

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

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 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

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 2010 11:30

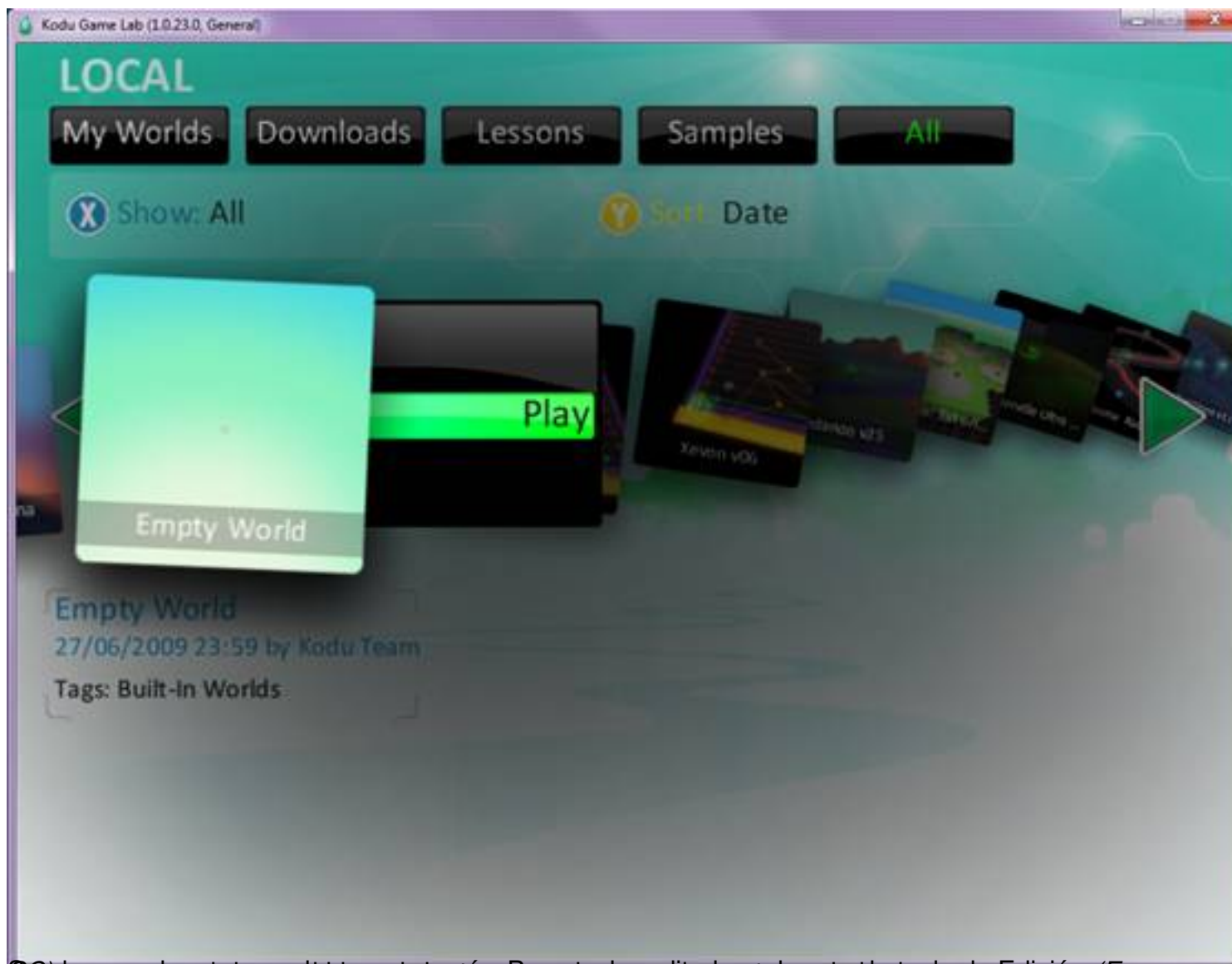


Donde hay un botón para ir a la edición del último juego en el que estuvimos antes de que se cerrara el programa. En la edición del juego, hay un botón que se llama 'Play' y le damos 'Play' como se indica en la

