



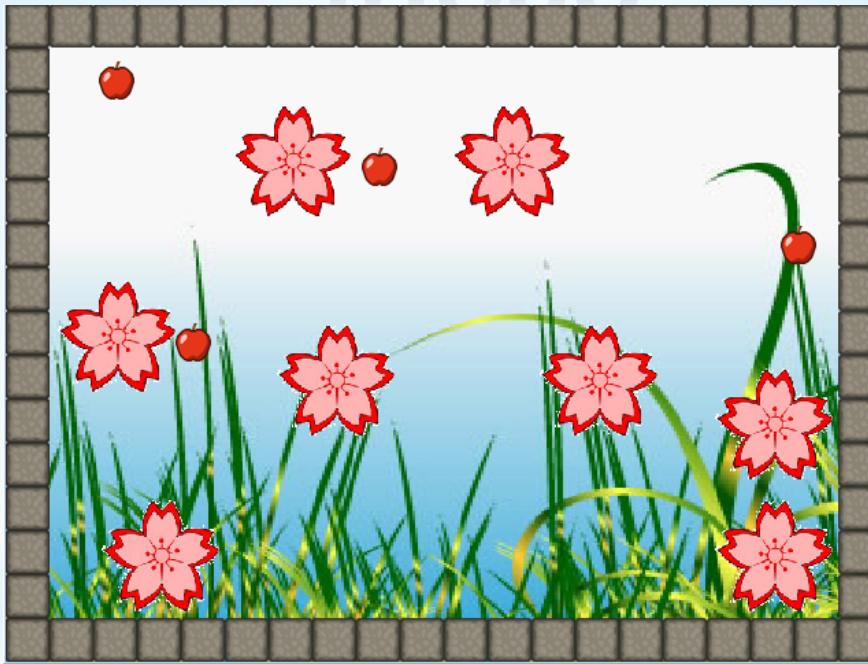
Módulo 2, Clase1:



*Contenido clase

*Actividad de refuerzo

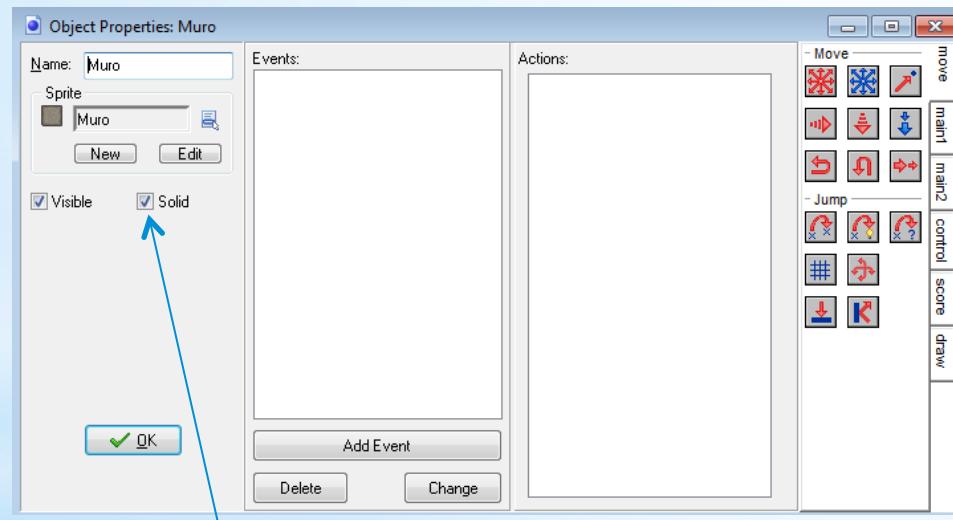
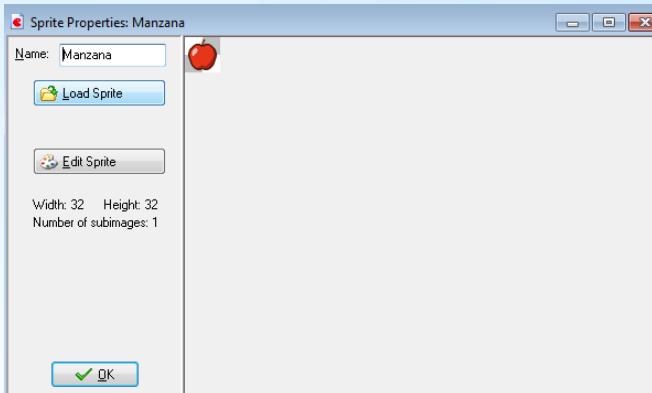
*Actividad 1: Mi primer juego



