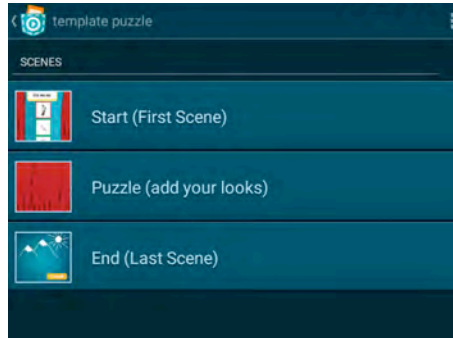


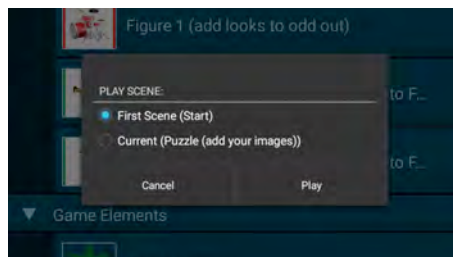
Plantilla Puzzle

La plantilla Puzzle contiene 3 escenas:

- Inicio (Primera Escena)
- Puzzle (añade tus apariencias)
- Fin (Última Escena)

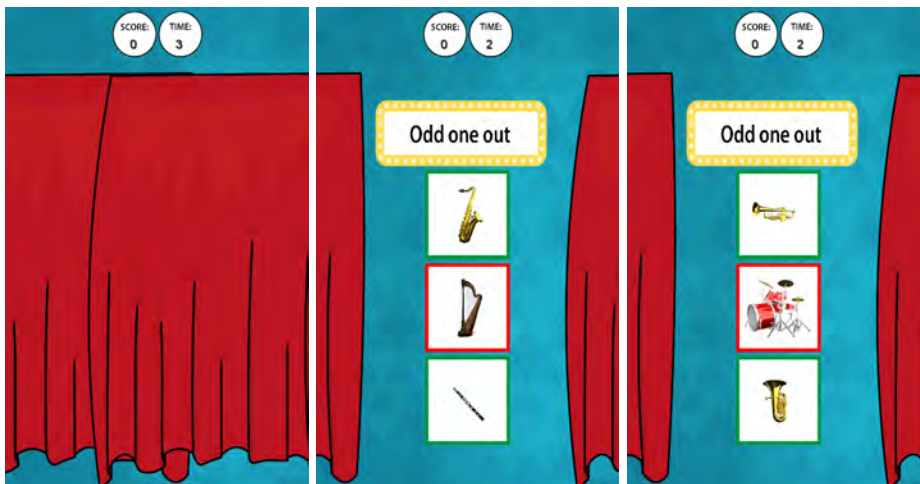


Cada una de estas escenas funciona como un programa independiente – los objetos y las variables solo pueden ser usadas por una escena, por ejemplo. Puedes iniciar una escena pulsando el botón play.



Game-Play:

Al inicio del juego verás una cortina roja (Imagen 1). Pulsando sobre ella se abrirá y comenzará el juego. Este ejemplo muestra tres instrumentos musicales. Uno de estos instrumentos no pertenece a este grupo (Imagen 2). En este ejemplo los dos correctos tendrán un borde verde. El incorrecto estará marcado con un borde rojo. El temporizador en la parte superior te muestra el tiempo que te queda para descartar uno. Si necesitas más de tres segundos o si eliges la respuesta incorrecta pierdes un punto (puntuación menos 1). Si descartas la respuesta correcta incrementarás tu puntuación en uno (Imagen 3). El orden de las imágenes cambia en cada vez que empieza el juego.



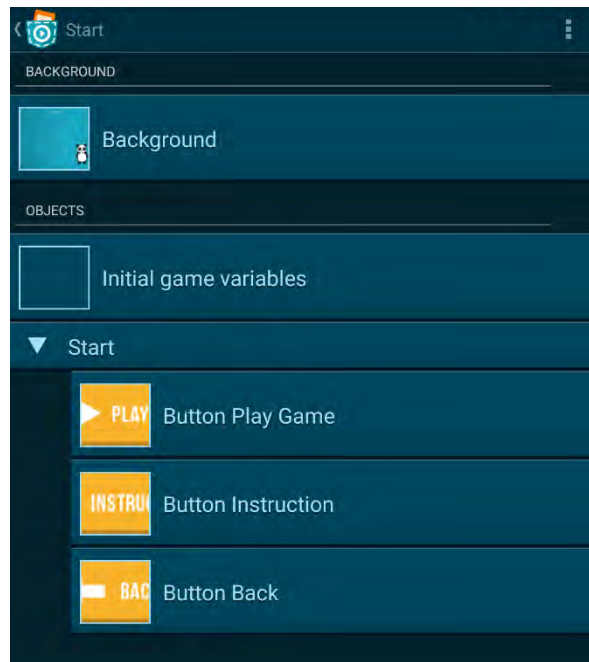
Escena Inicio (Primera Escena)

Esta escena contiene la introducción del juego tipo puzzle.

