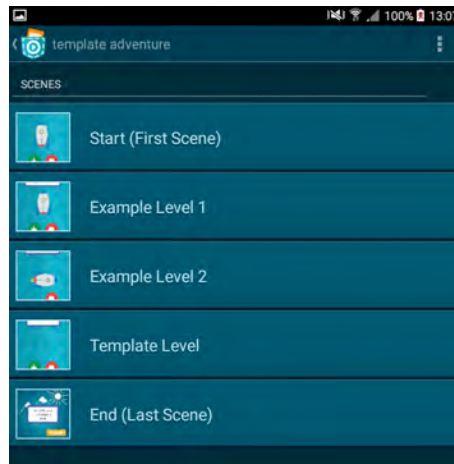


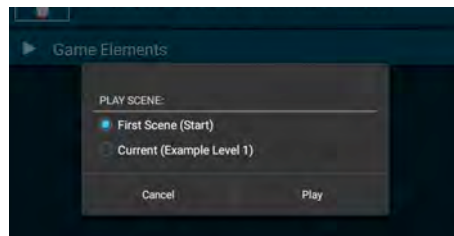
Plantilla Adventure

La plantilla adventure contiene 5 escenas:

- Inicio (Primera Escena)
- Ejemplo Nivel 1
- Ejemplo Nivel 2
- Plantilla de Nivel
- Fin (Última Escena)

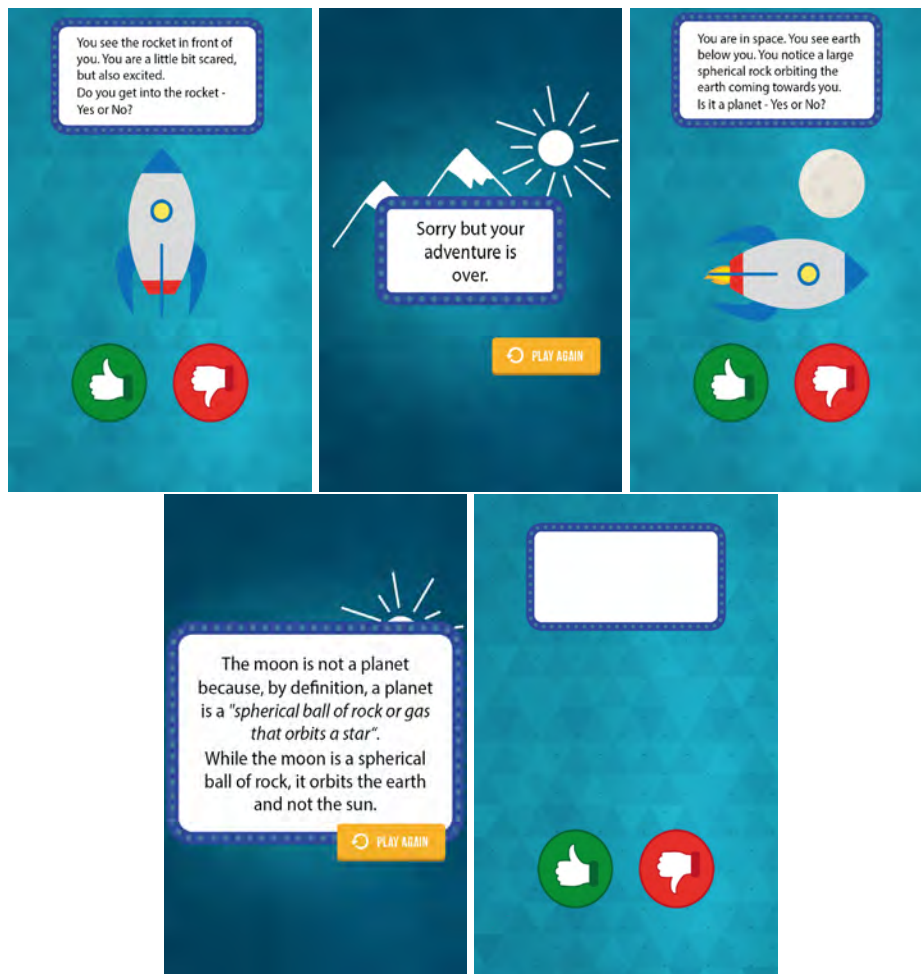


Cada una de estas escenas funciona como un programa independiente – los objetos y las variables solo pueden ser usadas por una escena, por ejemplo. Puedes iniciar una escena pulsando el botón play.