El objetivo de este juego es recoger las manzanas sin maltratar las flores, cada vez que logras dar Clíc en una manzana ganas un punto, pero cada vez que tocas una flor pierdes uno.

Primero crearemos los sprites

1.- Clic en “Load sprite” y buscamos una imagen adecuada en la biblioteca, en este caso una manzana, en el campo *Name* escribimos “Manzana”. Hacemos lo mismo para crear los muros y las flores.



Aquí estamos diciendo que el muro es sólido para que aún sin movimiento alguno pueda interactuar con los demás objetos.

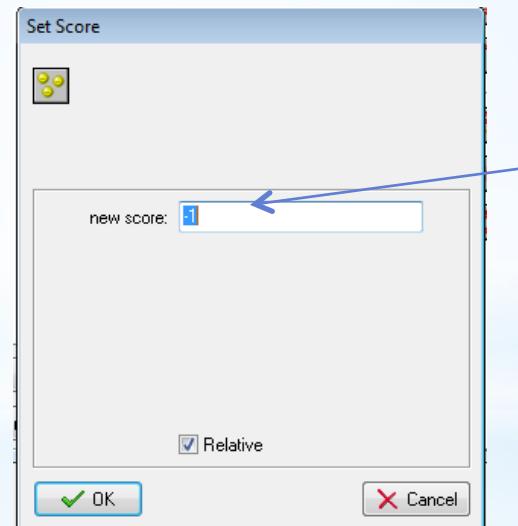
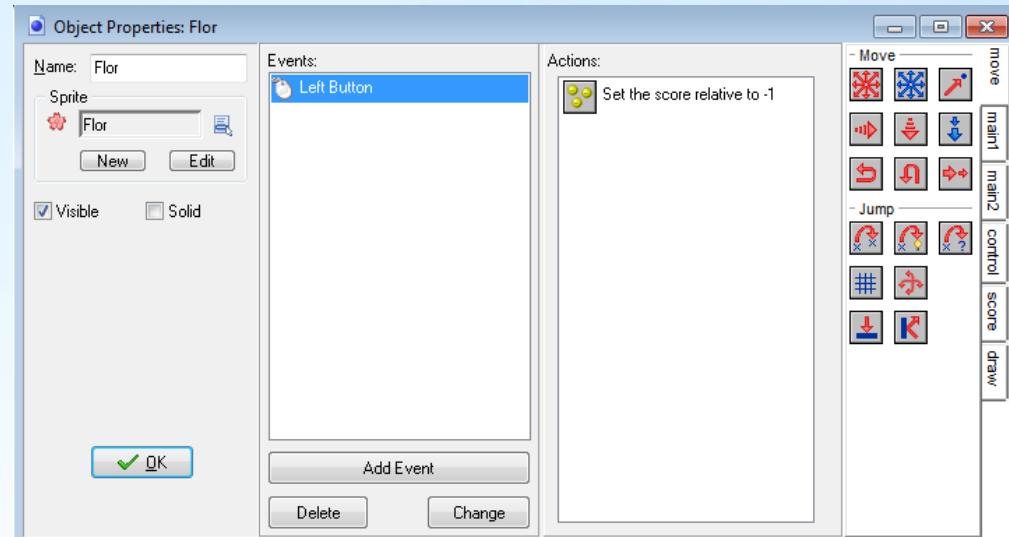
Después crearemos los objetos, aquí es donde viene lo complicado.

