

## **Taller – Examen de Game Maker Studio 2**

Con la ayuda de Game Maker Studio 2, crea un personaje que permita desplazarse entre dos escenarios diferentes. La premisa es la siguiente: en el primer escenario, el personaje principal, o héroe, debe representar un fantasma, zombie, calavera, demonio o algún personaje de ultratumba, y se encuentra solo en un escenario que simboliza un cementerio o lugar de ultratumba. Al cruzar al segundo escenario, el personaje se encuentra con su amado o amada (que debe representarse como ser humano), pero al tocarlo, los puntos de vida del personaje principal se ven afectados.

Una vez completada la actividad, el aprendiz debe compartir evidencia a través de Territorium, el nombre de la evidencia es: **Taller – Examen de Game Maker Studio 2**


Enlace de acceso al repositorio en GitHub con al menos 4 commits.  
Video subido al canal de YouTube del producto finalizado.

### **MATERIAL DE APOYO:**

<https://view.genial.ly/63d8e9ccaa95ba0012eed182/presentation-gamemaker2-contenido-1>

### **FECHA LÍMITE PARA ENTREGA DE LA ACTIVIDAD:**

El plazo límite para la actividad es el lunes 11 de septiembre a medianoche. Sin embargo, la actividad debe comenzar hoy en el entorno de formación, y al menos debe haberse registrado un commit en Git con la fecha de hoy como evidencia.

	<p>SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA</p> <p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<p>Versión:</p> <p>Página 1 de 1</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>			
CODIGO PARA IDENTIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO: <b>Nº 5</b> Trimestre IV			
FECHA DE APLICACIÓN: 28 DE AGOSTO DE 2023			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS			
ID: 2619696			
CENTRO: CIC			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:			
* Motor de desarrollo de videojuegos Game Maker Studio 2.			
* Sistema de control de versiones GIT & red social del código GITHUB.			
EVIDENCIA:	Desempeño	<input type="checkbox"/>	Producto
		<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento
NOMBRE DEL APRENDIZ:			
NOMBRE DEL INSTRUCTOR- TUTOR: JHEYSON EDUARDO GALVIS VALENCIA			

**LISTA DE CHEQUEO:** (Si la evidencia es de conocimiento, elimine el cuadro y formule en el espacio las preguntas para el cuestionario.)

Ítem	VARIABLES / INDICADORES	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1.	El aprendiz crea 2 escenarios en Game Maker.			
2.	El escenario 2 contiene un elemento colisionador.			
3.	Cuando el personaje 1 colisiona con el personaje 2 en el escenario 2, se evidencia una disminución en los puntos de vida del personaje 1.			
4.	El aprendiz comparte a través de Territorium link de acceso a repositorio en Github con almenos 4 commits.			
5.	El aprendiz comparte video del proyecto finalizado (link de acceso a su canal de youtube).			

Firma del Instructor – Tutor

Firma del Aprendiz