

**CDMX, a 21 de enero de 2022.**

**Materia: COMPUTACIÓN**

**Maestra: LUCIANA TORRES**

**Alumno: JUAN PABLO ZAMORA GUZMÁN**

**Tema: KODU game Lab**

**Grado: SEXTO**

**No. De lista**: 24

Cuestionario de KODU

**1.-** ¿KODU es un sencillo programa para crear juegos?

 Si.

**2.-** ¿Cómo se descarga el programa KODU Game Lab?

Se descarga gratuitamente en la web oficial: wwwkodugamelab.com.

**3-.** ¿Cuál es el primer paso para ejecutar el programa?

Construir el escenario, donde se moverá el personaje.

**4-.** ¿Qué ocurre al seleccionar New Word y mover el ratón con el botón izquierdo?

El mundo se va desplazando.

**5.-** ¿Qué se debe hacer para añadir terreno?

Se debe seleccionar la brocha y pintar con el ratón donde se quiere añadir terreno.

**6-.** ¿Cómo podemos quitar terreno?

Pulsando con el botón derecho del ratón y seleccionando el área del terreno que se quiere eliminar.

**7-.** ¿Cómo se cambia el color del terreno?

Pulsando sobre el ícono que sale sobre nuestra brocha, nos permite elegir entre muchos tipos de terreno.

**8-.** ¿Cómo podemos crear montañas?

Con el ícono que hay al lado de nuestra brocha, cuanto más pulsemos sobre el terreno seleccionado más crecen nuestras montañas.

**9-.** Menciona los elementos que contiene el programa para decorar el escenario

 Agua, árboles, rocas y tuberías.

**10-.** ¿Hay muchos objetos en el menú?

Si

**11-.** ¿Cómo se colocan los elementos de decoración en el escenario?

Se selecciona el ícono que aparece el muñeco KODU y después, con el ratón en el sitio donde se desea poner el objeto.

**12-.** ¿Cómo se crea el personaje?

Se añade de la misma forma que el decorado.

**13-.** ¿Cuál es la parte más divertida del programa KODU?

Darle vida al personaje.

**14-.** ¿Cómo se le da vida al personaje?

Se selecciona a KODU con el botón derecho del ratón y se pulsa en ***program.***

**15-.** ¿Para qué sirve el apartado ***when y Do?***

Se usa ***when, c***uando se quiere que haga cosas. Por ejemplo: Cuando se pulsen las flechas del teclado.

 Se usa ***do,*** para la acción que realizará el personaje en el momento indicado.

**16-.** ¿Cómo se da velocidad a los movimientos del personaje?

En ajustes, se pulsa sobre Kodu con el botón derecho y se elige la opción ***change Settings.***

**17-.** ¿Para qué sirve la tecla ***Esc***?

Para salir del menú de programación para seguir configurando el juego.

**18-.** ¿Se pueden añadir más opciones de acción al personaje?

Si. Solo se deben elegir las piezas del puzle, por ejemplo: **CUANDO** toque una manzana **HAGA** comer manzana o **CUANDO** toque una manzana roja **HAGA** ganar 20 puntos o si toca una manzana negra **HAGA** perder 10 puntos.

**19-.** ¿Cómo decimos que el juego ha terminado?

Podemos decirle a KODU que cuando sumemos 200 puntos el juego ha terminado.