



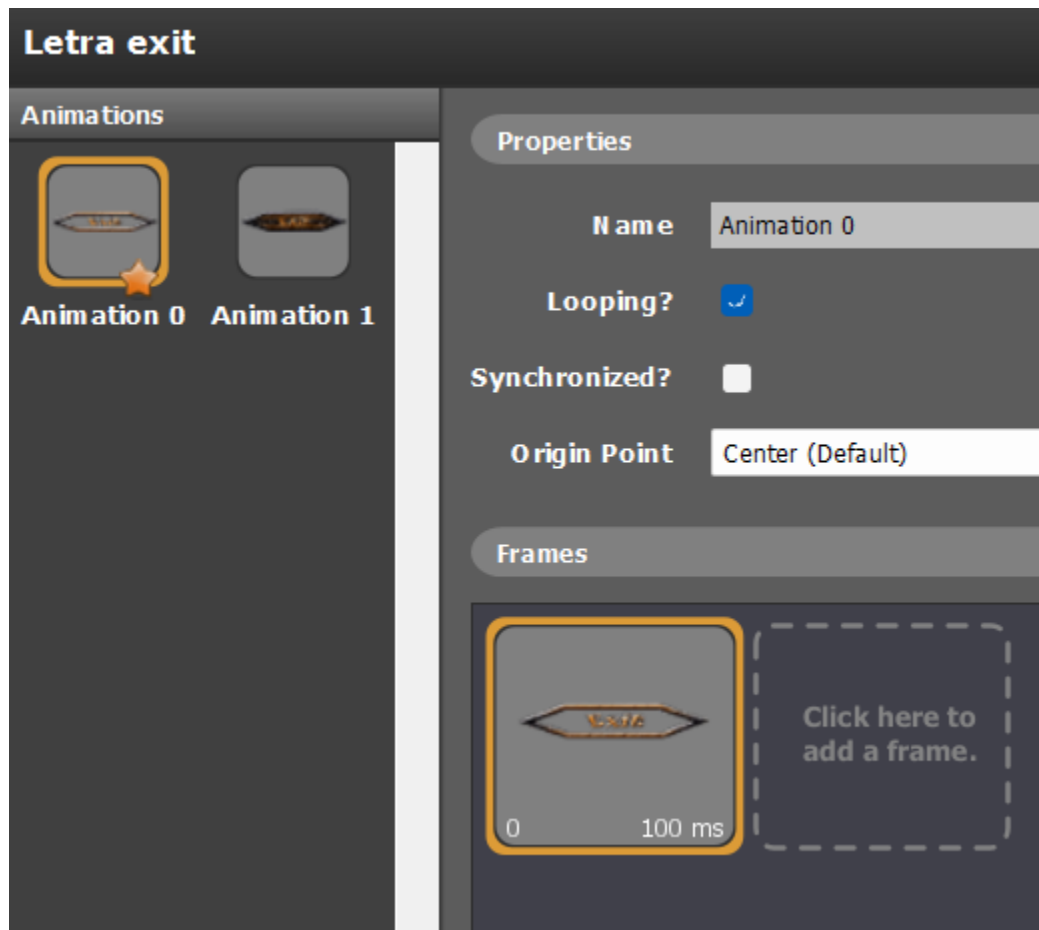
JUEGO DESDE CERO

INTEGRANTES

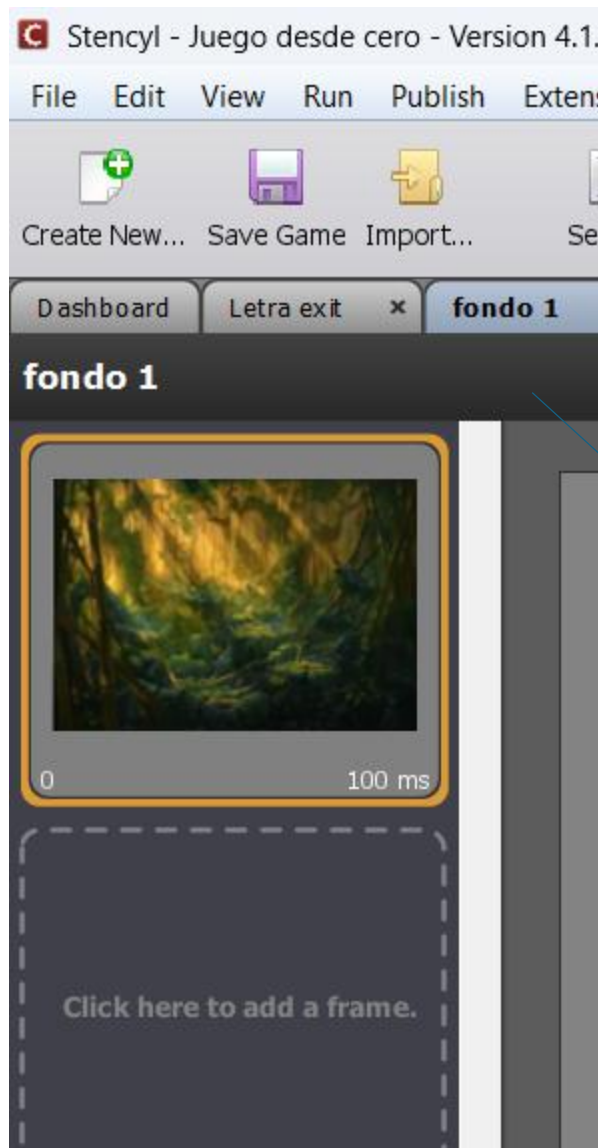
ROSAS PEREZ ALONDRA RAMIREZ PEDRERO MIA CRISTINA



COMENZAMOS DEFINIENDO LOS PERSONAJES AL IGUAL QUE LOS FONODS A USAR PARA QUE SE VEA CON MAS DINAMISMO



LAS IMÁGENES QUE SE USAN EN EL DOCUMENTO , TUVIMOS QUE TOMAR LAS CAPTURAS DE PANTALLA Y DESPUES QUTARLE EL FONDO CON UNA HERRAMIENTA



Tuvimos que redimensionar la mayoría de imágenes ya que por lógica iban a sobrepasar los bordes

Este proyecto nos ayudó a conocer más a fondo Stencyl, una herramienta muy útil y accesible para la creación de videojuegos. Descubrimos que es un software bastante intuitivo, especialmente para quienes se inician en el desarrollo de juegos, ya que permite programar mediante bloques en lugar de utilizar código escrito. Esto facilita mucho el aprendizaje y hace más dinámico el proceso de diseño.

Durante la elaboración de este proyecto, aprendimos a estructurar la lógica del juego utilizando eventos, comportamientos y condiciones. Además, pudimos explorar la tienda de recursos que ofrece Stencyl, desde donde descargamos al personaje principal y otros elementos como los bloques de plataformas sobre los que caminaría nuestro monito.

También pusimos en práctica cómo agregar escenas, manejar las colisiones y crear una interacción fluida entre el jugador y el entorno del juego. Esto nos permitió tener una visión más completa de cómo se desarrolla un videojuego desde cero, abarcando tanto el apartado visual

como el lógico. En resumen, esta práctica reforzó nuestros conocimientos, despertó más interés en el desarrollo de juegos y nos permitió experimentar de una forma divertida y educativa

