. Haga click sobre “Create a New Game”, seleccione Crash Course kit y pulse sobre “Next”.
4. Nombre a su juego como quiera (Sugerencia: Crash Course Game) y pulse sobre “Create”. La siguiente pantalla que visualizará será la pantalla principal de su juego.
5. Si pulsa sobre Actor Types, verá los dos “actores” que van a formar parte de su juego. Haciendo doble click sobre “Noni” podrá ver la pantalla de edición del personaje (la utilizaremos después). Vuelva a la pantalla principal del juego pulsando sobre “Dashboard”.
6. Si pulsa sobre “Tilesets” y luego sobre “Grass Land Tileset”, podrá ver las piezas que conforman el escenario del juego que vamos a desarrollar.
7. Puede ver también que dispone de dos sonidos, que utilizaremos en distintos puntos del juego.
8. De nuevo en la pantalla principal, pulse sobre “Actor Behaviors” para ver los “behaviors” que se podrán asociar a cada uno de nuestros personajes. Vamos a ver alguno de estos behaviors “por dentro” para ver cómo están programados. Pulse sobre “Walking” para ver la pantalla de desarrollo de este behaviors: a la izquierda tiene un menú para ir añadiendo los bucles y estructuras que considere adecuados en cada caso, en el centro, el diagrama de bloques (su “código”) y a la derecha, todas las opciones de interacción.







9. Es importante, que durante el desarrollo del juego, guarde éste a menudo utilizando el botón de “Save Game”.
10. A continuación vamos a clasificar a los “actores” de nuestro juego, y a determinar las interacciones o “colisiones” que va a haber entre ellos (Noni será nuestro jugador “player” y el payaso “Clown”, será nuestro enemigo, del grupo “Enemies”).
11. Desde la pantalla principal, pulse sobre “Settings → Groups”. Vamos a crear un nuevo grupo de actores, que se va a llamar “Enemies”, (y al que después, pertenecerá el actor “Clown”). Este grupo “Enemies”, debe interaccionar o colisionar con “Players” y con “Tiles”.



12. Empecemos por Noni. Vayamos a su ventana de edición.
 - Al pulsar sobre “Properties” comprobemos que Noni pertenece al grupo “Players” (de manera genérica pertenece al grupo Actors, pero de manera específica, dentro del grupo de “actores”, Noni es un “jugador”).
 - Al pulsar sobre “Physics”, vamos a determinar que Noni NO puede rotar libremente en la pantalla y que SÍ le afecta la gravedad.
 - Al pulsar sobre “Behaviors” vamos a asociarle a este personaje aquellos que sean necesarios para que realice sus funciones correctamente (para añadir el primer behavior pulse sobre “Click here to choose a Behaviour to attach to this Actor Type”).
 - i. Walking: Seleccione en primer lugar qué controles quiere utilizar para mover al personaje y posteriormente las animaciones para cada tipo de posición o movimiento.



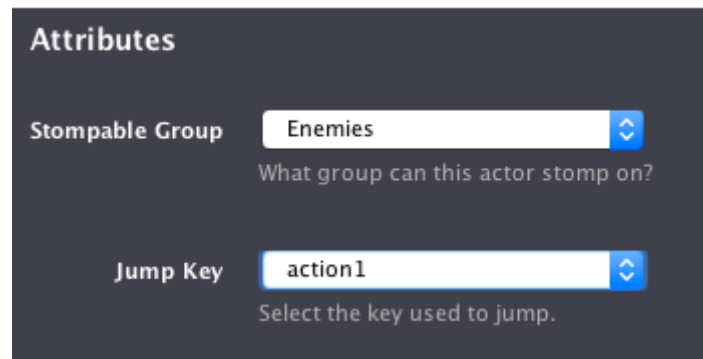
Idle Right Animation	 Idle Right	Choose Animation...
Animation used for standing still to the right.		
Idle Left Animation	 Idle Left	Choose Animation...
Animation used for standing still to the left.		
Walk Right Animation	 Walk Right	Choose Animation...
Animation used for walking to the right.		
Walk Left Animation	 Walk Left	Choose Animation...
Animation used for walking to the left.		