2.-Empezaremos con el más sencillo: el muro, en el campo *Name* escribimos “Muro”, damos Clic en el campo *Sprite* y seleccionamos el sprite Muro. En este caso no asignaremos ningún evento, solamente llenamos la casilla *Solid*, para que quede tal como en la imagen.

3.- Ahora vamos por la flor, de igual modo seleccionamos el sprite llamado “Flor” y asignamos el nombre, en este caso “Flor”.

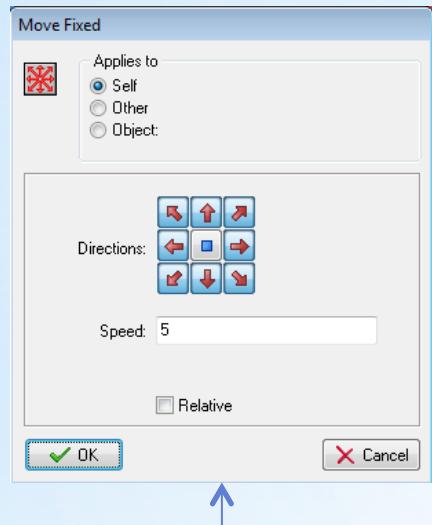
En la ventana Event abrimos la ventana *Add event* y damos Clic en “Mouse”, seleccionamos la opción “Left Button”;

En la pestaña Score, seleccionamos “Set the score”, en el campo New Score ponemos -1 y marcamos la casilla Relative.



Aquí decimos que al dar Clic en la flor perderemos un punto.

4. Ahora viene el objeto mas complicado, la manzana. Creamos un nuevo objeto y como sprite seleccionamos a nuestra manzana, Clíc en *Add event* y damos doble Clíc en el evento “create”, en el lado derecho buscamos la opción “Move fixed” (las 8 flechas rojas) y la arrastramos hacia la ventana *Actions*, seleccionamos las 8 flechas y en la velocidad ponemos 5.



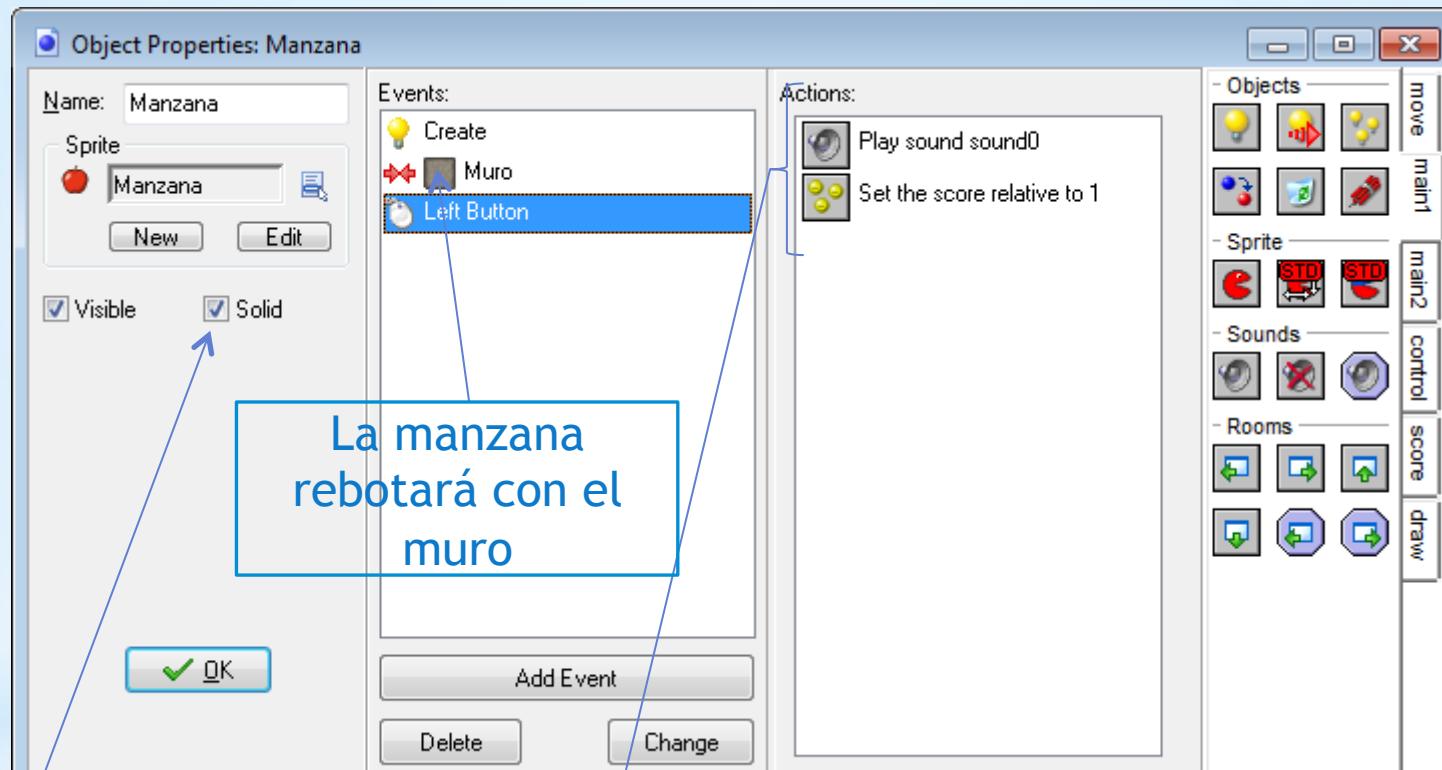
De nuevo damos Clíc en *Add event* y ahora seleccionamos la opción “Collision” y nos mostrará todos los objetos que hemos creado, seleccionaremos al muro. En el lado buscaremos la accion “Bunce”, la arrastramos a la *Actions* y damos clic en ok.

