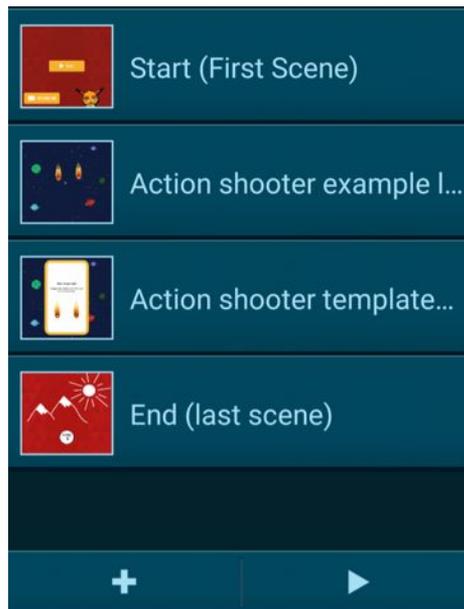


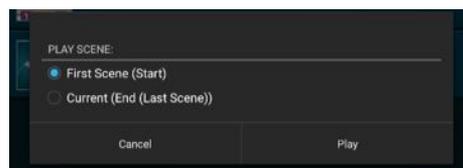
Guía de plantilla de juego: Action Shooter

La plantilla del juego Action Shooter tiene 4 escenas:

- Inicio (Primera escena)
- Ejemplo Action shooter
- Plantilla Action shooter
- Fin (Ultima escena)



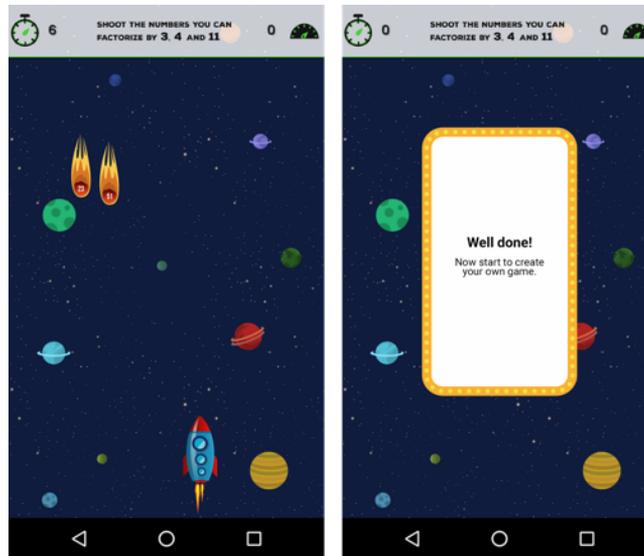
Cada una de estas escenas trabaja como un programa individual. Por ejemplo, Objetos y variables solo pueden ser usados por una escena. Puedes iniciar una escena pulsando el botón de play.



Game-Play:

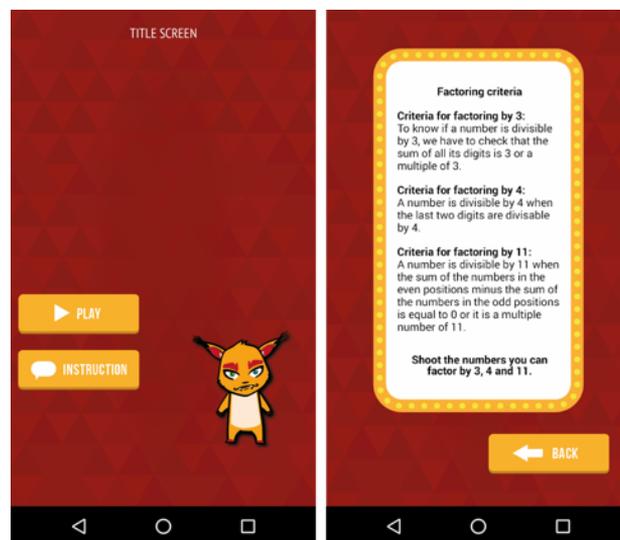
La **plantilla del Action shooter** es un juego donde el jugador debe disparar a objetos con la nave especial moviéndole de un lado a otro mediante la inclinación del móvil. Existen 2 objetos en la plantilla: los objetos correctos y los objetos errados. Durante el juego, el jugador gana puntos cuando dispara a los objetos correctos y pierde puntos cuando dispara a los objetos errados.

Un objeto correcto es un cometa que contiene un número que puede ser dividido por 3, 4 u 11, de otra manera se considera un objeto errado.



