

Miss:

Lucy Torres Carbajal

Alumno:

José Pablo López Estévez

Grupo:

6º A

Ciclo escolar

2021-2022

N.L 9

Tema:

Cuestionario de Kodu

Miss:

Lucy Torres Carbajal

Alumno:

José Pablo López Estévez

Grupo:

6º A

Ciclo escolar

2021-2022

N.L 9

Tema:

Evidencia de Kahoot

Cuestionario

1. ¿Qué es KODU Game Lab?

Es un sencillo programa que ayuda a los más pequeños a crear sus propios videojuegos desde cero de manera sencilla y entretenida.

1. ¿En qué página se descarga?

[www.kodugamelab.com](http://www.kodugamelab.com)

1. Cuando seleccionamos New Word ¿Qué debemos realizar para que el mundo se vaya desplazando?

Debemos mover el ratón con el botón izquierdo

1. ¿Cómo se añade terreno?

Para añadir terreno solo tenemos que seleccionar la brocha y pintamos con nuestro ratón donde queremos añadir terreno.

1. ¿Cómo podemos quitar terreno?

Podemos quitar terreno pulsando con el botón derecho del ratón y seleccionando el área del terreno que queremos eliminar.

1. ¿Cómo se puede cambiar el color del terreno?

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

.

1. ¿Cómo podemos crear montañas?

Con el icono que hay al lado de nuestra brocha

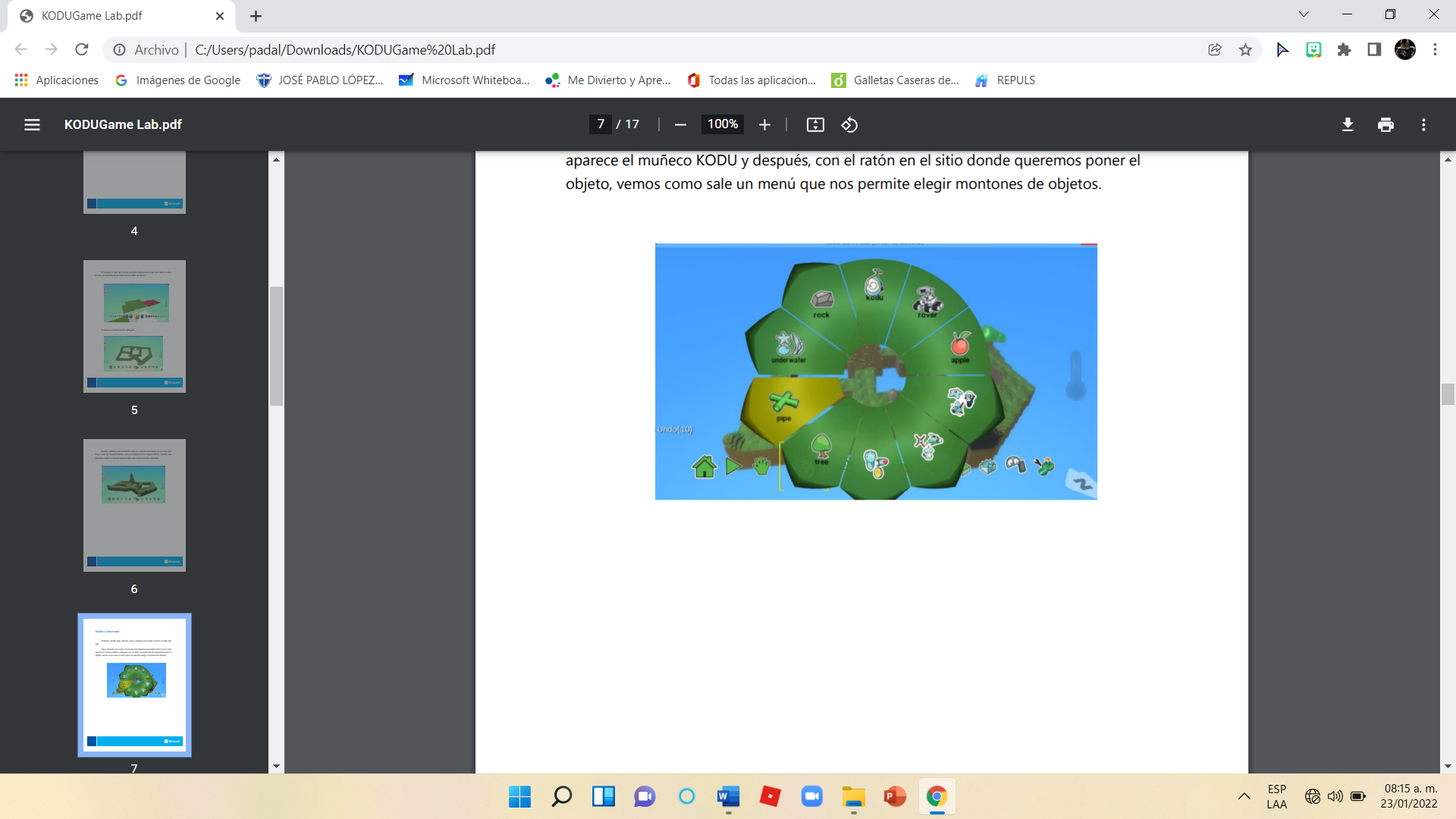
1. ¿Qué más se puede añadir?

Podemos añadir agua, árboles, rocas y tuberías

1. Para hacer nuestro mundo más real se añaden diversos objetos (agua, rocas, tuberías) , ¿Cómo se colocan en nuestro escenario?