Aquí indicamos que al crearse la manzana comenzara a moverse en una dirección aleatoria

De nueva cuenta agregaremos un evento, seleccionaremos opción “Mouse” y damos Clíc en “Left button”. En el lado derecho buscaremos la pestaña *Score* y seleccionamos “Set score”, en “New score” ponremos 1 y marcaremos la casilla *Relative*, al final marcaremos la casilla *Solid*.

* Si deseamos que al dar Clíc en la manzana se reproduzca un sonido lo que debemos hacer es crear primeramente un sonido eligiendo uno de la biblioteca de Game Maker o de alguna carpeta de la PC, abrimos el objeto de manzana y abrimos el evento damos Clíc en el evento “Left button” que creamos anteriormente, en el lado derecho buscamos la ventana *Main1* y arrastramos “Play sound” al panel de acciones y seleccionamos el sonido que habíamos creado.

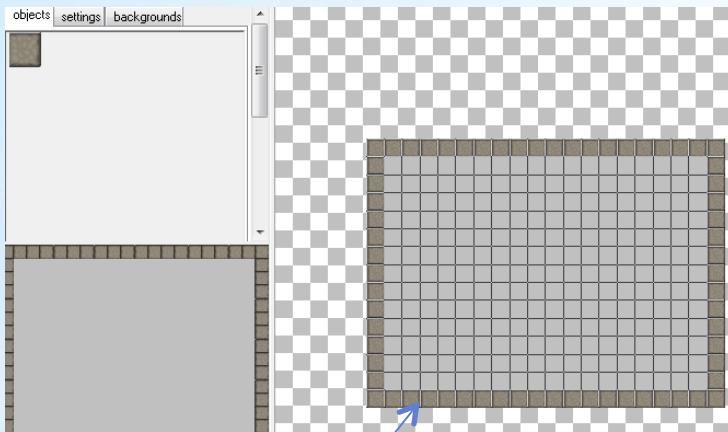
De esta manera quedará programada nuestra manzana



