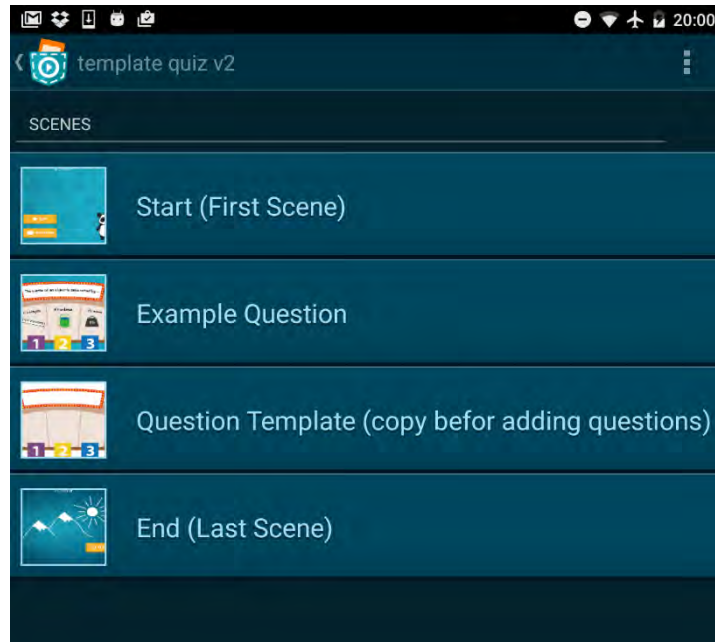


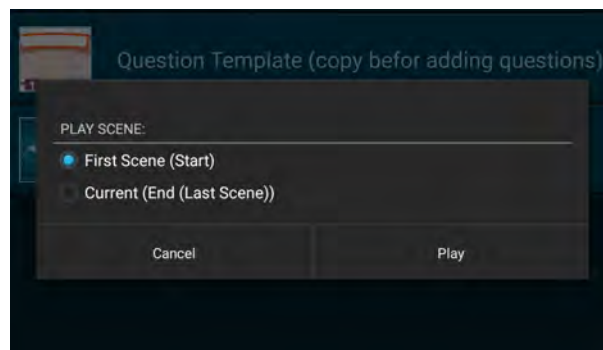
Plantilla Quiz

La plantilla quiz contiene 4 escenas:

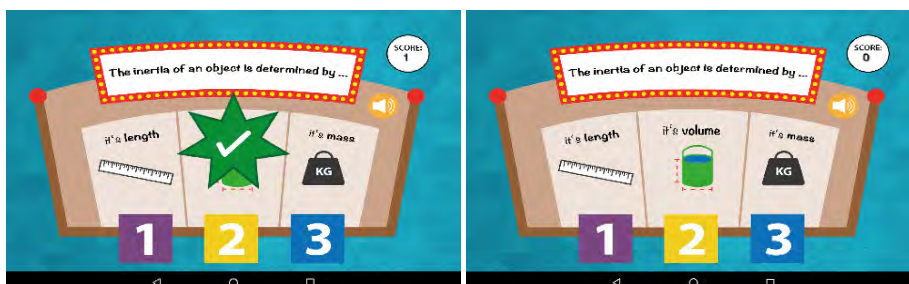
- Inicio (Primera Escena)
- Ejemplo de Pregunta
- Plantilla de Pregunta (copia esta pregunta antes de crear la tuya propia)
- Fin (Última Escena)

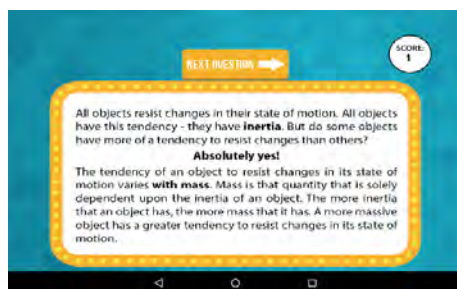


Cada una de estas escenas funciona como un programa independiente – los objetos y las variables solo pueden ser usadas por una escena, por ejemplo. Puedes iniciar una escena pulsando el botón play.