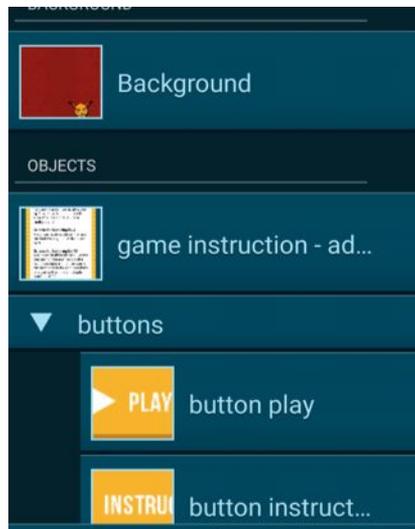
Inicio (Primera escena)

Esta escena contiene el título e introducción al programa.



Esta escena tiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Instrucciones del Juego
- Grupo: Botones
 - Botón de play game
 - Botón de instrucciones
 - Botón back.

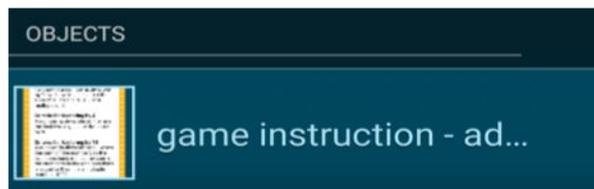


El objeto *fondo* tiene 3 apariencias: *Título*, *Instrucciones* and *juego*, los cuales pueden ser cambiados y adaptados. El objeto *instrucciones del juego*, muestra el texto que explica el objetivo del juego, mientras que los botones *play*, *instrucciones* and *retroceder* permite al jugador leer las instrucciones o iniciar el juego.

Paso -1:

Crea tu propia instrucción

1. Abre *instrucciones del juego* y dirígete a los Fondos.



2. Abre la vista *plantilla de pregunta*: agrega la instrucción de tu juego. Puedes hacerlo de dos maneras:
 - a. Añade el texto usando la herramienta de texto de Pocket Paint.
 - b. Elimina esta imagen y agrega la tuya usando la opción importar imagen desde el Pocket Paint.

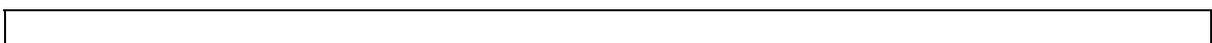
El grupo de “botones” contiene 3 objetos (botones):

- Objeto botón *play*: Inicia el juego y salta a la escena 2 “Plantilla Action shooter”
- Objeto *botón instrucciones*: Pulsando en este botón te mostrara la pantalla de instrucciones del juego.
- Objeto *botón back*: Pulsando este botón retrocedes a la página del título.

En esta escena deberías jugar disparando a cometas que representan números.

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Grupo: Elementos del juego
 - Disparo correcto
Cometa que te da puntos al dispararle.
 - Disparo errado
Cometa que te quita puntos al dispararle.
 - Rayo láser.
laser para disparar a los cometas.
 - Nave espacial
personaje del juego.
- Pantalla visualización
Se muestra al finalizar la escena.
- Elementos HUD
Elementos para mostrar al jugador los puntos y el tiempo.



Paso - 2:

Jugar el juego

1. Dispara el láser pulsando la nave espacial.



2. El objetivo del juego es disparar a la mayor cantidad de cometas que sea posible cuyos valores sean divisibles entre 3, 4 u 11, dentro del tiempo establecido.
3. Evita disparar a los cometas con los números que **no** son divisibles entre 3, 4 u 11 para no perder puntos.

Objetivo de enseñanza:

- Aprender las reglas para la descomposición de las divisiones entre 3, 4 u 11.
- Calcular la descomposición por 3,4 u 11 sin la ayuda de una calculadora o papel.

Escena plantilla de nivel

Ahora tu puedes añadir algún contenido educativo y otros bloques para añadir más niveles por medio de bloques.

Esta escena contiene los mismos objetos que la escena "Ejemplo Action Shooter". En este caso los objetos "Tiro correcto" y "Tiro errado" están vacíos.

