

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30

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

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



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

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30

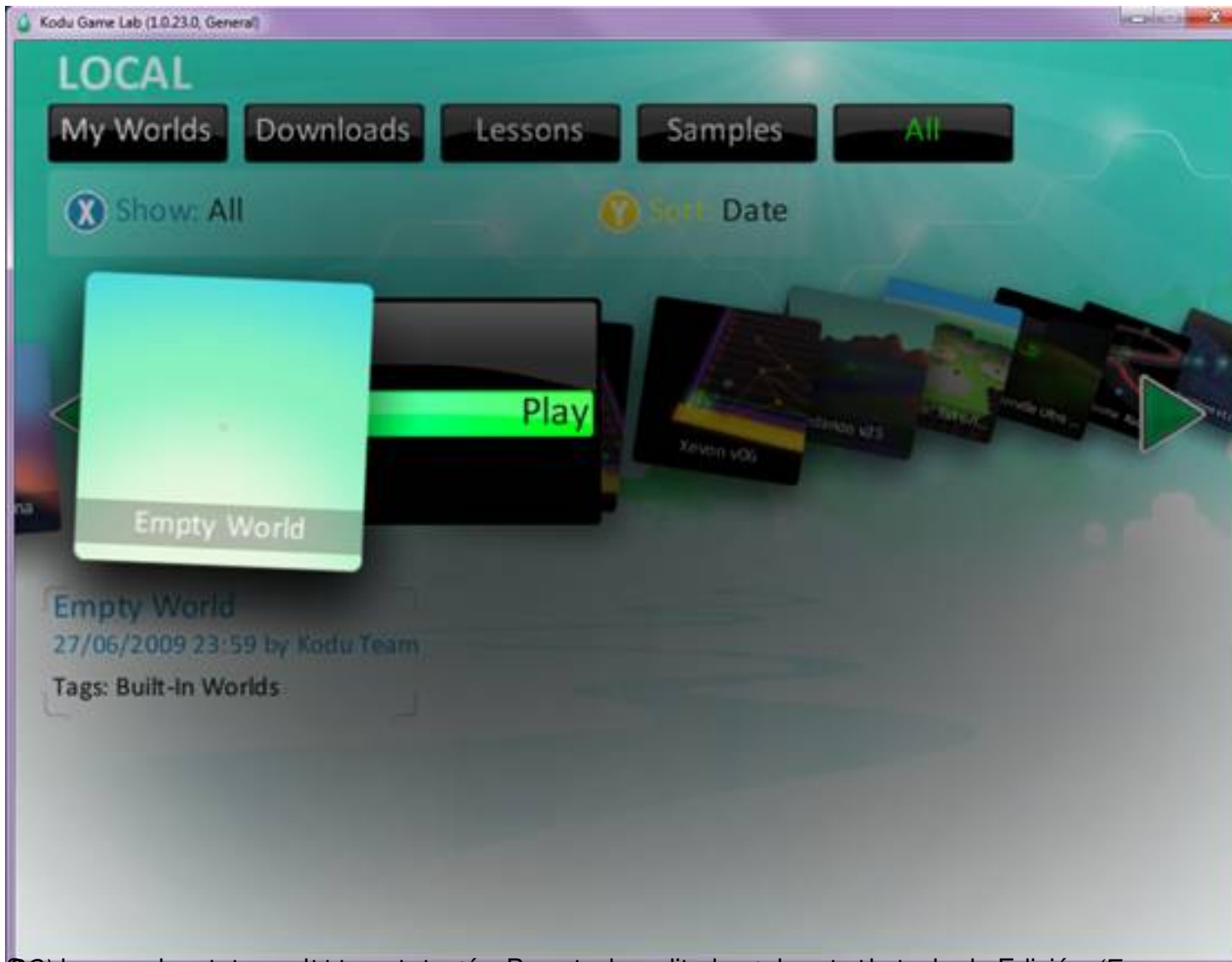


Donde hay un botón para ir a la edición del último juego en el que estuvimos antes de que se cerrara el programa. En la edición de los juegos, hay un botón que se llama Play como se indica en la

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



Sobre la plataforma completamente gratis. Para poder editarlo usamos la herramienta de Edición (E

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

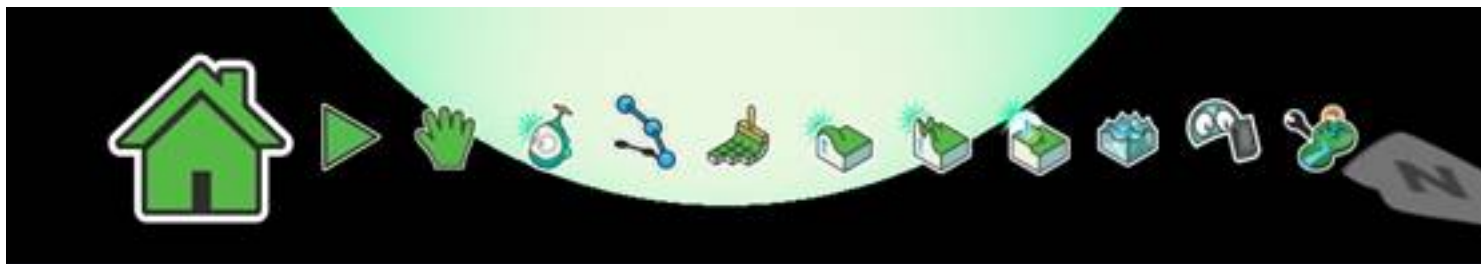
Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



A continuación describiremos cada una de las herramientas del menú:

HOME MENU:



Esta herramienta nos muestra el menú principal donde podemos elegir:

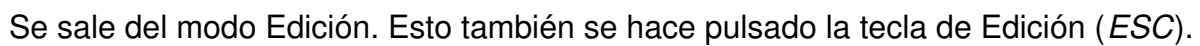
KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30

- 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.

