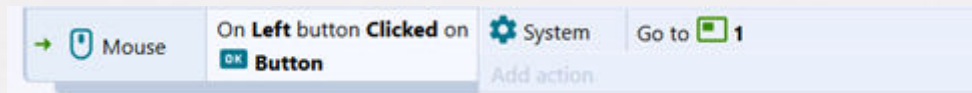
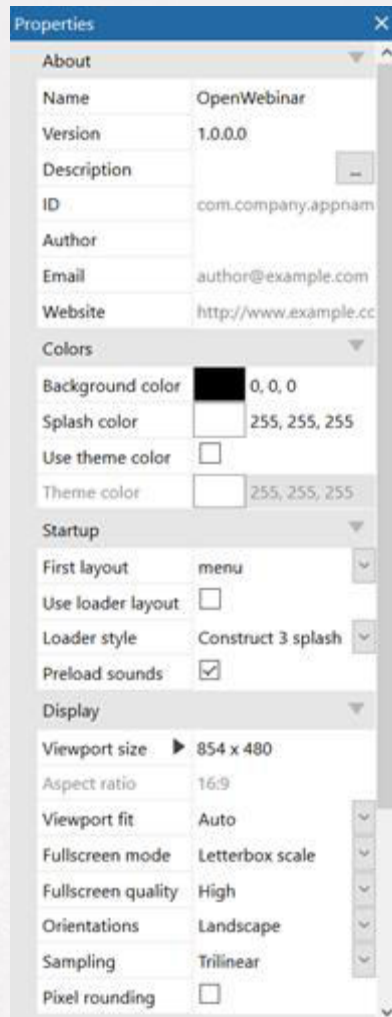
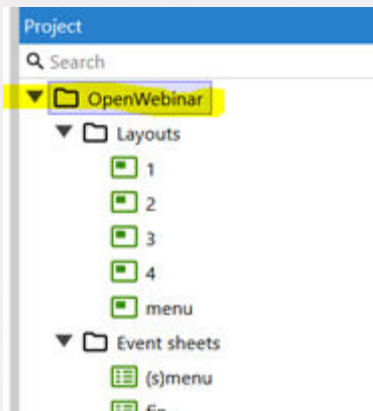


Terminar el juego y publicar

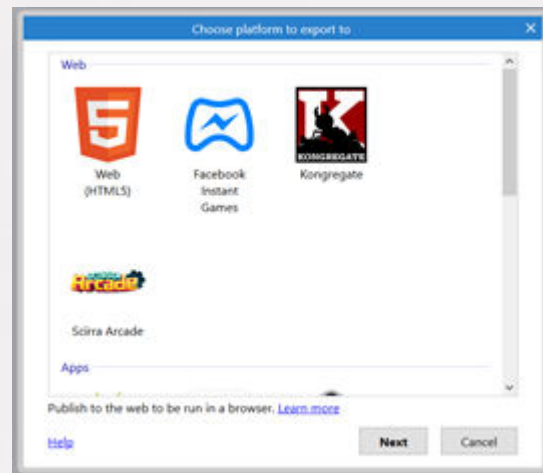
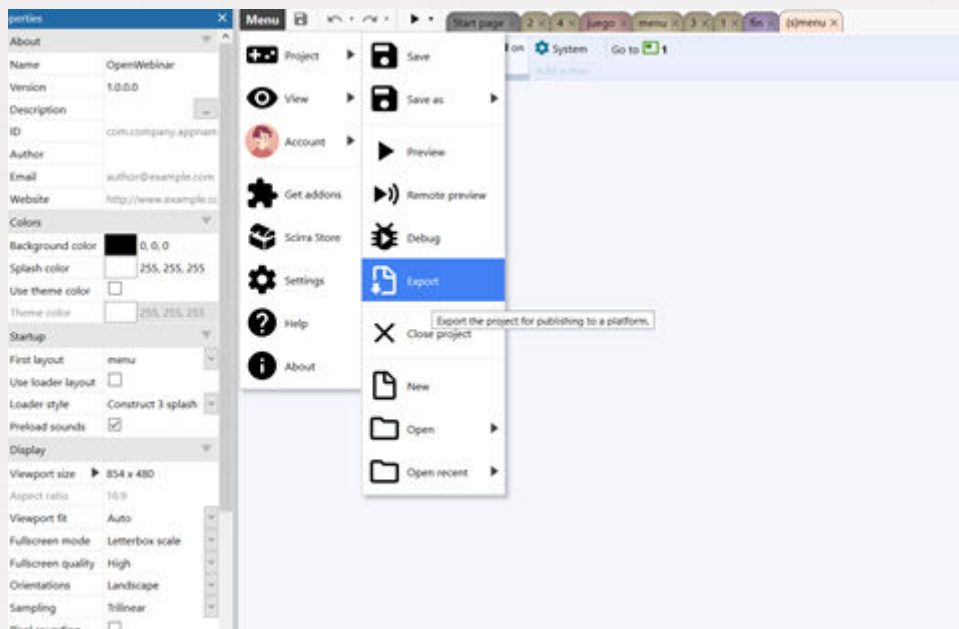


Añadiremos un último “layout” a modo de menú donde hemos puesto el título, el autor y hemos añadido un botón para empezar. A este “layout” le hemos vinculado una “event sheet” con un único evento que carga el primer nivel cuando se hace click en el botón.

