**qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnm**

|  |
| --- |
| INSTITUTO GUADALUPE INSURGENTES  Nombre de la alumna: Abril Ordoñez Esquivel  17/01/2022 |

CUESTIONARIO DE KODU Game lab

1.- ¿Qué es KODU Game lab? Es un programa que ayuda a crear a los niños a crear sus propios videojuegos desde cero de manera sencilla y entretenida

2.- ¿Qué es lo primero que se va a hacer al ejecutar el programa? Lo primero que se va a hacer es construir el escenario (el terreno donde se va a mover el personaje)

3.- ¿Qué pasa si seleccionamos New Word? vemos cómo al mover el ratón con el botón izquierdo el mundo se va desplazando

4.-¿Qué tenemos que seleccionar para añadir terreno? la brocha (la sexta opción del menú inferior) y pintamos con nuestro ratón donde queremos añadir terreno

5.-¿Cómo podemos quitar el terreno? Pulsamos el botón derecho del ratón y seleccionando el área del terreno que se quiere eliminar

6.-¿Cómo podemos elegir más tipos de terreno? Si pulsamos el icono que sale sobre nuestra brocha y así nos permite elegir más terrenos

7.-¿Qué pasa si pulsamos más sobre un terreno? Si presionamos mas sobre un terreno más van a crecer las montañas

8.-¿Qué podemos añadir al decorado? Se puede añadir agua, árboles, rocas y tuberías y hace se puede ver más real

9.- ¿Cómo nos colocamos en el escenario? Para colocarnos en el escenario tenemos que seleccionar el icono que aparece el muñeco KODU y después, con el ratón en el sitio donde queremos poner el vemos como sale un menú que nos permite elegir montones de objetos

10.-¿Cómo lo podemos hacer más fácil? podemos seleccionar un objeto y copiar

11.-¿Qué se hace después de terminar el mundo? Ya que ya hemos terminado se puede elegir un personaje

12.-¿Cómo hacemos para que el personaje haga las indicaciones que deseamos que haga? Seleccionamos con el botón derecho del ratón y pulsamos en program y nos sale un apartado con 2 opciones en la primera When le vamos a indicar cuándo queremos que haga cosas. Por ejemplo, cuando pulsemos las flechas de nuestro teclado. En la segunda Do la acción en sí que realizará nuestro personaje en el momento indicado y listo el personaje ya se puede mover

13.-¿Pero qué hacemos si va lento?tenemos que apretar el botón derecho y y elegir en Change Settings y listo

14.-¿Cómo podemos programar más opciones? solo tenemos que elegir las piezas de nuestro puzle.

15.-¿Cómo terminar el juego? Vamos a hacer que nuestro personaje haya sumado una cantidad de puntos por ejemplo si sumamos 100 puntos ha ganado el juego pero para que pierda hay que hacer que toque una planta