Escrito por Cristina Villoria
Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



7 / 15

Escrito por Cristina Villoria
Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



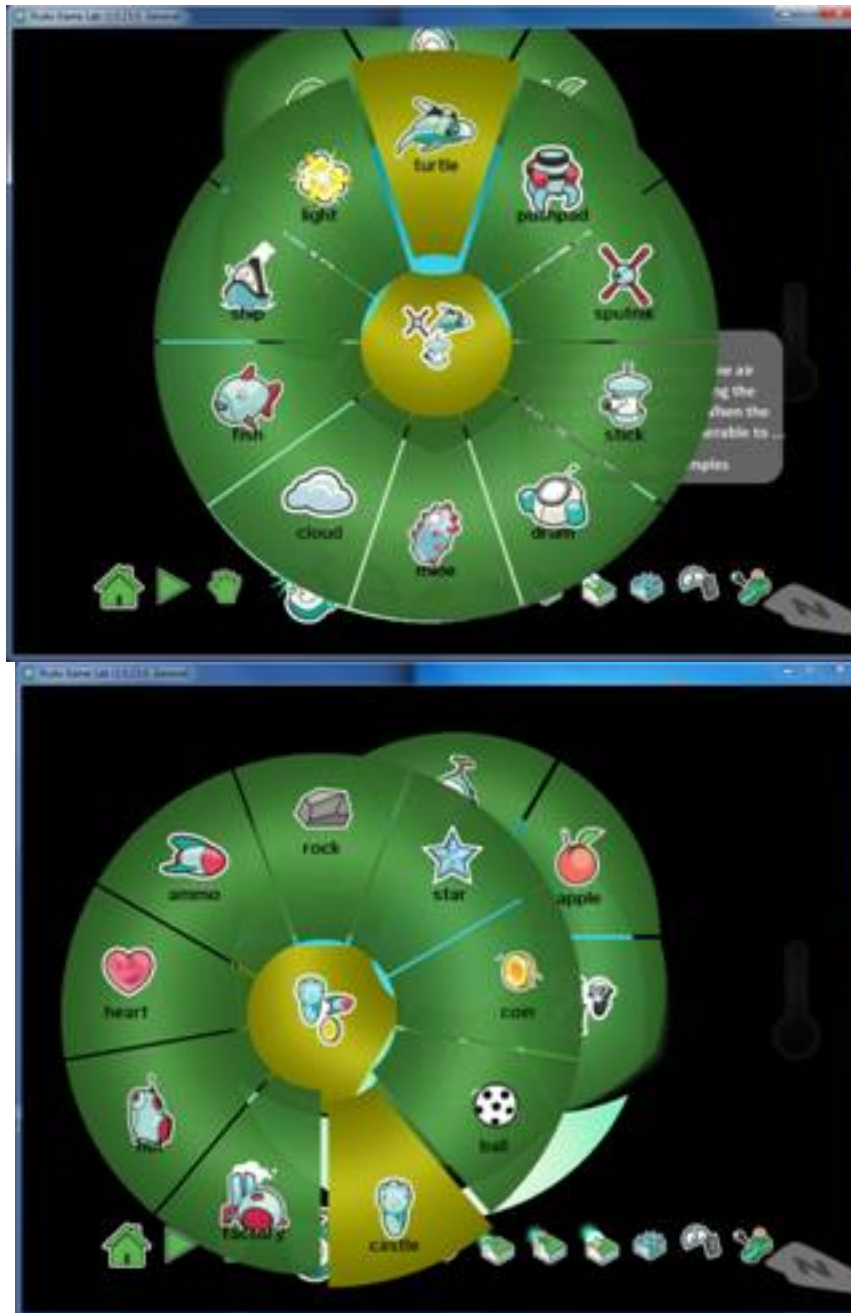
Escrito por Cristina Villoria
Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



ADD AND EDIT PATHS:

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



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

La otra subherramienta, a la derecha de la herramienta de crear terreno, nos permite seleccionar pinceles. Esto es, seleccionar la forma que va a presentar nuestro terreno (cuadrada, circular, etc). Para cambiar el tamaño del terreno, se utilizan las teclas de izquierda y derecha del teclado.

MAKE TERRAIN LEVEL OR SPIKEY:

Escrito por Cristina Villoria
Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



A horizontal sequence of icons representing various game mechanics or items. From left to right: a green house icon, a green triangle pointing right, a green hand icon, a blue and white target-like icon, a blue molecular structure icon, a green robot head icon, three green cube-like structures with glowing points, a cluster of four colored cubes (red, blue, green, yellow), a large blue ice cube icon, a grey helmet icon, a green alien-like figure icon, and a grey rock icon with a black 'X' mark.

DELETE OBJECTS:



14 / 15

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Escrito por Cristina Villoria

Viernes, 26 de Febrero de 2010 11:30



Esta herramienta permite cambiar la configuración de nuestro mundo.