

## **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' debemos 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

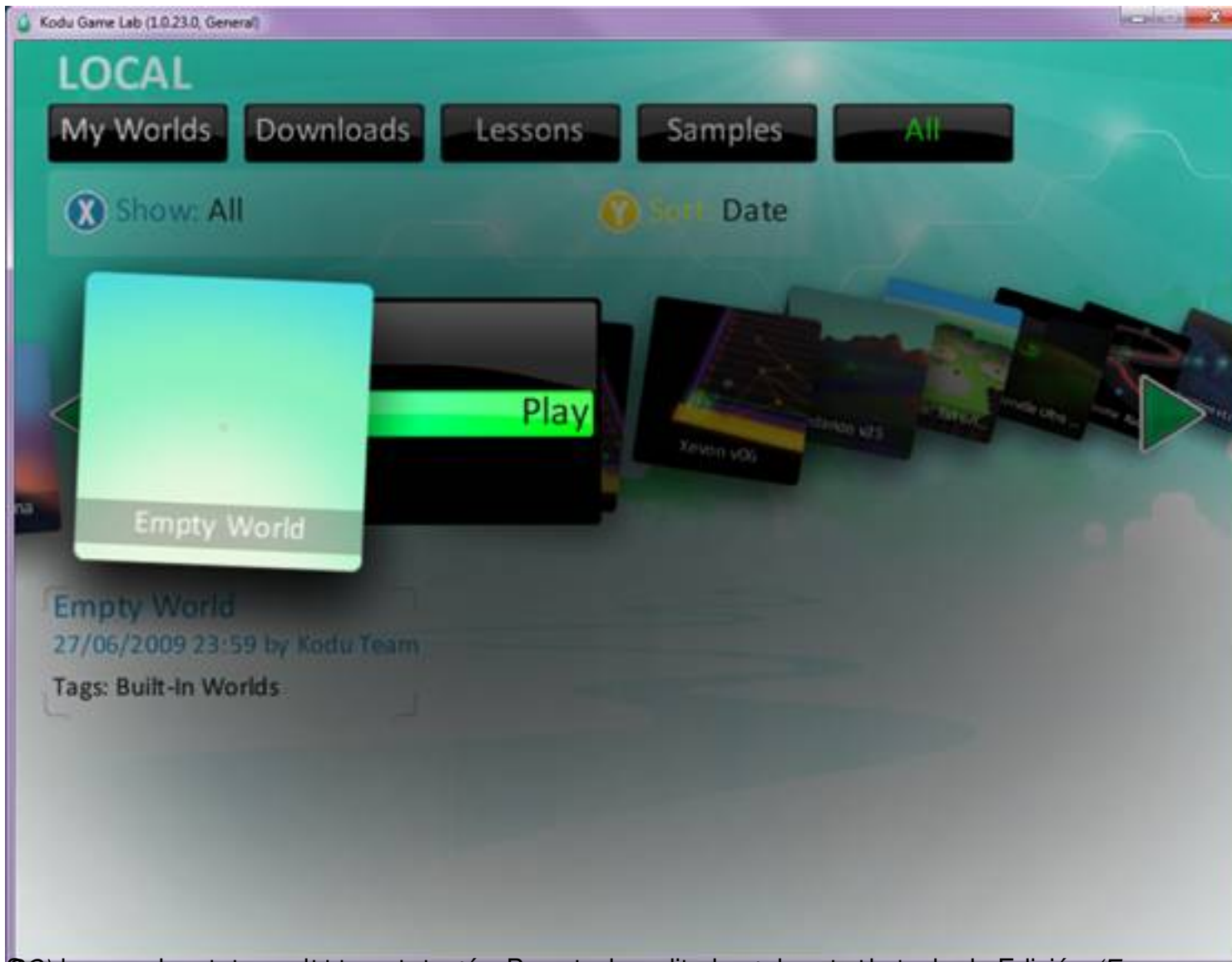


Donde se muestra el botón de "LOAD WORLD" en la edición del último juego en el que estuvimos antes de salir del juego. Este botón se encuentra en el menú "Play" y le damos "Play" como se indica en la