Escena: Inicio

Esta escena contiene los siguientes objetos:

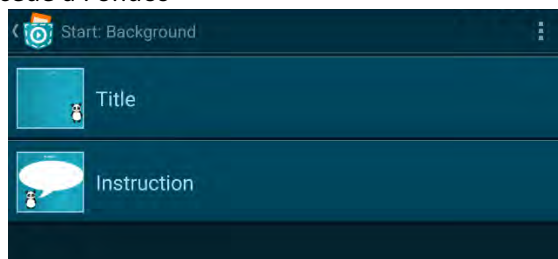
- Fondo
- Variables Iniciales del Juego
- Grupo: Inicio
 - Botón Jugar
 - Botón Instrucción
 - Botón Volver



Paso -1:

Editar/cambiar las apariencias del objeto **Fondo**

1. Abrir **Fondo** y accede a Fondos



2. Abre la apariencia **Título**: Incluye aquí el nombre o título de tu quiz.
Lo puedes conseguir de dos formas:
 - a. Añade el nombre utilizando la herramienta de texto de Pocket Paint
 - b. Elimina esta imagen y añade la tuya propia que contiene el título
3. Abre la apariencia **Instrucción**: Añade tu texto de instrucción
 - a. Añade tu texto utilizando la herramienta de texto de Pocket Paint
 - b. Elimina esta imagen y añade la tuya propia que contiene el texto/instrucción

OBJETO: Variables Iniciales del Juego

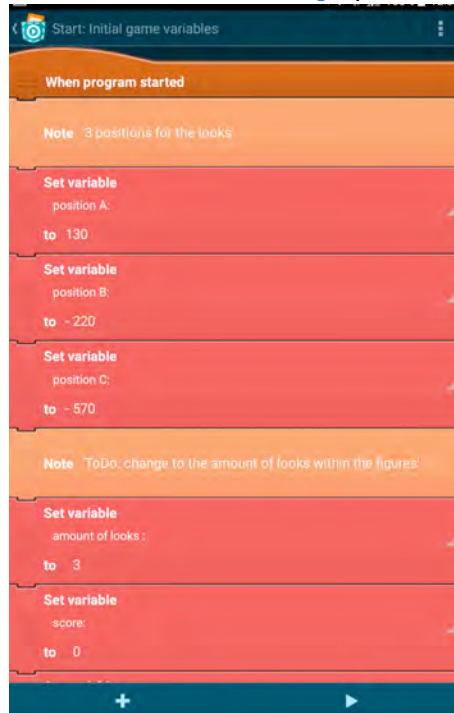
El objeto *Variables Iniciales del Juego* contiene las variables *posicion A*, *posicion B* y *posicion C*), *cantidad de apariencias*, *puntuación*, *temporizador* y *número de apariencia* y pueden ser inicializadas.

OBJETO: Variables Iniciales del Juego

Paso - 2:

Cambia la *cantidad de apariencias*

1. Abre el objeto *Variables Iniciales del Juego* y accede a las líneas de comandos

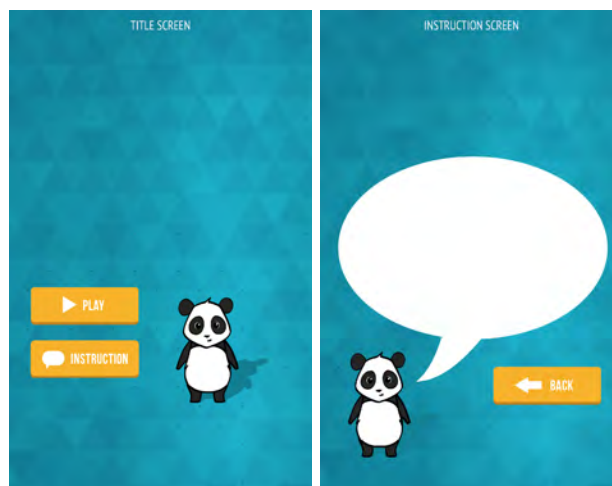


2. Cambia la variable *cantidad de apariencias* dependiendo de las apariencias que quieres dar en la figura de tu puzzle. Con cada apariencia la cantidad de turnos aumenta.