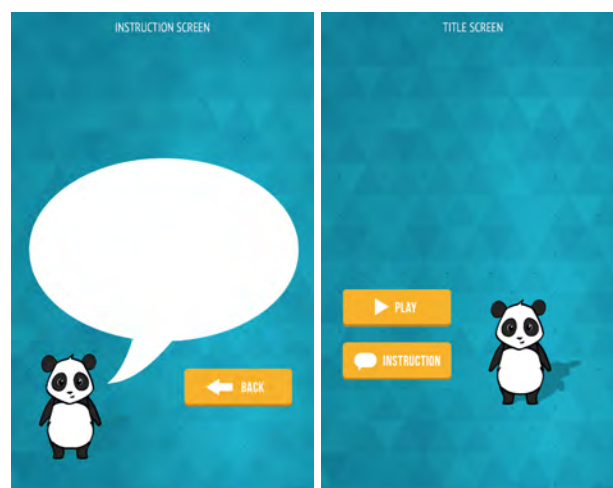
Game-Play:

Este es un juego de aventuras lineal. Esto significa que solo hay un camino para lograr tu objetivo. Juegas respondiendo diferentes preguntas y tienes que acertar la respuesta correcta para ir a un nivel superior hacia el objetivo. El juego comienza con el primer nivel (Imagen 1). Respondiendo NO el juego habrá terminado (Imagen 2). En el segundo nivel debes contestar a otra pregunta con SI/NO (Imagen 3). Al responder SI el juego habrá terminado para ti, si contestas NO subirás al tercer nivel, el usuario tendrá una breve explicación de porqué su respuesta fue correcta (Imagen 4). Contestando NO irás al tercer nivel (Plantilla de Nivel. Imagen 5).



Escena Inicio

Esta escena contiene la introducción:



... y los siguientes objetos:

- Fondo
- Variables Iniciales del Juego
- Grupo: Inicio
 - Botón Jugar
 - Botón Introducción

- Botón Volver

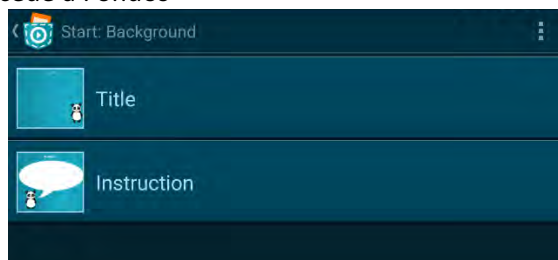


El objeto *Fondo* tiene dos apariencias *Título* e *Introducción* que se pueden cambiar y adaptar.

Paso -1:

Editar/cambiar las apariencias del objeto *Fondo*

1. Abrir *Fondo* y accede a Fondos



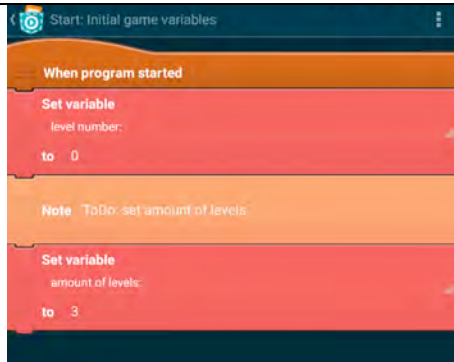
2. Abre la apariencia *Título*: Incluye aquí el nombre o título de tu quiz.
Lo puedes conseguir de dos formas:
 - a. Añade el nombre utilizando la herramienta de texto de Pocket Paint
 - b. Elimina esta imagen y añade la tuya propia que contiene el título
3. Abre la apariencia *Instrucción*: Añade tu texto de instrucción
 - a. Añade tu texto utilizando la herramienta de texto de Pocket Paint
 - b. Elimina esta imagen y añade la tuya propia que contiene el texto/instrucción

El objeto *Variables Iniciales del Juego* contiene las variables *número de nivel* y *cantidad de niveles* y pueden ser inicializadas.

