

Actividad en Línea - Apagador de Luz en Roblox Studio

Objetivo de la Actividad

Título de la actividad: Apagador de luz en Lua (Roblox Studio)

Objetivo: El alumno será capaz de crear un interruptor (apagador) que encienda y apague una luz dentro de un juego en Roblox Studio utilizando scripting con Lua.

Instrucciones

1. Abre Roblox Studio y crea un nuevo proyecto (Baseplate o el que prefieras).
2. Inserta una Part en el escenario que funcionará como lámpara (puedes cambiarle el nombre a "Lampara").
3. Dentro de la Part de la lámpara, inserta una PointLight (esta será la luz que encenderás y apagarás).
4. Inserta otra Part (puede ser un botón o interruptor) y cambia su nombre a "Interruptor".
5. En esa parte llamada "Interruptor", inserta un Script (no LocalScript).
6. Copia y pega el siguiente código:

Código en Lua para el Script

```
local interruptor = script.Parent
local lampara = game.Workspace:WaitForChild("Lampara")
local luz = lampara:FindFirstChildOfClass("PointLight")

-- Verificamos que la luz exista
if luz then
    interruptor.Touched:Connect(function(hit)
        if luz.Enabled == true then
            luz.Enabled = false
        else
            luz.Enabled = true
        end
    end)
end
```

Actividad en Línea - Apagador de Luz en Roblox Studio

Entrega

Entrega:

1. Guarda tu archivo como:

NombreApellido_act2.rbxl

Ejemplo: DanielGomez_act2.rbxl

2. Sube el archivo a la plataforma Campus Virtual de Citzapopan en la sección de tareas.

Criterios de Evaluación

Criterios de evaluación:

- [] La lámpara enciende y apaga correctamente al tocar el interruptor.
- [] El script no tiene errores.
- [] El archivo fue nombrado correctamente.
- [] El archivo fue entregado en la plataforma indicada.

Si necesitas ayuda, puedes revisar tus apuntes de clase o pedir asistencia durante la siguiente sesión.

¡Mucho éxito!