Tenemos que seleccionar el icono donde aparece nuestro muñeco Kodu y posteriormente y después con el ratón en el sitio donde queremos poner el objeto

1. La siguiente imagen que nos indica:

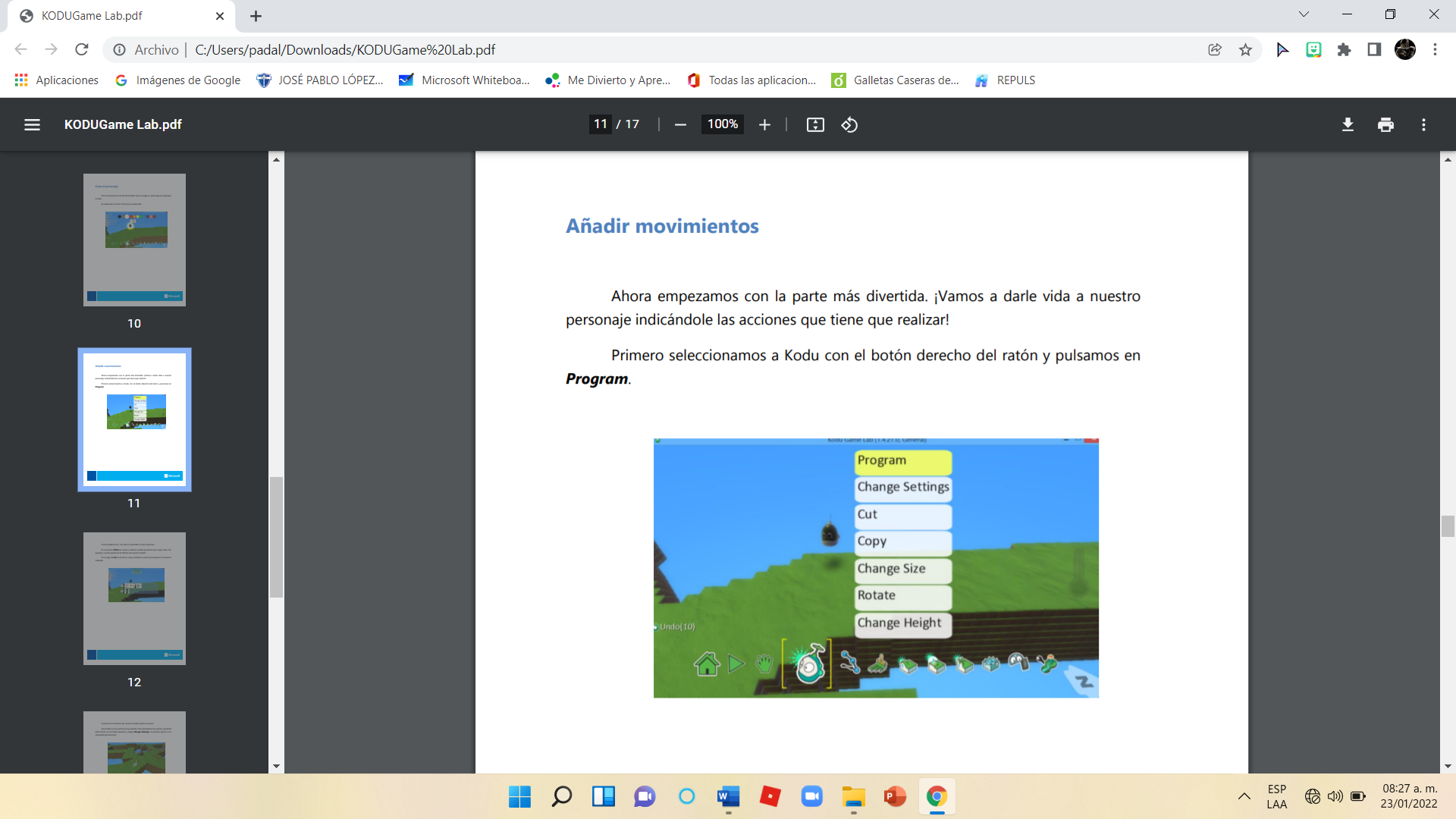


Es el menú que nos permite elegir diversos objetos

1. ¿De qué manera se hace más fácil añadir objetos?

Se coloca copiar y posteriormente con el botón derecho del ratón pegar

1. La siguiente imagen que nos está indicando:



La forma como añadimos un personaje, seleccionando a Kodu con el botón derecho del ratón y posteriormente nos sale el cuadro de la imagen donde seleccionaremos Program

1. Cuando damos clic en Program ¿Qué opciones aparecen y para qué sirven?

La opción “When” que es la primera cuando queremos que nuestro personaje haga cosas, por ejemplo cuando pulsemos las flechas de nuestro teclado

La opción “Do” que es la segunda nos permite realizar acciones

1. ¿Cuándo movemos nuestras flechas Kodu se mueve, pero de manera lenta ,¿Cómo podemos hacer que sea más rápido?

Pulsando sobre Kodu el botón derecho y elegir la opción Change Settings y pulsamos la tecla ESC para salir de nuestro menú de programación y seguir configurando el juego

1. Al añadir objetivos ¿Cómo hacemos que el personaje haga comer manzana?

Debemos elegir las piezas de nuestro puzle

1. Si añadimos otra opción como ganar 20 puntos, ¿Qué sucede?

Debemos recordar que si dimos primero la opción comer manzana y posteriormente 20 puntos, Kodu primero la comerá y después se sumará los puntos en este caso 20.

1. ¿Cuándo se termina el juego?

Debemos decir a Kodu que cuando llegué a un determinado número de puntos, ejemplo 200 se termina el juego pero también le podemos indicar que se pierde cuando toca un objeto determinado ejemplo una planta.

Es importante también saber que nosotros podemos añadir el número de manzanas que queramos así como el color o diversos objetos.

Bibliografía

file:///C:/Users/padal/Downloads/KODUGame%20Lab.pdf