Paso - 2:

Cambiar la variable *cantidad de niveles*

1. Abrir el objeto *Variables Iniciales del Juego* y accede a las líneas de comandos



1. Cambiar la *cantidad de niveles* dependiendo de los niveles que quieres que tenga tu juego.

El grupo *Inicio* contiene 3 objetos (botones):

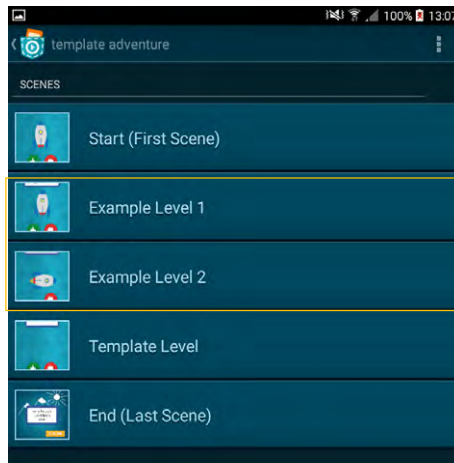
- Objeto *Botón Jugar*: Inicia el juego – el juego salta a la escena 2 *Ejemplo Nivel 1*
- Objeto *Botón Instrucción*: Pulsando este botón irás a la pantalla de instrucciones
- Objeto *Botón Volver*: Pulsa este botón para volver a la pantalla del título

Escena Ejemplo Nivel 1 y Ejemplo Nivel 2

Estas escenas contienen dos ejemplos de nivel con el tema Universo. Ambas escenas se pueden eliminar y el propio juego/aventura empezar con la escena *Plantilla de Nivel*.

Paso - 3:

Elimina las escenas *Ejemplo Nivel 1* y *Ejemplo Nivel 2* si quieres añadir tu propio nivel como el inicio del juego de aventuras.



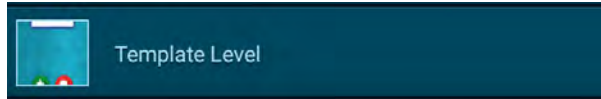
1. Ir a la vista general de escenas
2. Pulsa en el menú desplegable → Pulsa en *eliminar* y elige *Ejemplo de Nivel 1 + 2* y pulsa OK

Escena Plantilla de Nivel

Cada escena de nivel contiene objetos similares. Aquí puedes añadir tu propio nivel.

Paso - 4:

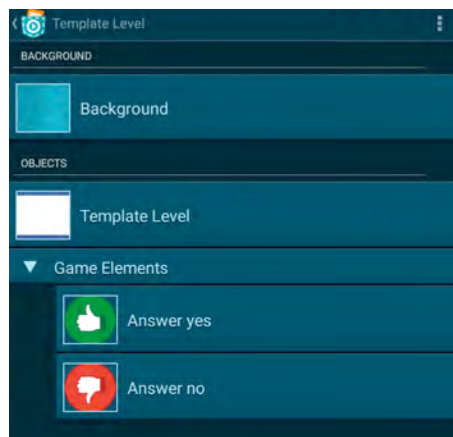
Copia esta escena antes de hacer cambios con el fin de crear nuevos niveles.



1. Pulsa en la vista general de las escenas, en su menú desplegable y haz click en copiar. Usa los check boxes para copiar la escena *Plantilla de Nivel* por ejemplo, si quieres tener 4 niveles en tu aventura cópialo cuatro veces.

La escena Plantilla de Nivel contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Plantilla de Nivel
- Grupo: Elementos del Juego
 - Respuesta Si
 - Respuesta No



En el objeto *Plantilla de Nivel* puedes añadir tus propias preguntas como un sonido o una apariencia. Puedes incluso añadir más objetos para hacerlo más interactivo (mira la escena *Ejemplo Nivel 2* Objeto *Beispiel Nivel 2-2*) – aquí añadimos la luna que se desliza después de 5 segundos en la pantalla.