Game-Play:

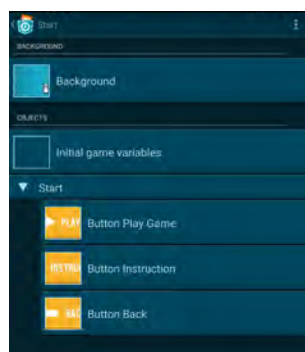




Escena inicio

Esta escena contiene la introducción y los siguientes objetos:

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

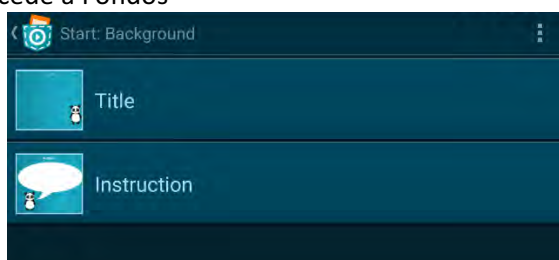


El objeto *Fondo* tiene dos apariencias *Título* e *Introducción* que se pueden cambiar y adaptar.

Paso -1:

Editar/cambiar las apariencias del objeto *Fondo*

1. Abrir *Fondo* y accede a Fondos



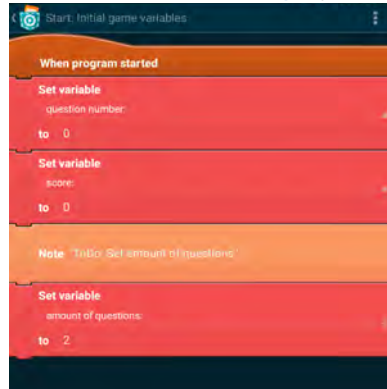
2. Abre la apariencia *Título*: Incluye aquí el nombre o título de tu quiz.
Lo puedes conseguir de dos formas:
 - a. Añade el nombre utilizando la herramienta de texto de Pocket Paint
 - b. Elimina esta imagen y añade la tuya propia que contiene el título
3. Abre la apariencia *Instrucción*: Añade tu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

El objeto *Variables Iniciales del Juego* contiene las variables *número pregunta*, *puntuación* y *cantidad de preguntas* y puede ser inicializada.

Paso - 2:

Cambia la variable *cantidad de preguntas*

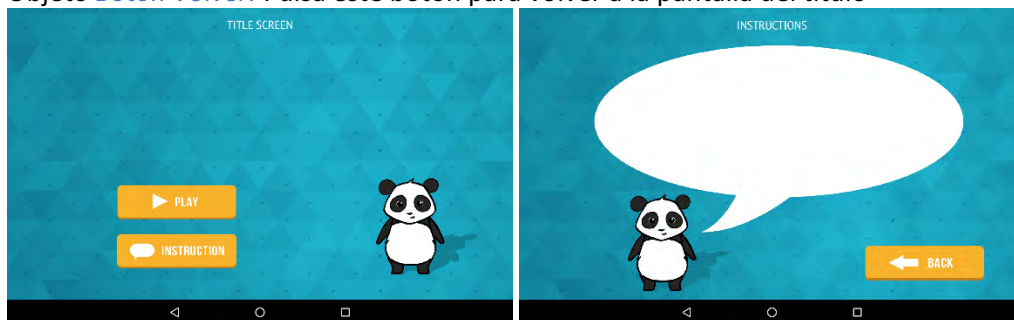
1. Abre el objeto *Variables Iniciales del Juego* y en las líneas de comandos



2. Cambia la variable *cantidad de preguntas* según la cantidad de preguntas que quieras incluir en tu quiz.

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

- Objeto *Botón Jugar*: Inicia el juego – el juego salta a la escena 2 *Ejemplo de Pregunta*
- Objeto *Botón Instrucción*: Pulsando este botón irás a la pantalla de instrucciones
- Objeto *Botón Volver*: Pulsa este botón para volver a la pantalla del título



Escena Ejemplo de Pregunta

Esta escena muestra el ejemplo de una pregunta

Paso - 3:

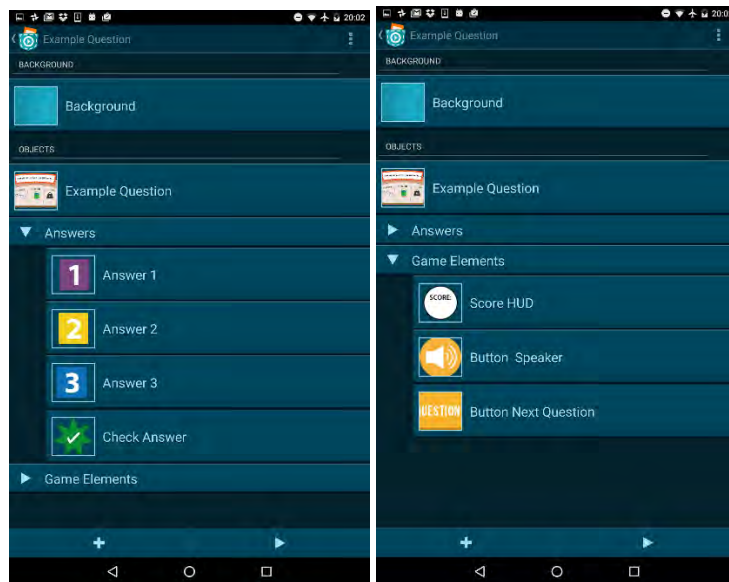
Elimina esta escena si quieres incluir tus propias preguntas

1. Vista general de la escena
2. Menú desplegable: pulsa sobre el menú desplegable, pulsa en eliminar y elige la escena que te gustaría eliminar.

Esta escena contiene los siguientes objetos:

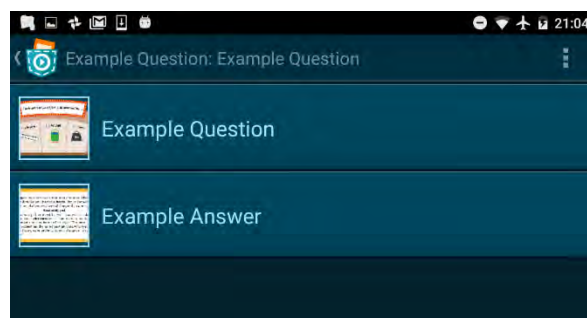
- Fondo
- Ejemplo de Pregunta
- Grupo: Respuestas

- Respuesta 1
- Respuesta 2
- Respuesta 3
- Comprobar Respuesta
- Grupo: Elementos de Juego
 - Puntuación HUD
 - Botón Altavoz
 - Botón Próxima Pregunta

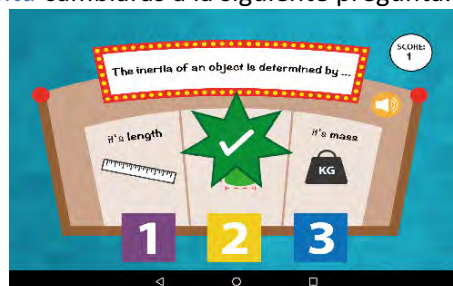


El objeto Ejemplo de Pregunta tiene dos apariencias:

- *Ejemplo de Pregunta*
- *Ejemplo de Respuesta*



Si la pregunta se responde correctamente, se muestra la apariencia *Ejemplo de Pregunta*. Pulsando sobre el objeto *Siguiente Pregunta* cambiarás a la siguiente pregunta.



Los objetos *Respuesta 1*, *Respuesta 2* y *Respuesta 3* comprobarán si la respuesta es correcta o incorrecta y difundirán un mensaje en consecuencia. El objeto *Comprobar Respuesta* tendrá una

apariciencia diferente dependiendo de la respuesta elegida (apariciencias: *Respuesta correcta*, *Respuesta incorrecta*; sonidos: *grabación sonido correcto*, *grabación sonido incorrecto*). Si la variable *respuesta en pantalla* es verdadera el objeto *Ejemplo* cambia a la apariciencia *Ejemplo de Pregunta* y la variable *Puntuación* se incrementará en 1. Además *Siguiente Pregunta* se muestra.

