



AVENTURA EN LAS TABLAS



Integrantes del grupo:

Daniel Paredes Cetares
Curso:1103
Jornada única
Especialización: Sistemas



Introducción

- ¿Qué es Aventura en las Tablas?
- Planteamiento del proyecto
- ¿Por qué el proyecto?





Descripción del Problema

- Problema en la educación
- Consecuencias
- *Computers in Human Behavior*
- *Game based-learning*
- Beneficios
- *Serious games*





Objetivos

Objetivo general

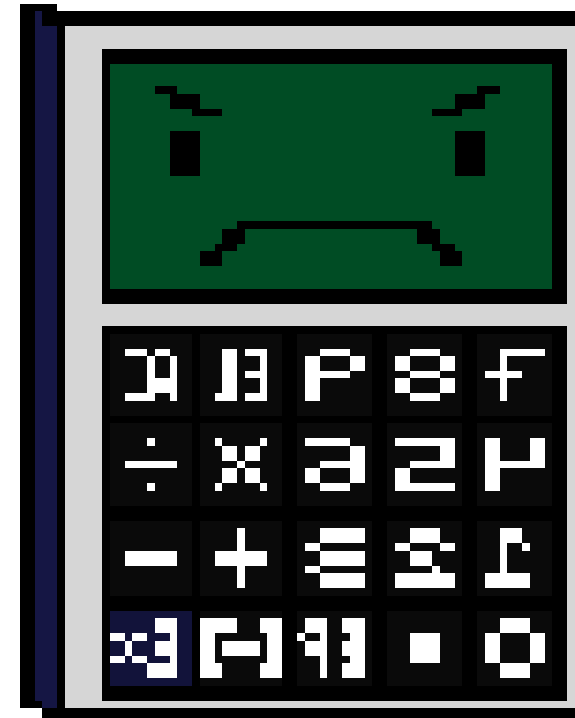
Objetivos específicos





Justificación

- ¿Por qué es importante?
- ¿Cuál es su funcionalidad?