El objeto *Plantilla de Nivel* se define con la variable *Respuesta* y las respuestas SI o NO.

El grupo *Elementos del Juego* contiene los siguientes objetos:

- Objeto *Respuesta Si / Respuesta No*:

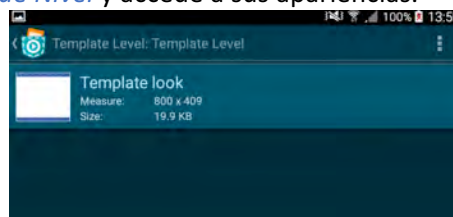
Pulsando en los objetos *Respuesta Si / Respuesta No* la variable *Respuesta* comprueba si el valor es si o no. Entonces la variable *cantidad de niveles* comprueba si la variable *Número de Nivel* y dependiendo del valor o va a la siguiente escena o la escena *Fin* se mostrará. La variable *Número de Nivel* se incrementa en 1 con cada nivel.

Editar la escena *Plantilla de Nivel*

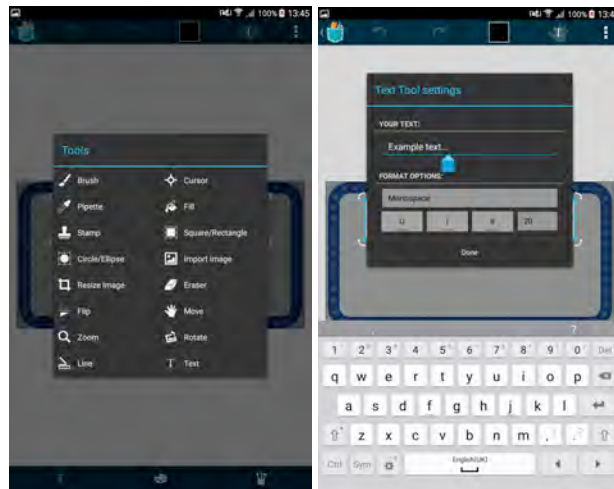
Paso - 5:

Añade tu propia escena

1. Abre el objeto *Plantilla de Nivel* y accede a sus apariencias.



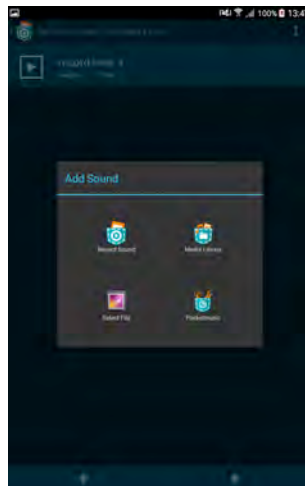
2. Edita la apariencia de *Plantilla de Apariencia* utilizando Pocket Paint e incluye texto usando la herramienta de texto de Pocket Paint:



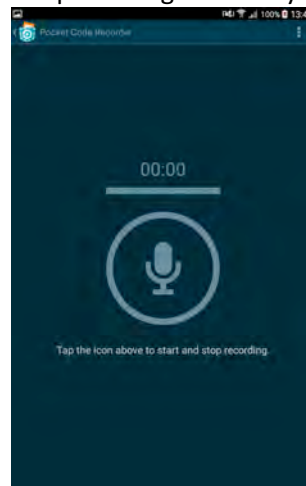
Consejo!: Pulsa de nuevo en el texto para guardarlo.

También puedes incluir un sonido:

1. Accede a Sonidos de tu objeto y pulsa en +
2. Elije "Grabar sonido"



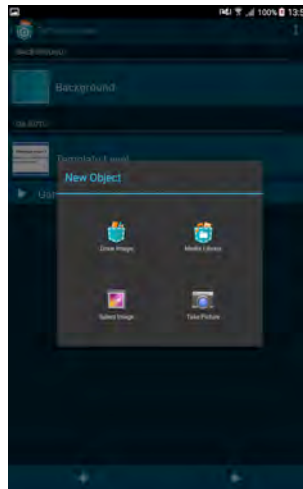
3. Pulsa en el micrófono para empezar tu grabación y pulsa de nuevo para pararlo.