Indicamos que el objeto es sólido

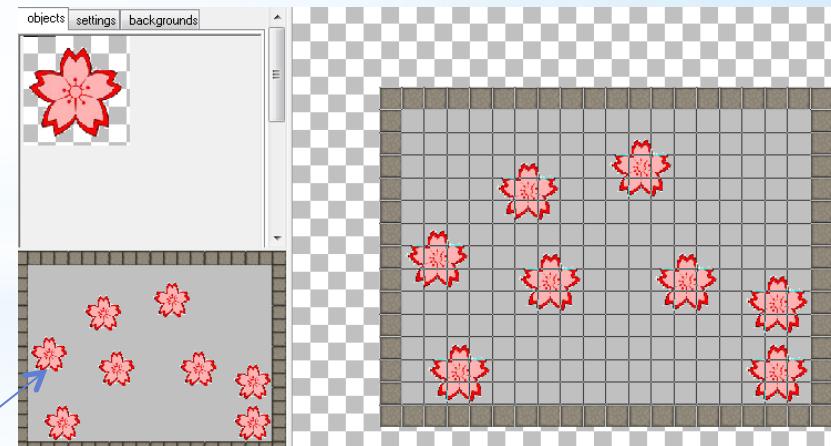
Al dar Clíc derecho en una manzana nuestro puntaje subirá 1 y se reproducirá el sonido elegido

5.- Ahora crearemos nuestro nivel. Para esto necesitamos crear un *Background*, dando Clic en *Create a background* y seleccionando la imagen deseada, en este caso en particular usaremos algo referente a la naturaleza como pasto o un campo. Despues de esto crearemos un *Room* , del lado derecho apareceran los objetos creados y del lado izquierdo una cuadricula, cada vez que hacemos Clic en una parte de la cuadricula agregamos al escenario una unidad de nuestro objeto, primeramente en toda la orilla de nuestro escenario pondremos muros.



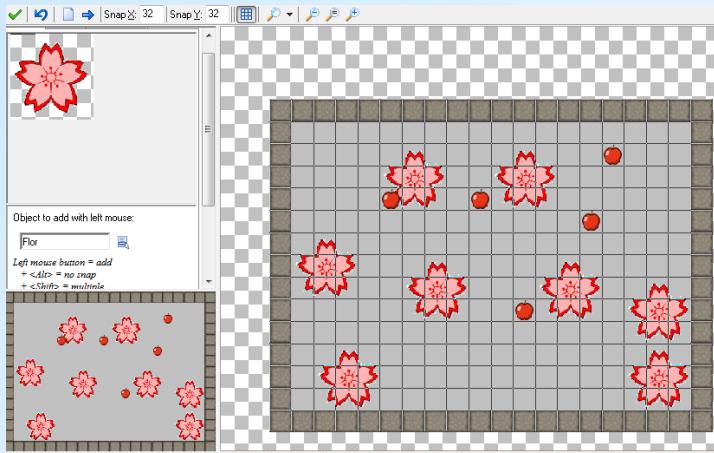
Las manzanas no podrán salir
del escenario por que
rebotarán con los muros

Ahora cambiaremos de objeto dando Clic en el muro de la esquina superior izquierda, y seleccionaremos la flor.



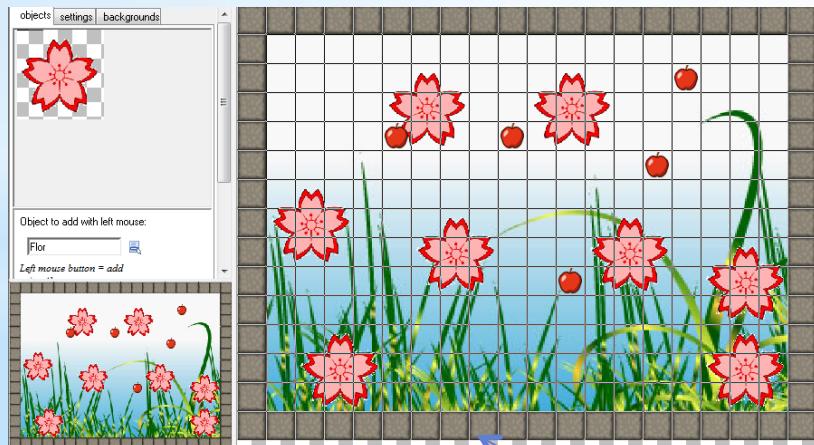
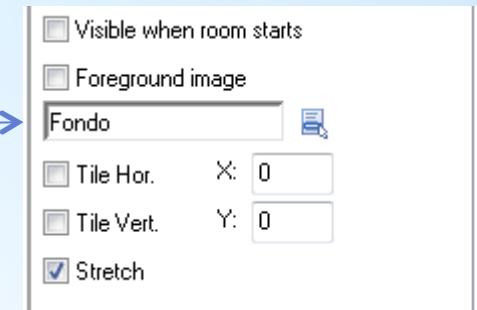
Ahora a modo de obstáculo pondremos
algunas flores en posiciones random.