- ii. Jumping: haga click sobre “Add Behavior” (en la parte izquierda inferior de su pantalla) y añada este nuevo behaviour configurándolo tal y como se muestra a continuación:

Attributes

Jump Key	<input type="text" value="action1"/> 	Select the key used to jump.
Jump Force	<input type="text" value="40"/> 	The force the player will jump with.
Jump Sound	<input type="text" value="Jump"/> 	The sound which wil be played when the payer jumps.
Jump Right Animation	 Jump Right	Choose Animation...
Animation used for jumping to the right.		
Jump Left Animation	 Jump Left	Choose Animation...
Animation used for jumping to the left.		

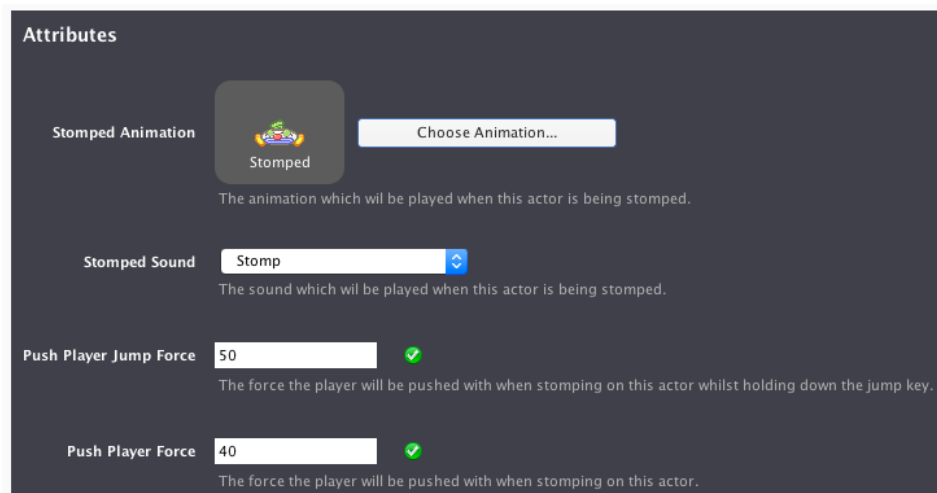
- iii. Stomp on Enemies. En este caso, realice la siguiente configuración:



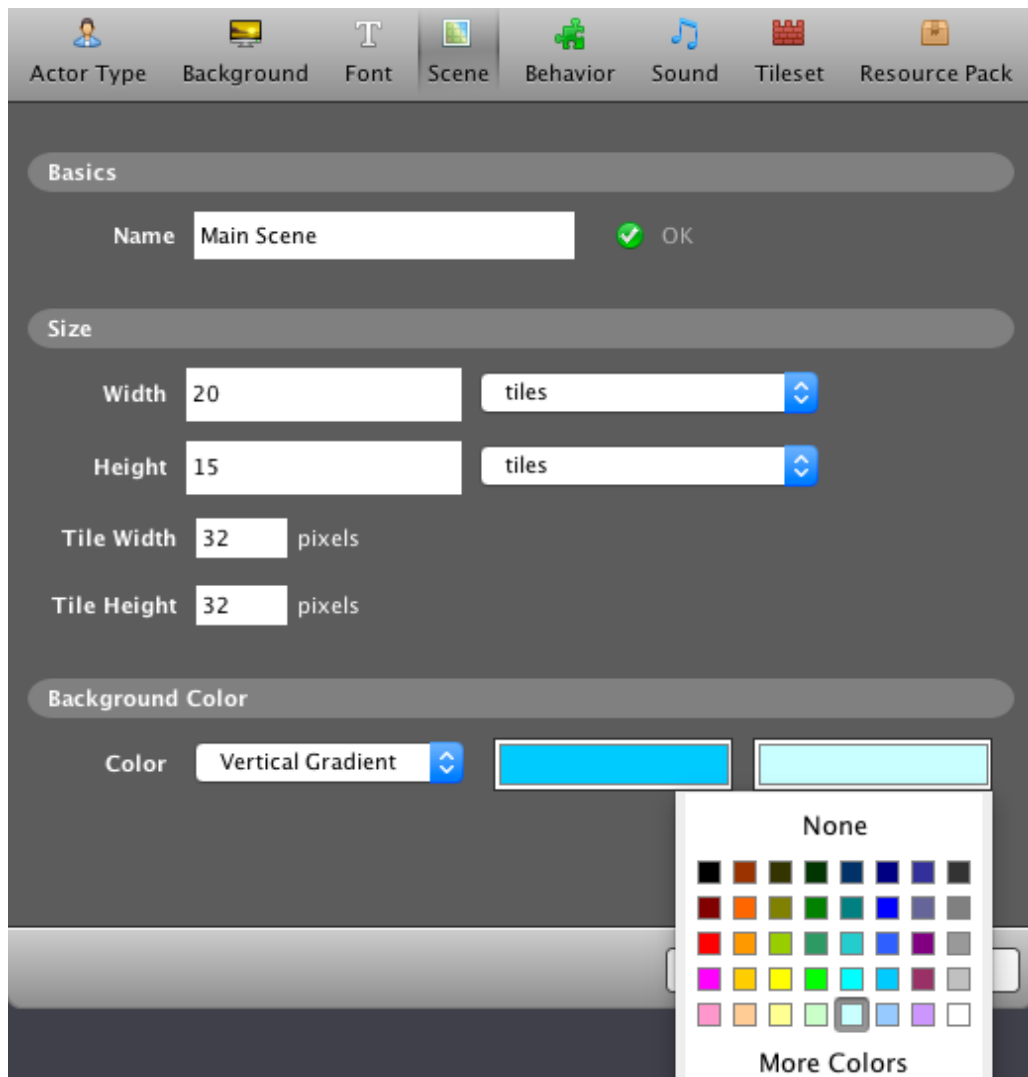
- iv. Die in Pit and Reload. Asocie en último lugar a Noni este behavior que no tiene ningún parámetro que configurar.