## 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

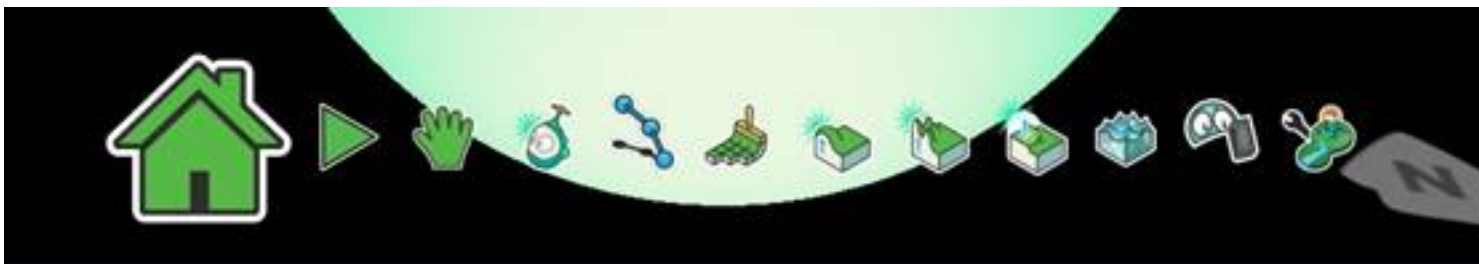
Cristina Villoria -k idatzia

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



Kodu. Aprende a programar el mundo de distintos objetos al mundo.



# 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



El menú de esta herramienta de creación de terreno o la su subherramienta, según el tipo de terreno que se crea, se muestra de la siguiente manera:

**PAIN, ADD OR DELETE TERRAIN:**



Esta herramienta permite crear y modelar el terreno del juego. Al hacer clic sobre ella, aparecen dos subherramientas. La primera de ellas, a la izquierda de la herramienta de crear terreno, nos permite seleccionar el material que deseamos para el terreno de nuestro mundo. Para seleccionar uno u otro se utilizan las flechas de dirección del teclado, o haciendo clic

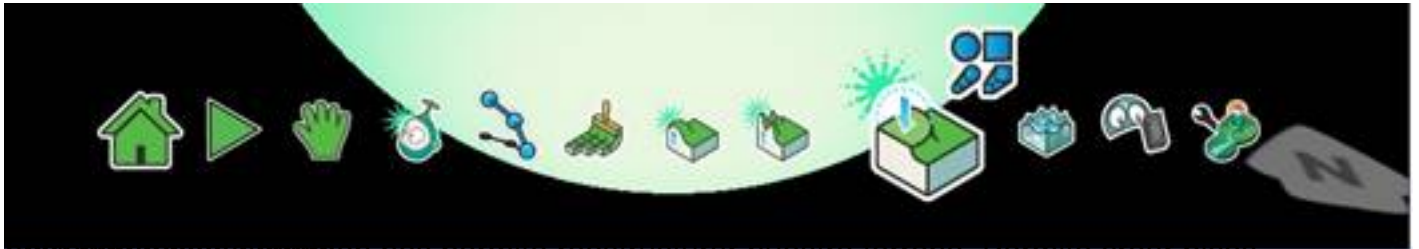




## KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Cristina Villoria -k idatzia

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



Esta herramienta nos permite reestructurar nuestro terreno. Permite crear picos,  
**ADD, RAISE AND LOWER WATER:**



Esta herramienta permite agregar agua a nuestro mundo. Al igual que la herramienta de añadir terreno, también podemos seleccionar el color del agua que vamos a añadir. Al igual que sucede en el mundo real, el agua que añadamos tenderá a cubrir las zonas de más bajo nivel de nuestro mundo. A diferencia del mundo real, el agua que añadamos se detendrá en vez de inundar todo el terreno. Para borrar el agua que sobra se utiliza el botón izquierdo del ratón.

### **DELETE OBJECTS:**



Esta herramienta permite eliminar objetos de nuestro terreno.

### **CHANGE WORLD SETTINGS:**

## 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.