El objetivo de esta plantilla es definir en acuerdo con las instrucciones del juego, otras condiciones que conviertan el contenido en cometas "Acertados" o "Errados", siguiendo el tema de la factorización de los números, hay más reglas que pueden ser usadas con el fin de crear otros niveles del juego, por ejemplo:

- Regla de Factorización **5**: un numero puede ser dividido por 5 si su ultimo dígito es 5 o 0
- Regla de Factorización **7**: un numero con unos dígitos **abc** puede ser dividido por 7 si **ab-2c** es igual a 0 o puede ser dividido por 7. Por ejemplo, $392 \Rightarrow 39 - (2 \times 2) = 35$ es múltiplo de 7
- Regla de Factorización **13**: un numero con unos dígitos **abc** puede ser dividido por 13 si **ab-9c** es igual a 0 o puede ser dividido por 13. Por ejemplo, $104 \Rightarrow 10 - (9 \times 4) = -26$ es múltiplo de 13

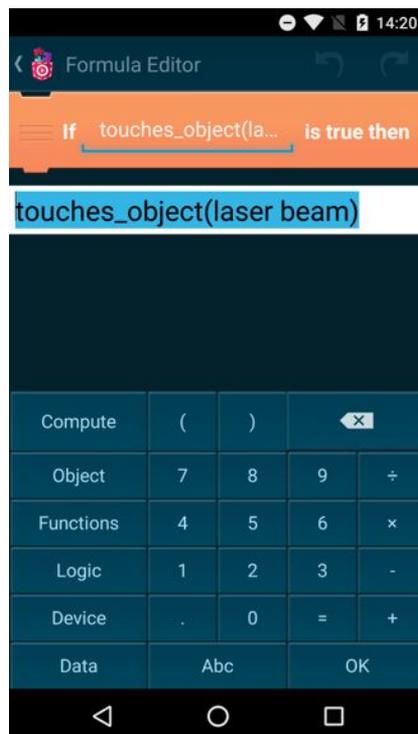
Editar la Escena Plantilla de Nivel Action Shooter.

Paso - 3:

Agrega imágenes y colisiones para los disparos “Acertados” y los “Errados”.

1. Abre la apariencia “Tiro errado” y añade unas tus imágenes con números que no puedan ser divididos por 3, 7, y 13
2. Abre la sección de código del objeto “Tiro errado”, sigue las indicaciones de los bloques de comentarios con el fin de quitar puntos si la nave dispara a estos objetos.
3. Abre la apariencia del objeto “Tiro correcto” y agrega tus imágenes con números divisibles entre 5, 7 y 13.
4. Abre la sección de código del objeto “Tiro correcto”, sigue las indicaciones de los bloques de comentarios con el fin de sumar puntos si la nave dispara a estos objetos.

Consejo: Intenta practicar un poco con las reglas y asegurarte de que los números que colocas son razonables. Estos deben ser capaces de poder calcularlos de memoria rápidamente por el jugador. Para la detección de la colisión usa el **Editor de Formula->Objeto->tocar _objeto**



Actividad Extra:

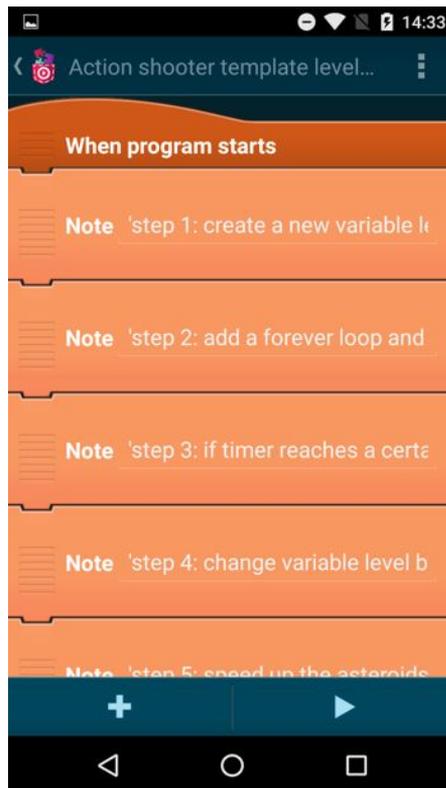
En esta escena tú debes practicar también con la codificación en Create@School. Con la finalidad de crear una actividad extra con los elementos del grupo.



Paso - 4:

Actualiza el nivel sin reiniciar el juego. El objetivo de esta tarea extra es la creación una animación en cámara lenta y luego incrementar el nivel del juego a medida que avanza.

1. Para esto, abre la sección de código del objeto “tarea extra” y sigue las indicaciones de los bloques de comentario.



Escena Fin

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Botón Play Again
- Visor de puntuación.



Objeto Botón *Play Again* inicia la primera escena nuevamente mientras *visor de puntuación muestra* los puntos recolectados por el jugador.

Edición de la escena *Fin*

Paso – 5:

Añade una escena para indicar el fin del juego y dar un mensaje al jugador.

1. Abre el objeto *Fondo* y dirígete a su apariencia.
2. Edita la apariencia del *Fondo* usando la herramienta Pocket Paint, también puedes agregar texto con la herramienta de texto.

Adicionalmente puedes también incluir imágenes:

3. Herramientas (esquina inferior derecha) – Importar imagen