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

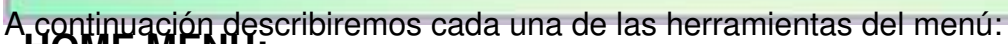
Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 2010 11:30



Se trata de una plataforma completamente gratuita. Para poder editarlos usamos la herramienta de Edición (E

Écrit par Cristina Villoria
Vendredi, 26 Février 2010 11:30



5 / 15

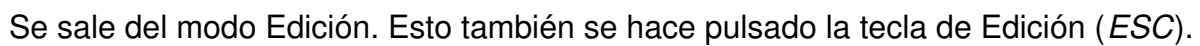
KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 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.

Écrit par Cristina Villoria
Vendredi, 26 Février 2010 11:30



MOVE CAMARA:



Écrit par Cristina Villoria
Vendredi, 26 Février 2010 11:30



KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 2010 11:30



KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 2010 11:30



ADD AND EDIT PATHS:



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

directamente sobre ella. Además, esta herramienta permite el modo "cuentagotas". Para ello, hay que mantener pulsada la tecla ALT y clic en cualquier parte del terreno.

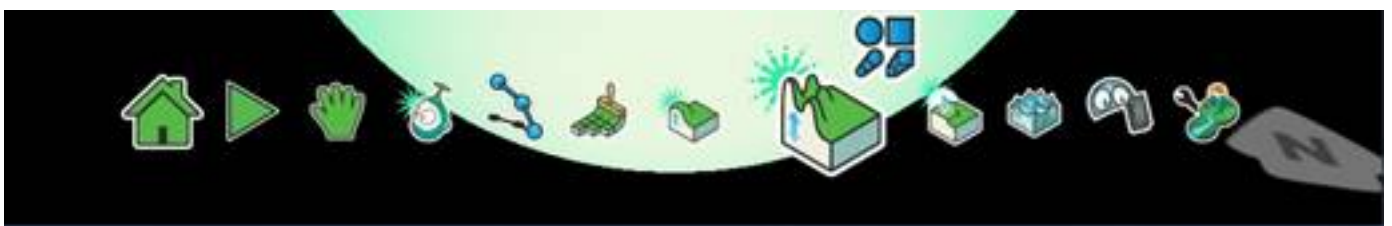
La otra subherramienta, a la derecha de la herramienta de crear terreno, nos permite seleccionar pinceles. Esto es, seleccionar la forma que va a presentar nuestro terreno (cuadrada, circular, etc). Para cambiar el tamaño del terreno, se utilizan las teclas de izquierda y derecha del teclado.

RAISE AND LOWER TERRAIN:



Esta herramienta permite modificar el terreno, elevándolo o hundiéndolo. Con esta herramienta también aparece la subherramienta del selector de pinceles. Para elevar el terreno hay que hacer clic con el botón izquierdo del ratón, y para hundirlo hay que hacer clic con el botón derecho del ratón.

MAKE TERRAIN SMOOTH OR HILLY:



Esta herramienta permite reestructurar el terreno a nuestro antojo. Permite crear montañas en nuestro terreno, así como hacerlo más liso.

MAKE TERRAIN LEVEL OR SPIKEY:



A horizontal row of icons representing various game mechanics or items. From left to right, the icons are: a green house icon, a green triangle pointing right, a green hand icon, a blue and white circular object with a starburst, a blue molecular-like structure, a green and brown object resembling a small building or machine, a green cube with a starburst, another green cube with a starburst, a third green cube with a starburst, a cluster of four colored cubes (red, blue, green, yellow), a large blue and white ice cube or crystal, a grey helmet-like object, and a green character holding a shield. The background behind the icons is a dark green curved shape.

DELETE OBJECTS:



CHANGE WORLD SETTINGS:

KODU. Aprendiendo a programar nuestros propios juegos

Écrit par Cristina Villoria

Vendredi, 26 Février 2010 11:30



Esta herramienta permite cambiar la configuración de nuestro mundo.