



Manual del Programador

Nombre y apellido: Joaquín Maini - Bautista Makuc - Brandon Quispe

División: Grupo A/B

Materia: Programación/sistemas digitales

Año y curso: Programación 5°3

Escuela de Educación Secundaria Técnica 1

Índice

1.Qué es gamemaker.....	3
2.salas.....	3
3.objetos.....	4
4.sprites.....	5

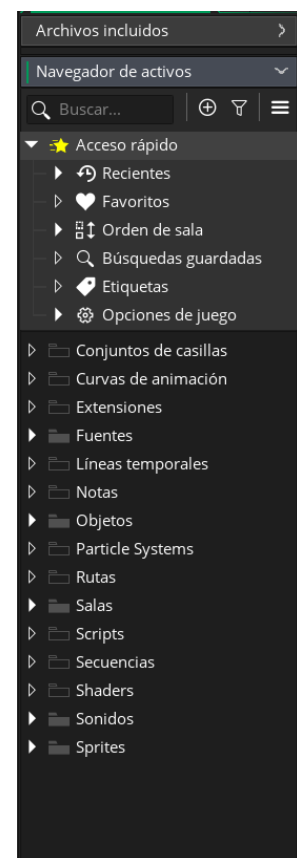
¿Qué es gamemaker?

GameMaker es un entorno de desarrollo de videojuegos enfocado principalmente en la creación de juegos 2D, popular tanto entre desarrolladores independientes como profesionales. Permite crear juegos para múltiples plataformas y se puede usar tanto con un sistema de programación visual(bloques) como con su propio lenguaje de scripting, GML (Game Maker Language).



Salas.

Las salas en game maker son como un lienzo el cual aplicas objetos con código, al ser muy grafico puedes definir la posición de los sprites con el mouse.

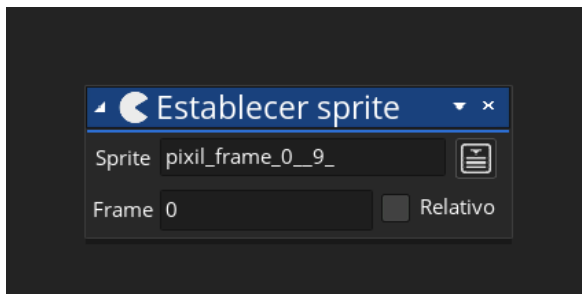


Objetos.

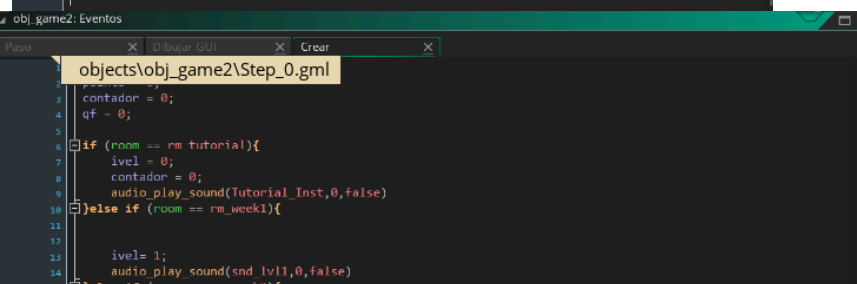
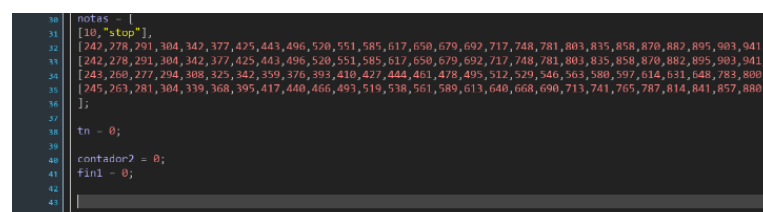
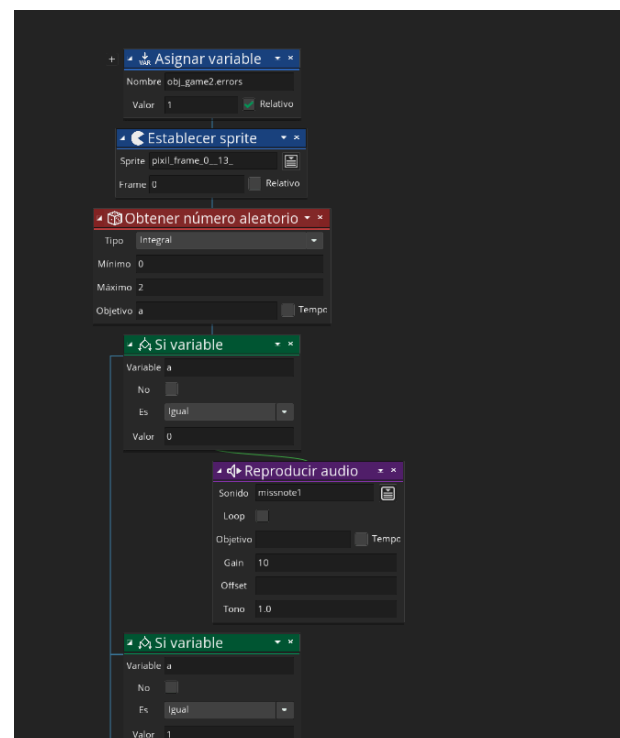
Un objeto es el lugar donde ocurren eventos(código), existen muchos tipos de eventos, pero solo usaremos los eventos: crear, pulsar y despuntar tecla, colisión, habitación exterior, paso y Dibujar GUI.



obj_flecha: Al ser flechas iguales su código se repite con ligeras variaciones.

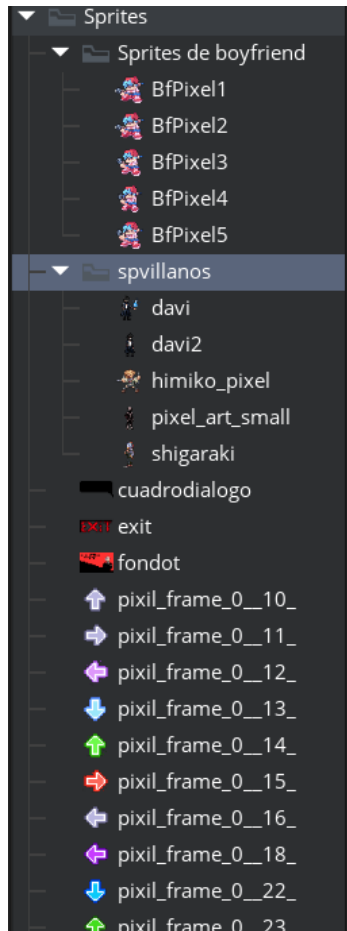


obj_game2: aquí se ejecuta el tiempo, puntaje y cronómetros, además de funciones especiales.



Sprites.

La mayoría de los sprites son originales o modificados por mejor diseño



Contacto:

cualquier consulta concurrir al programador.

bautista makuc

bautimakuc@gmail.com