Grupo: Inicio

El grupo *Inicio* contiene 3 objetos (Botones):

- Objeto *Botón Jugar*: Inicia el juego – el juego salta a la escena 2 *Puzzle (añade tu apariencia)*
- Objeto *Botón Instrucción*: Pulsando este botón saltarás a la pantalla de instrucciones
- Objeto *Botón Volver*: Presiona este botón para volver a la pantalla del título

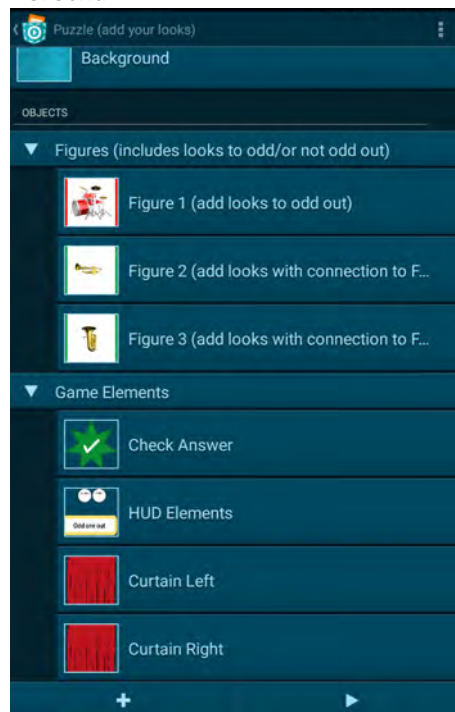


Escena Puzzle

Esta escena contiene el juego tipo puzzle. Tendrás tres imágenes y tendrás que “descartar una”. Solo dos de ellas tendrán una base común, la otra no encaja con el grupo.

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Grupo: Figuras
 - Figura 1
 - Figura 2
 - Figura 3
- Grupo: Elementos del Juego
 - Comprobar Respuesta
 - Elementos HUD
 - Cortina Izquierda
 - Cortina Derecha



Grupo: Figuras

Los objetos *Figura 1*, *Figura 2* y *Figura 3* van de la mano. El objeto *Figura 1* contiene las apariencias necesarias para ser descartada. Pulsando sobre este objeto el mensaje de difusión *respuesta correcta* se enviará. Las apariencias de los objetos *Figura 2* and *Figura 3* siempre tendrán algo en común. Si pulsas sobre ellos el mensaje de difusión *respuesta incorrecta* se enviará. Si añades una apariencia a una de las figuras tendrás que añadir una nueva apariencia a las otras dos figuras. Con cada nueva apariencia se añadirá un nuevo turno en el juego.

El primer turno contiene:

- Apariencia *Apariencia 1 para descartar* del objeto *Figura 1*
- Apariencia *Apariencia Turno 1* del objeto *Figura 2* y
- Apariencia *Apariencia Turno 11* del objeto *Figura 3* etc.

Con cada turno el orden de las figuras va cambiando – esto ocurre a través de *respuestas aleatorias*. Las distintas posiciones se definen en la primera escena (variables *posicion A*, *posicion B* y *posicion C*).

Grupo: Elementos de Juego

El objeto *comprobar respuestas* recibe en cada mensaje difundido *respuesta correcta* o *respuesta incorrecta*. Dependiendo del mensaje tendrá distintas apariencias (apariencias: *Respuesta Correcta*, *Respuesta Incorrecta*; sonidos: *grabación sonido correcto*, *grabación sonido incorrecto*). Si la respuesta es correcta la variable *puntuación* se incrementará en 1. Si la respuesta es incorrecta la variable *puntuación* decrementará en 1.

El grupo *Elementos del Juego* contiene también los siguientes objetos:

- El objeto *Elementos HUD*:

Los *Elementos HUD* muestran la variable *puntuación* y define la variable *temporizador*, que empezará cuando reciba el mensaje *mostrar temporizador*. Además la posición de las figuras en la pantalla se establecerá de forma aleatoria utilizando la variable *respuestas aleatorias*. (Mensaje de difusión *definir aleatorio* y *Cambiar al siguiente turno de apariencias*). Si la variable *cantidad de apariencias* es igual a la variable *número de apariencia* se mostrará la última escena (*Fin*).