13. Es el turno ahora del otro personaje, "Clown".

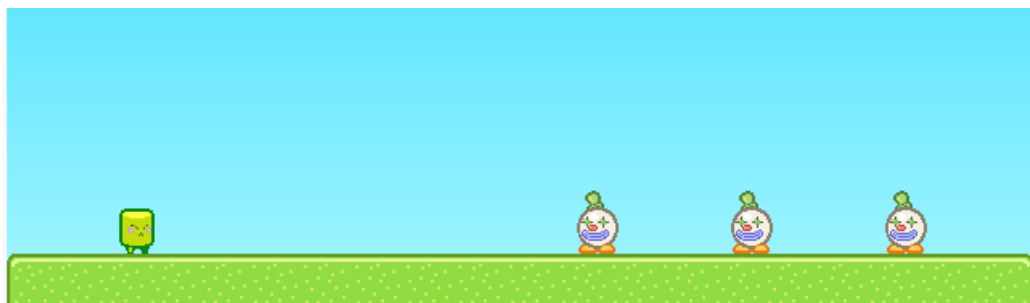
- En primer lugar, es necesario asociarlo al grupo "Enemies". Esto puede hacerlo en el menú Properties asociado a este personaje.
- A este personaje sólo hay que asociarle el behavior llamado "Stompable", que debe configurarse como se indica a continuación:



14. Una vez configurados los personajes y sus behaviors, vamos a crear una primera escena para el juego. En el menú principal pulse sobre "Scenes" y haga click en el centro de la pantalla para crear una escena nueva. La configuración de la escena debe ser la siguiente:



15. Ahora, una vez tenemos el cielo, que será nuestro “background”, vamos a añadir las piezas que formarán el suelo de nuestro juego (“tiles”) y vamos a añadir también a la escena a nuestros personajes. Al finalizar, la parte inferior de la escena tiene que tener el siguiente aspecto:



16. Para finalizar la configuración de la escena, vamos a asegurarnos de que nuestros personajes caen al suelo (debido a la fuerza de la gravedad) después de saltar. Para eso, pulse sobre Physics, y realice la siguiente configuración:



17. Desde la pantalla principal, pulse sobre “Test Game” (arriba a la derecha) y compruebe que su juego funciona correctamente.
18. Puede añadir alguna modificación a la configuración de la escena para hacerla un poco más compleja, si lo desea.