

CREAR CON HOOU GAME LAB

PRACTICA 1: MOVIENDO UN PERSONAJE



Objetivo del ejercicio:
indicar de qué manera
queremos que un
personaje se mueva
dentro de un mundo
creado.



1. Crea un **personaje**: Kodu, el personaje protagonista, por ejemplo.
2. Clic con el **botón derecho** sobre el personaje.



3. Haz clic sobre la opción **“Programar”** del menú que aparece.



4. Aparece el cuadro de **eventos** de programación que podemos aplicar a Kodu.

5. Al clicar sobre la **opción “+” del menú “cuando”** se nos abrirán todas las opciones posibles en un círculo.



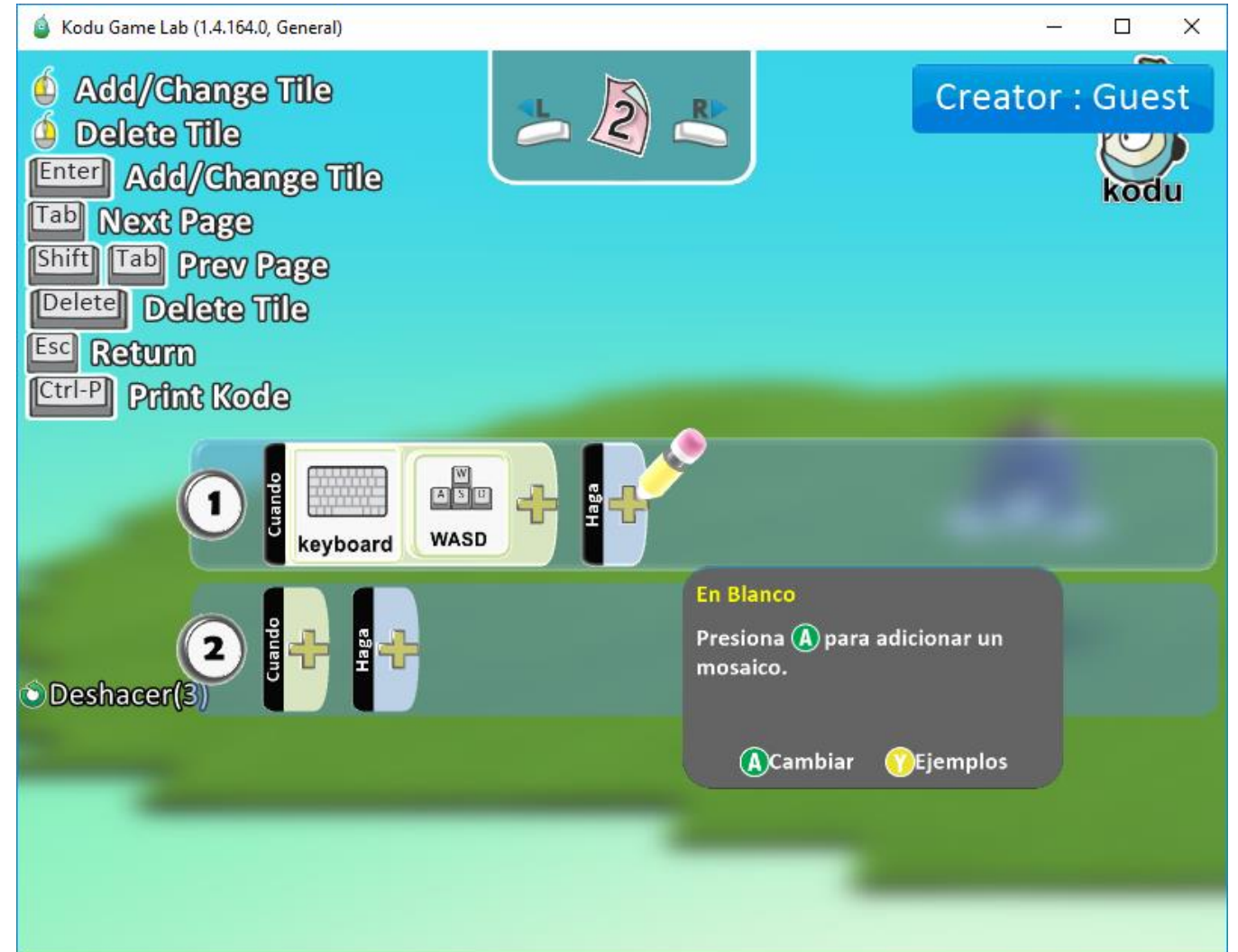
6. Selecciona la opción de “Teclado” (Keyboard) para indicar que utilizaremos las teclas para mover a nuestro personaje.



7. Volvemos a pulsar en el símbolo + que aparece y seleccionamos la **opción WASD**.



8. Luego, pulsamos en el signo + del bloque "Haga"



9. Finalmente pulsamos en el icono “**move**” con lo que conseguiremos que nuestro personaje se mueva pulsando las teclas WSAD.



10. Ya podemos pulsar la tecla **ESC** para salir al menú principal, pulsar el icono del **triángulo verde** y probar cómo se mueve Kodu.

¿Por qué no pruebas otras opciones para moverlo?