Ahora agregaremos manzanas, 4 o 5 son suficientes.



Lo siguiente es agregarle nuestro background para que sea mostrado. Abriremos la pestaña *Backgrounds* ...

Clíc aquí y te mostrará todos los backgrounds existentes en tu proyecto, seleccionamos el que nosotros creamos.

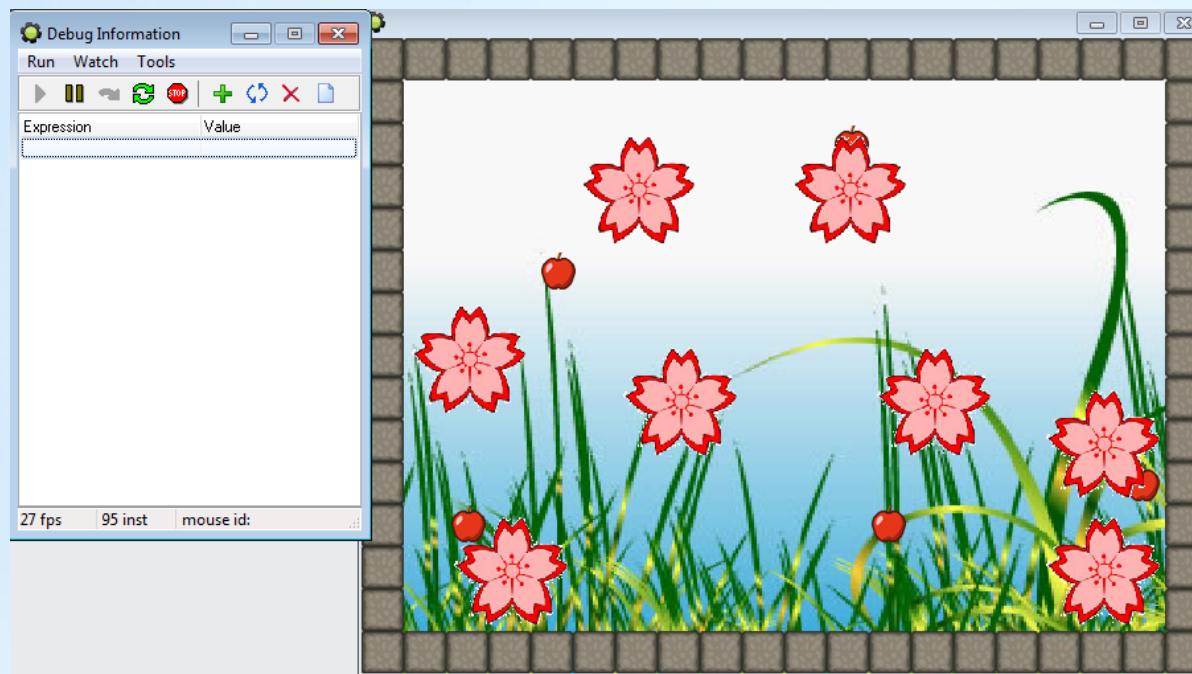


Marcamos la casilla “Visible when room starts”, esto es importante debido a que si no la seleccionas el fondo no será mostrado al reproducir el juego.

Quedará algo así, dependiendo de tu fondo.



6.- Ahora solo lo corremos en modo depuración preferentemente para así darnos cuenta de algún posible error, si todo salió bien debe quedar algo así...



Después de probarlo podemos guardar nuestro juego como .exe .