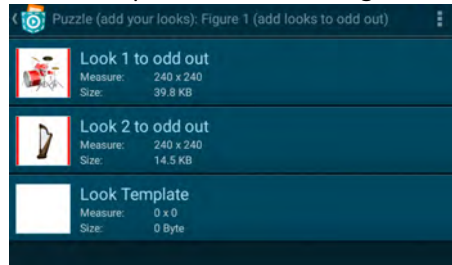
- El objeto *Cortina Izquierda / Cortina Derecha*: Pulsando en la cortina se abrirá (mensaje de difusión *abrir cortinas*) and se cierra cuando se ha respondido a la pregunta o el *temporizador* es 0 (mensaje de difusión *cerrar cortinas*)

Editar la escena *Puzzle*.

Paso - 3:

Elimina las imágenes de ejemplo

1. Ir a los objetos *Figura 1*, *Figura 2* y *Figura 3*
2. Ir a sus apariencias y eliminar las dos primeras de cada figura.

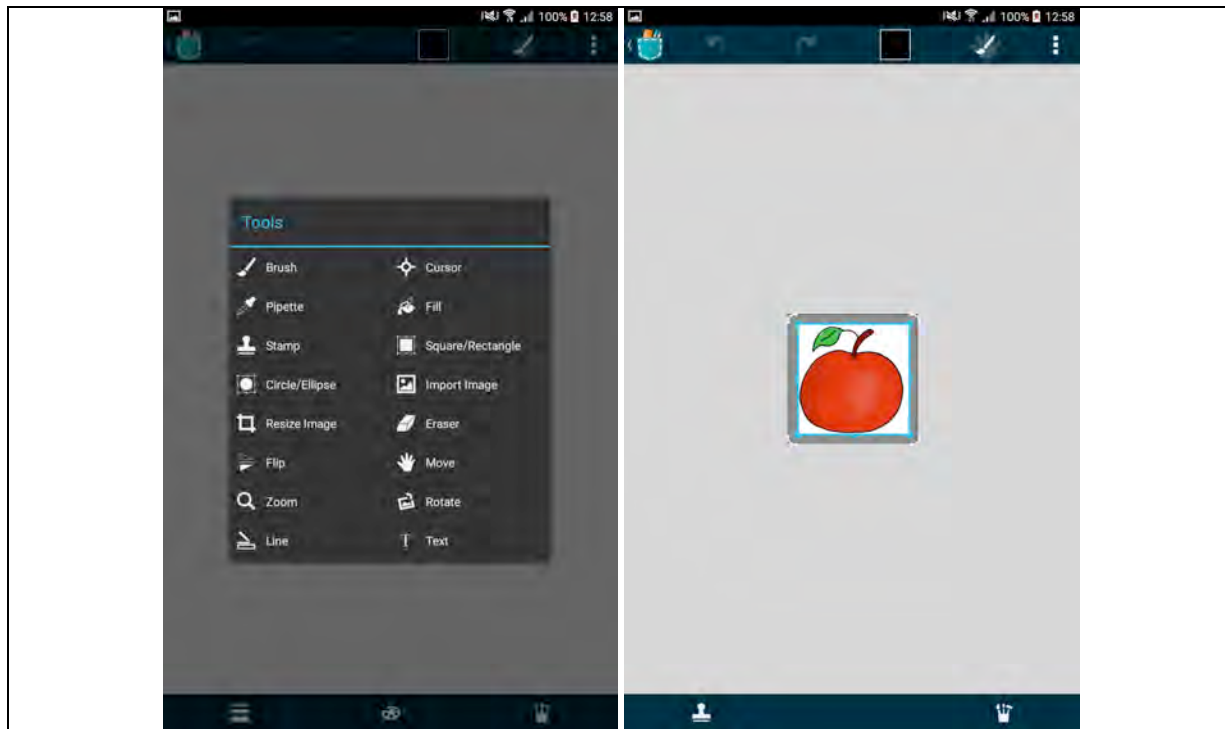


Paso - 4:

Ahora añade tus propias apariencias de cada figura utilizando la *Plantilla de Apariencias* (mantiene su tamaño y medidas).