Diseño metodológico

- Recolección de datos
- Creación y prueba del prototipo



Desarrollo del tema

- Los videojuegos como medio de aprendizaje
- Daphne Bevalier
- Marc Prensky



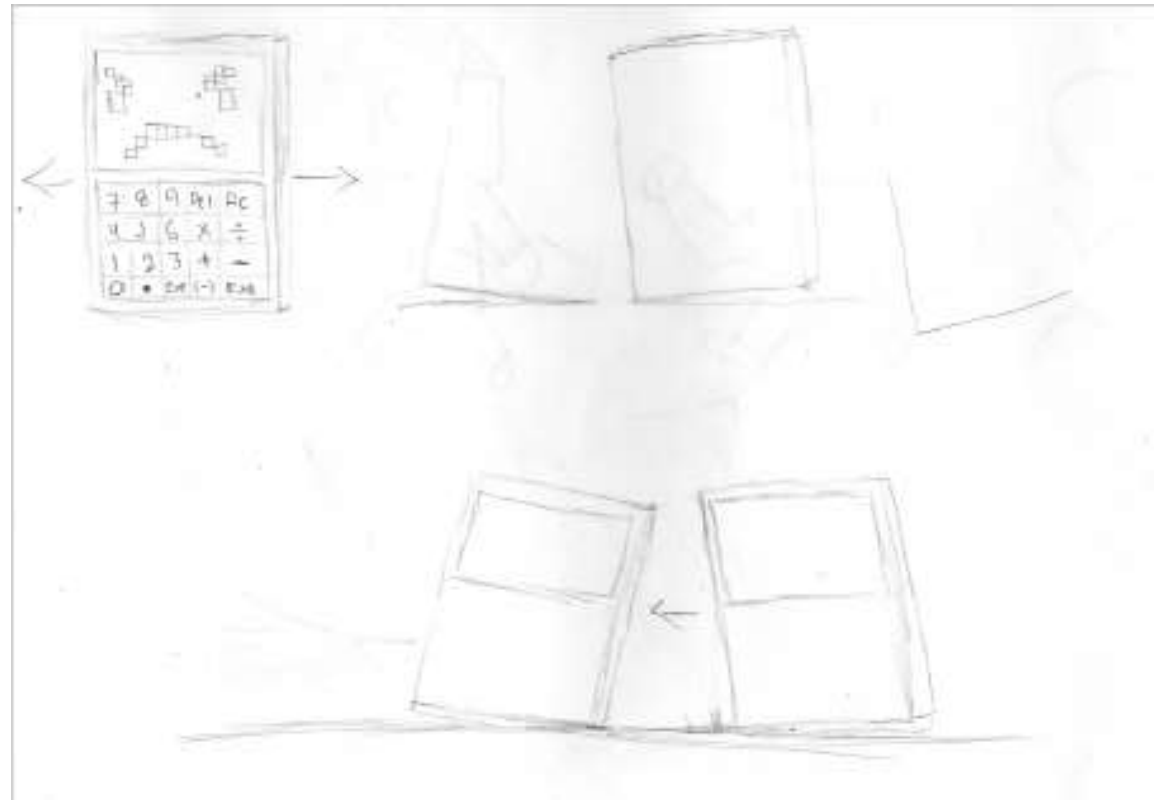
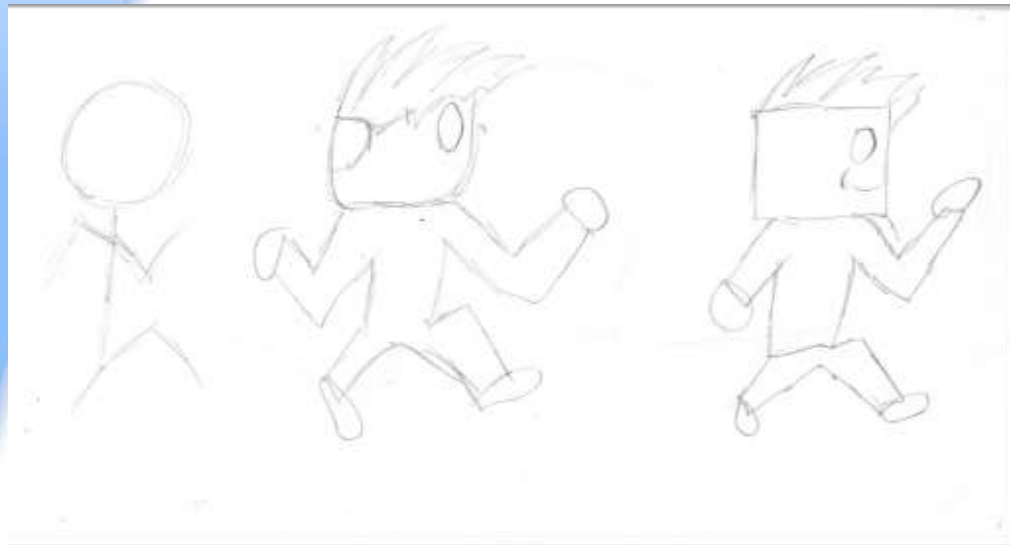


Presentación del prototipo



Diseño del prototipo

Boceto de los personajes





Diseño del prototipo

Lista de mecánicas

	Jugador
Movimiento	
Salto	
Colisión	
Disparo	
Muerte	
	Enemigo
Movimiento	
Colisiones	
Muerte	



Sprite jugador





Muerte del jugador

```
1  /// @description Inserte aquí la descripción
2  // Puede escribir su código en este editor
3  if (global.golpe == false )
4  {
5  speed =0;
6  sprite_index = spr_player_dead;
7  global.golpe = true;
8  global.vidas -=1;
9  }
10
```




Operaciones

```
1  /// @description Inserte aquí la descripción
2  // Puede escribir su código en este editor
3
4  if instance_exists(ob_2x0)
5  {
6      instance_destroy(ob_2x0);
7      instance_destroy(ob_0);
8      instance_create_depth(room_width/2,35,0,ob_2x1)
9      global.puntos +=100;
10
11 };
12
13 else
14 {
15     instance_create_depth(512,400,-30,object8);
16 }
```



Movimiento horizontal del jugador

```
1   if global.golpe = true exit;
2   if global.incorrecta = true exit;
3   #region //Caminar
4   var hor= keyboard_check(vk_right) - keyboard_check(vk_left);
5
6   if (hor !=0) {
7   if (place_free(x + hor *4, y)){
8
9       x += hor *4;
10      }
11      image_xscale= hor;
12      sprite_index = spr_player_right;
13  }
14  else {
15      sprite_index=spr_player;
16  }
17  #endregion
18
```



Conclusiones

- Beneficios teóricos
- Funcionamiento de la prueba y mejoramiento
- Importancia del medio



¡Gracias!