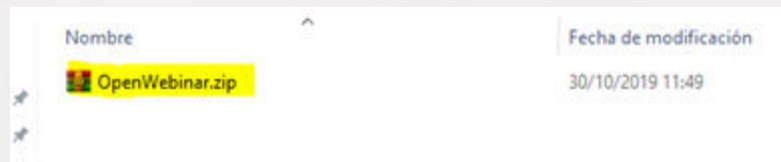
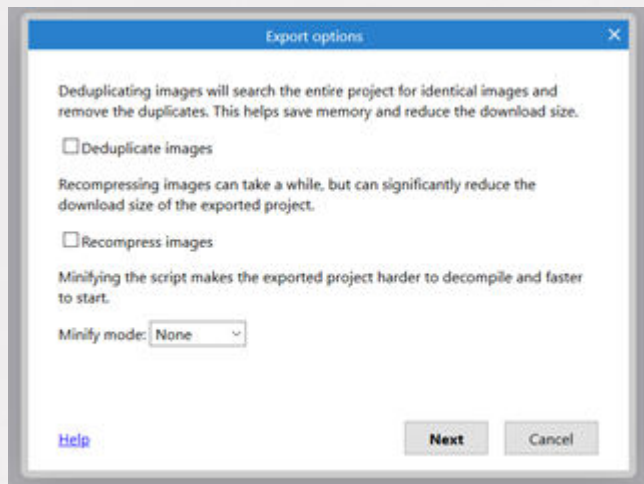


Para terminar hacemos click en la carpeta con el título de nuestro juego para que el inspector muestre las propiedades del proyecto. Aquí podemos cambiar el título, el autor y configurar las opciones básicas del juego.

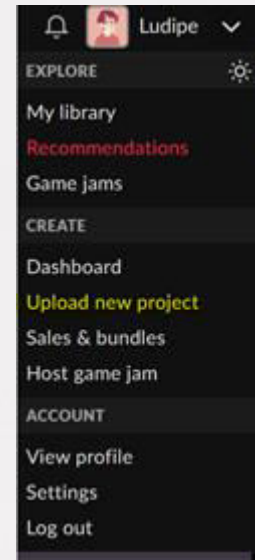
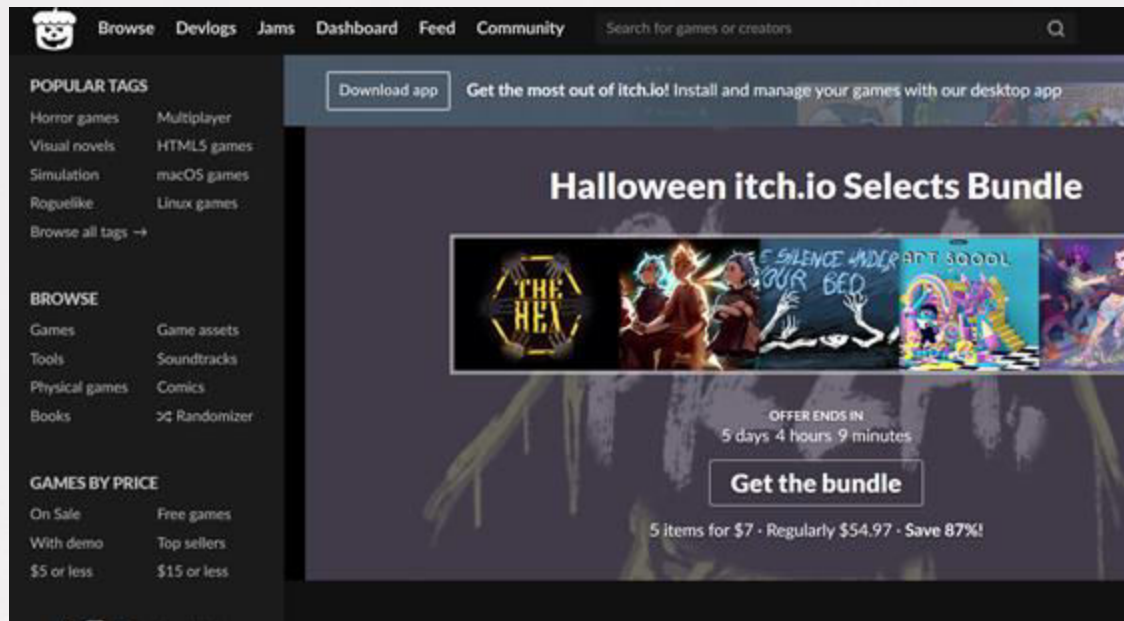
Debemos asegurarnos que nuestro menú está seleccionado dentro de “First Layout” para que el juego lo cargue al empezar.