4. Ahora accede a las líneas de comandos de tu objeto e incluye el bloque „Iniciar Sonido“ para incluirlo en tu juego.

Si quieres añadir otro objeto en este nivel:

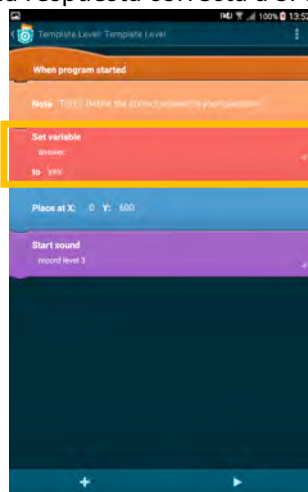
1. Vuelve atrás a la vista general de objetos y añade otro objeto pulsando en el símbolo +



Paso- 6:

Define las respuestas correctas para tu pregunta

1. Accede a las líneas de comandos de tu objeto *Plantilla de Nivel* y establece la variable *Respuesta* dependiendo de la respuesta correcta a SI o NO



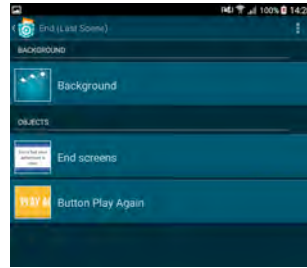
Paso-7:

Ver **Paso-2**: Establece la variable *cantidad de niveles* al tu número total de niveles. Si tienes 3 niveles en tu aventura establece la variable a 3.

Escena Fin

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Pantallas Finales
- Botón Jugar de Nuevo



El objeto *Pantallas Finales* contiene distintas apariencias. Estas apariencias se mostrarán dependiendo de las respuestas incorrectas dadas. Si el usuario da una respuesta incorrecta en el Nivel 2 verá la apariencia de la pantalla final *fin Nivel 2*. Esto se define con la *número de nivel*. El objeto *Button Play Again* inicia el primer nivel (Escena 2) de nuevo.

Editar la escena *Fin*

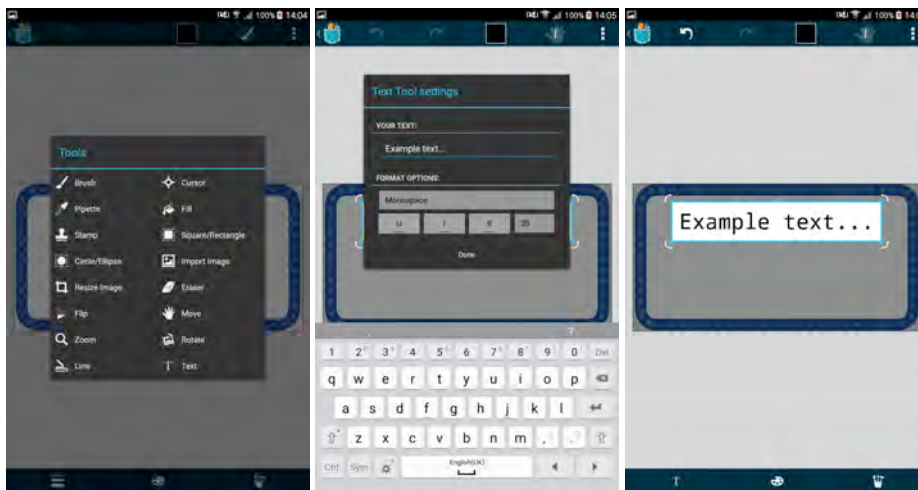
Paso - 8:

Edita tu objeto *Pantallas Finales*

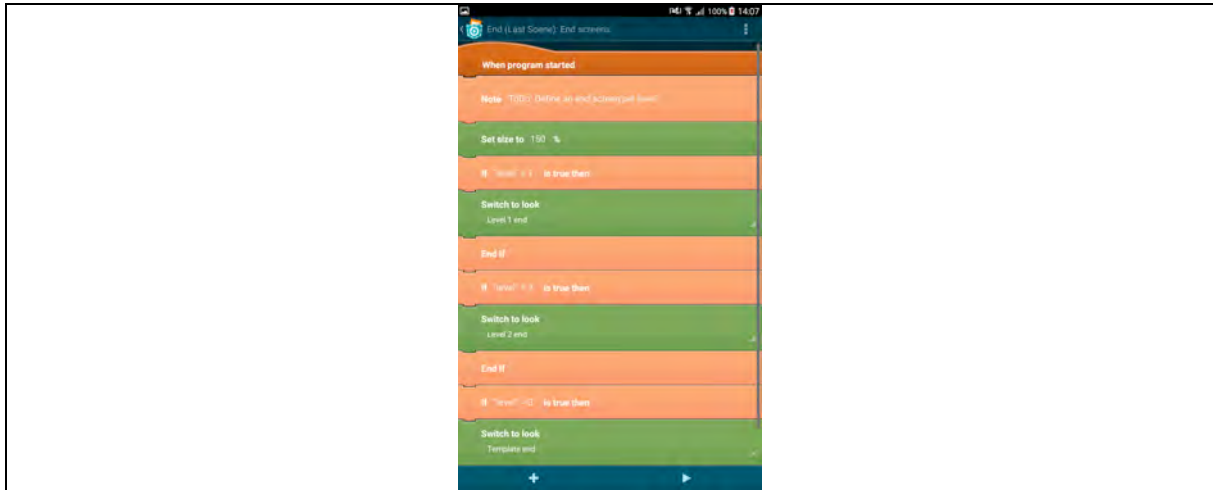


1. Accede a las apariencias de *Pantallas Finales*
2. Elimina las apariencias *fin Nivel 1* y *fin Nivel 2*
3. Copia la apariencia *Plantilla Fin* y añade por cada nivel una pantalla final

Pocket Paint – herramienta Texto:



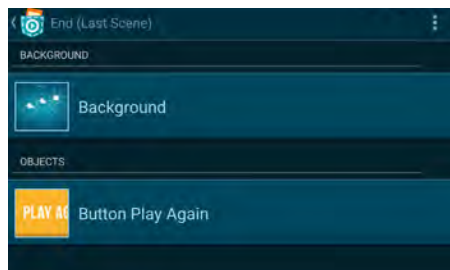
4. Accede a las líneas de comandos y elige para cada nivel su pantalla final en concordancia (variable *número de nivel*)



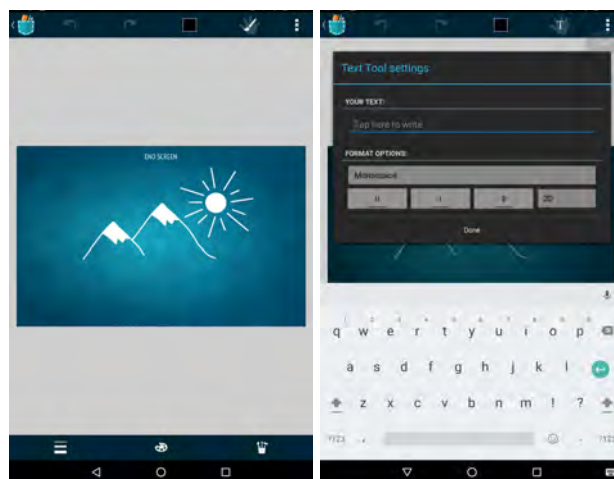
Paso - 9:

Edita el objeto fondo (*Pantalla Fin*)

5. Abre el objeto *Fondo* y accede a sus apariencias
6. Edita la apariencia *Fondo* utilizando Pocket Paint. Puedes incluir un texto usando la herramienta de texto:

