

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan

There are no translations available.

Descubre esta aplicación que nos permite crear nuestro propio videojuego, además de poder jugar con los que vienen ya instalados.

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Kodu es una aplicación que nos permite crear nuestro propio videojuego, además de poder jugar con los que vienen ya instalados. Kodu apunta a enseñarnos sobre creación de videojuegos y programación, de una manera muy divertida. Para ello no es necesario conocer ni aprender lenguajes de programación.

Kodu permite diseñar mundos en tres dimensiones a partir de una serie de elementos configurados previamente por el programa. Para crear nuestro videojuego, nos encontramos con un lienzo vacío, donde podemos colocar todo tipo de elementos de decoración que veremos más adelante.

Para empezar a utilizar la aplicación, hay que descargarlo de la siguiente web: <http://fuse.microsoft.com/kodu/> e instalarlo en nuestro ordenador.

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



Una vez instalado el juego, aparecen 2 iconos en el escritorio:



En el icono 'Configure Kodu Game Lab' es necesario configurar la resolución del juego, activar el

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan

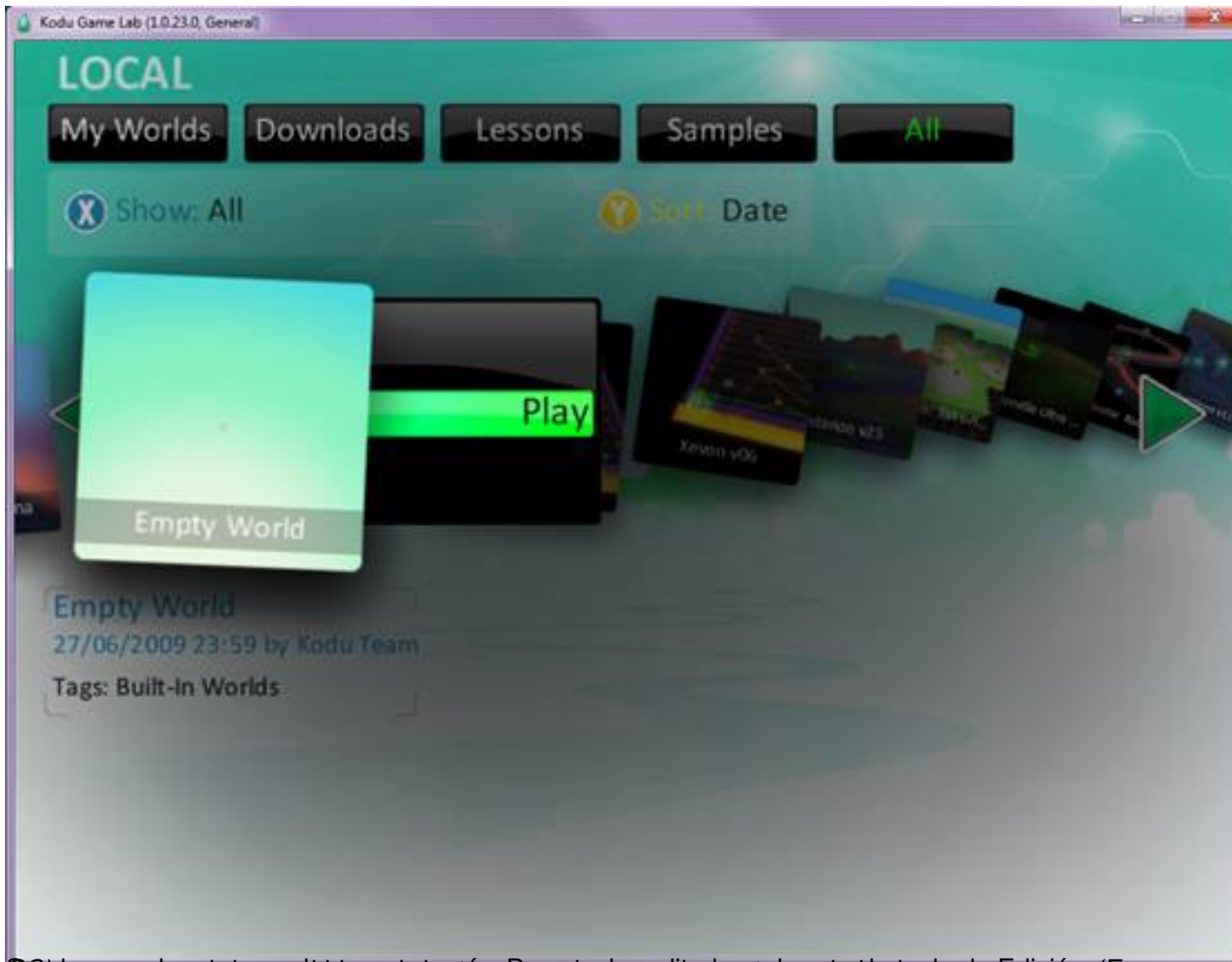


Donde se muestra el botón de carga de mundo, es el botón de carga de mundo que se indica en la imagen anterior. Este botón de carga de mundo es el botón de carga de mundo que se indica en la imagen anterior.

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



Se abre una ventana completamente vacía. Para poder editarla se usa la pestaña de Edición (E

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

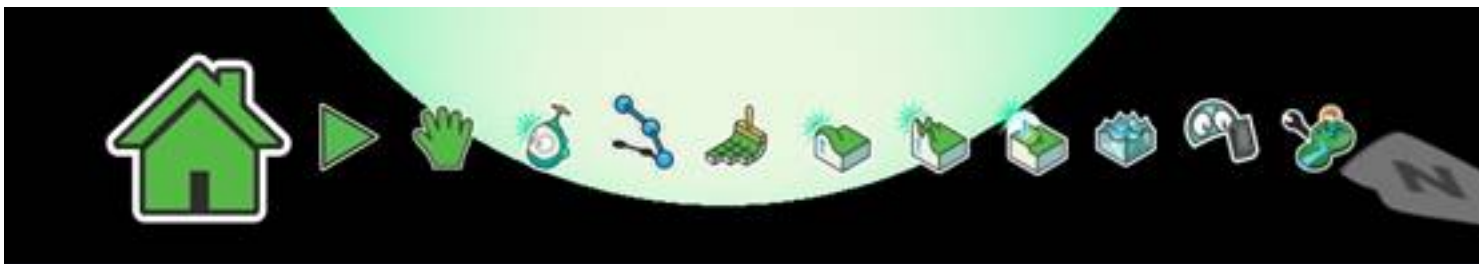
Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



A continuación describiremos cada una de las herramientas del menú:

HOME MENU:



Esta herramienta nos muestra el menú principal donde podemos elegir:

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan

- Restart world: Regresa al mundo en el que estamos.
- Edit world: Edita el mundo en el que estamos.
- Save my world: Guarda el mundo en el que estamos.
- Load world: Carga un mundo previamente guardado.
- New empty world: Abre un nuevo mundo vacío.
- Exit to Main Menu: Vuelve al menu principal.

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



ADD AND PROGRAM OBJECTS:



Esta herramienta nos permite agregar objetos en el mundo y programarlos.

Para añadir un objeto al mundo debemos hacer clic donde aparecerá el siguiente menú:

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



ADD AND EDIT PATHS:

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

Ostirala, 2010(e)ko otsaila(r)en 26-(e)an 11:30etan



Esta herramienta permite cambiar la configuración de nuestro mundo.