Ahora vamos a pasar a compilar el proyecto. En el menú seleccionamos “Export” y luego Web (HTML5).



En la siguiente ventana podemos elegir una serie de opciones que optimizarán nuestro proyecto. Suelen ser bastante seguras, pero en algunos casos muy concretos pueden crear problemas. Al terminar Construct generará un archivo .zip con nuestro juego.



Subiremos nuestro juego a itch.io, la página más común para subir pequeños juegos independientes. Antes de nada tenemos que crear una cuenta. Una vez la hayamos creado tenemos que seleccionar “Upload a new project” en el menú.

Title

Tutorial

Project URL

https://ludipe.itch.io/tutorial

Short description or tagline

Shown when we link to your project. Avoid duplicating your project's title

Juego hecho durante el curso

Classification

What are you uploading?


Games — A piece of software you can play

Kind of project

HTML — You have a ZIP or HTML file that will be played in the browser

TIP

You can add additional downloadable files for any of the types above



The cover image is used whenever itch.io wants to link to your project from another part of the site. Required (Minimum: 315x250, Recommended: 630x500)

Gameplay video or trailer

Provide a link to YouTube or Vimeo.

eg. https://www.youtube.com/watch?v=5JEaA47sf

Screenshots

Optional but highly recommended. Upload 3 to 5 for best results.

Add screenshots

Rellenamos todos los campos de información sobre el proyecto que queremos subir. Muchos de ellos (como el apartado que nos pide un video en Youtube) son opcionales.

Kind of project

HTML — You have a ZIP or HTML file that will be played in the browser

Embed options

How should your project be run in your page?

Embed in page

Manually set size

Viewport dimensions

Width 854 px × Height 480 px

Uploads

Upload a ZIP file containing your game. There must be an `index.html` file in the ZIP. Or upload a `.html` file that contains your entire game. [Learn more](#) →

Any additional files you upload will be made available for download. You can apply a minimum price to the project after uploading additional downloadable files.

OpenWebinar.zip

[More...](#)

[Delete file](#)

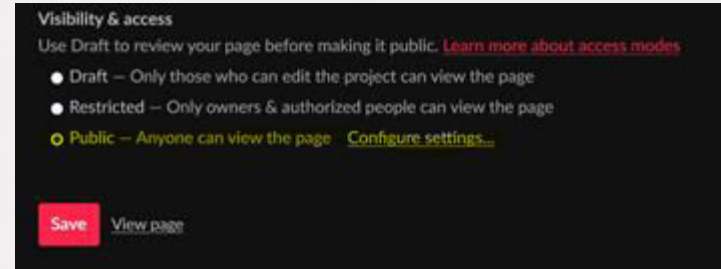
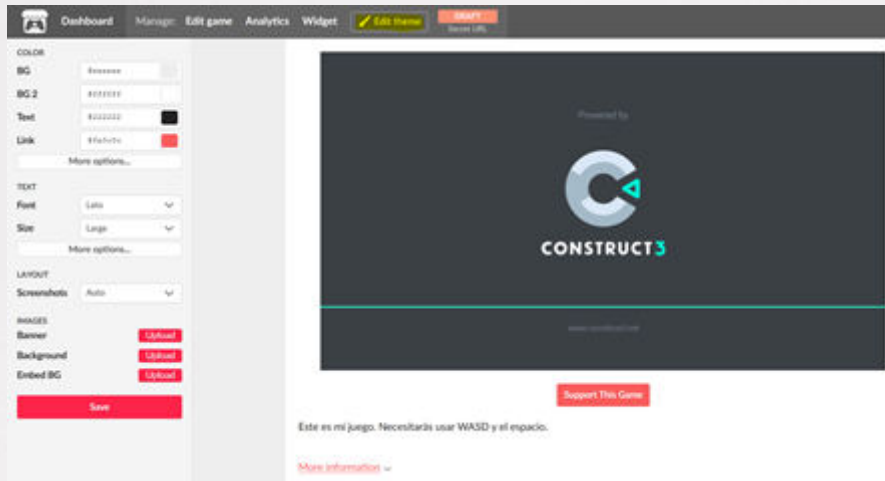
1mb · [Change display name](#)

Last Friday at 6:04 PM

☒ This file will be played in the browser

TIP Use *butler* to upload game files: it only uploads what's changed, generates patches for the [itch.io app](#), and you can automate it. [Get started!](#)

Es importante indicar que es un proyecto HTML, marcar la casilla de “This file will be played in the browser” tras subir nuestro zip y rellenar los campos de anchura y altura.



Una vez hayamos guardado los cambios podremos visualizar la página del juego. Si hacemos click en “Edit theme” nos mostrará algunas herramientas de personalización. Para publicar el juego basta con volver al panel de opciones, seleccionar “Public” y guardar los cambios.