1. Pulsa en *Figura 1* y accede a sus apariencias.
2. Edita la apariencia *Plantilla de Apariencias* utilizando Pocket Paint. Añade tu propia imagen. Puedes añadir una nueva apariencia pulsando en el símbolo +. Pon atención en mantener las mismas medidas (240 x 240).

Pocket Paint – Importar Imagen:



Consejo! Pulsa de Nuevo sobre la imagen para guardarla.

1. Pulsa en *Figura 2* y *Figura 3* y accede a sus apariencias.
2. Edita la apariencia *Plantilla de Apariencia* utilizando Pocket Paint. Añade tus propias imágenes.

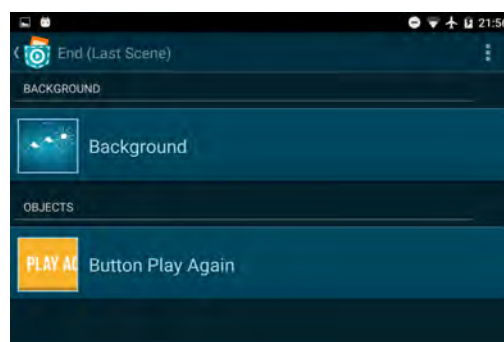
Paso-5:

Mira el **Paso-2**: establece la variable *cantidad de apariencias* con el número total de apariencias del objeto *Figura*.

Escena Fin

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Botón Jugar de Nuevo



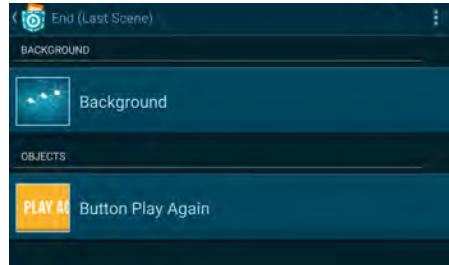
El objeto *Botón Jugar de Nuevo* empieza en la segunda escena que contiene la primera pregunta.

Editar la escena *Pantalla Final*

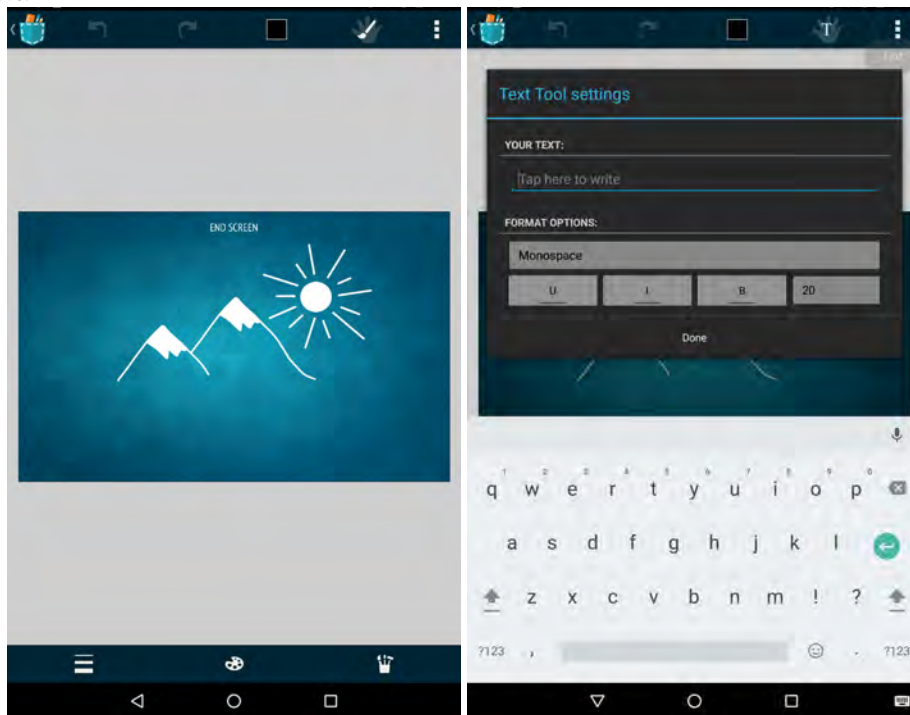
Paso - 6:

Editar la Pantalla Final

1. Abrir el objeto *Fondo* y abrir sus apariencias.
2. Editar la apariencia *Fondo* usando Pocket Paint. Puedes incluir texto utilizando la herramienta de texto:



Pocket Paint:



Además puedes incluir imágenes:

1. Herramientas (botón derecho) – Importar imagen