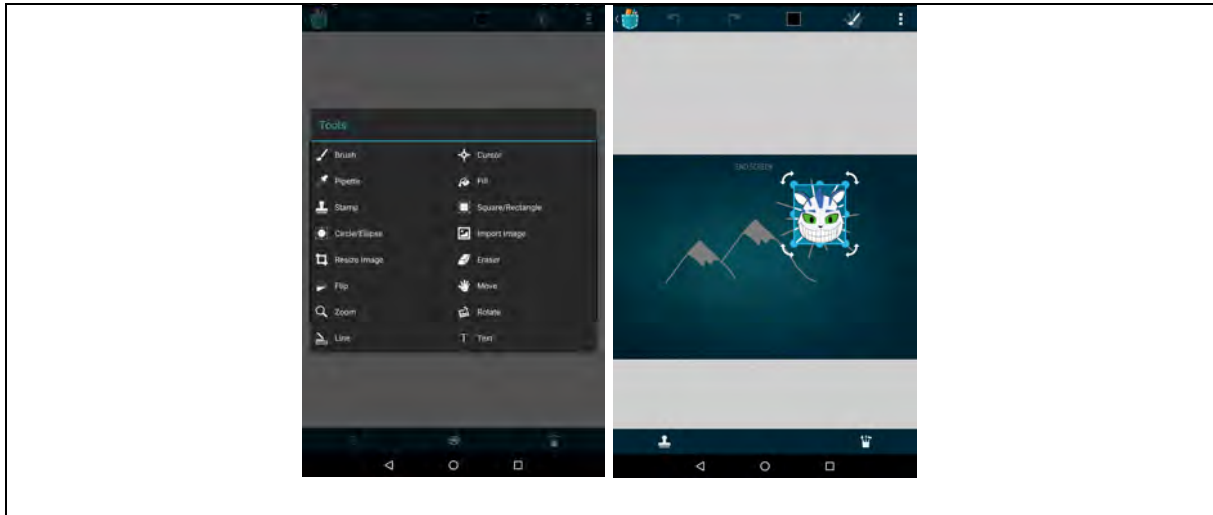


Pocket Paint:



Además puedes incluir imágenes:

1. Herramientas (botón derecho) – Importar imagen

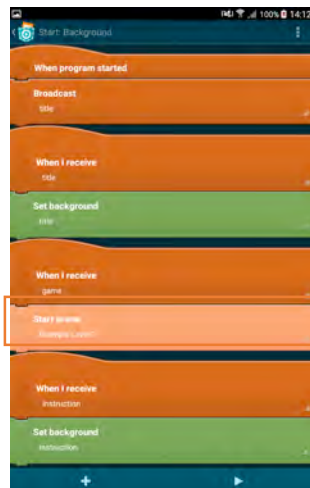


Atención / Bueno saberlo:

Si cambias el nombre a tus escenas tienes que cambiarlo también en las líneas de comandos.

Escena Inicio:

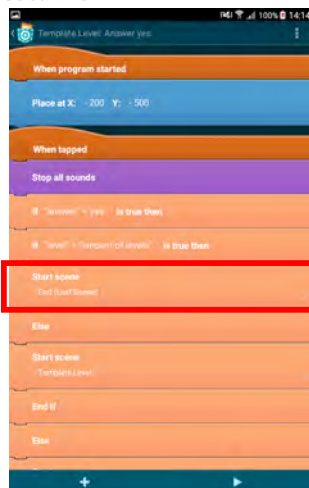
1. Objeto *Fondo*



2. Elige la esce con el primer nivel

Escenas con tu nivel (Plantilla de Nivel):

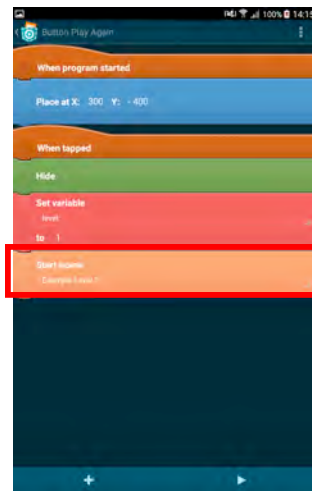
1. Objeto *Respuesta Si* y *Respuesta No*



2. Elige la escena con tu próximo nivel.

Escena Fin:

1. Objeto *Botón Jugar de Nuevo*



2. Elige la escena con tu primer nivel.