Grupo: *Elementos del Juego* contiene las siguientes preguntas:

- Objeto *Score HUD*: Muestra la variable *puntuación*
- Objeto *Botón Altavoz*: Contiene la grabación *Pregunta 1* y puede ser reproducida pulsando el botón
- Objeto *Botón Siguiente Pregunta*: Inicia la siguiente escena *Plantilla de Pregunta*

La variable *numero pregunta* se incrementará con cada pregunta. Si la variable *cantidad de preguntas* es igual a la variable *numero pregunta* se mostrará *Fin* (última escena).

Escena Plantilla de Pregunta

Esta escena contiene los mismos objetos que la escena *Ejemplo de Pregunta*.

Paso - 4:

Copia esta escena antes de cambiarla con el fin de crear más preguntas para tu quiz.

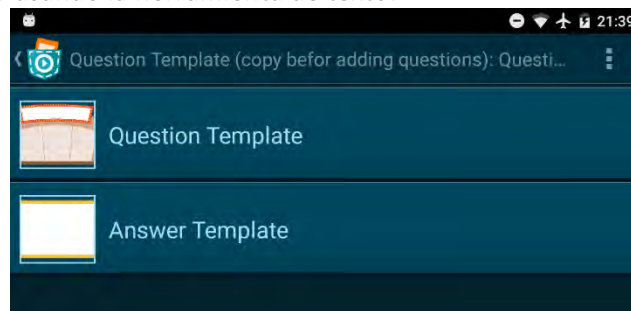
1. Pulsa en la vista de escenas en el menú desplegable y haz click en copiar
2. Usa los check boxes para copiar la escena *Plantilla de Pregunta*; por ejemplo, si quieres tener 4 preguntas en tu quiz cópialo cuatro veces.

Editar la escena *Plantilla de Pregunta*

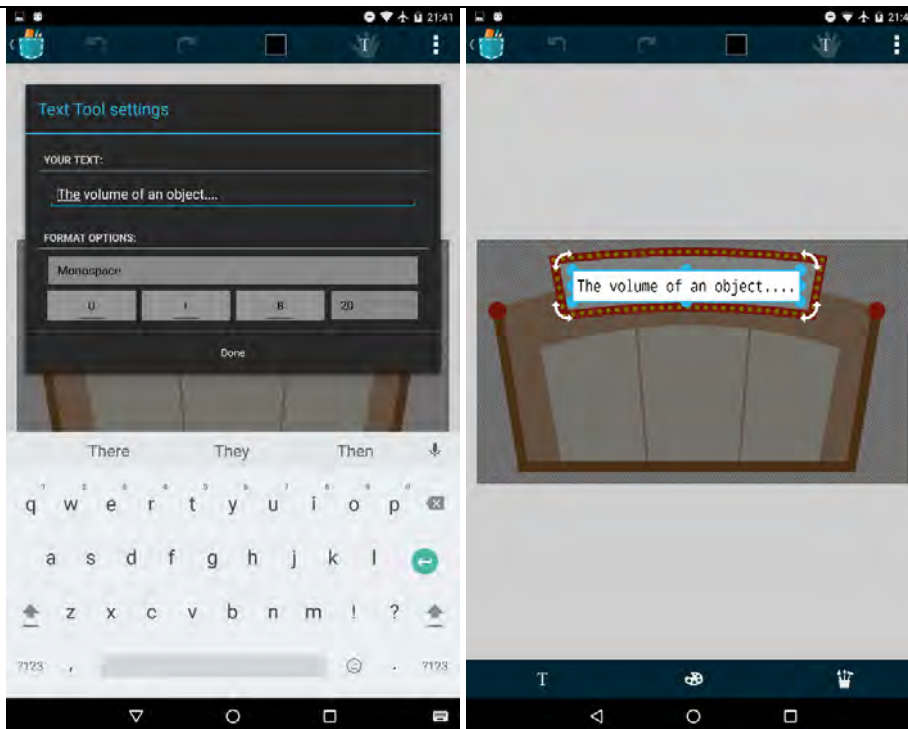
Paso - 5:

Añade otra pregunta

1. Abre el objeto *Plantilla de Pregunta* y accede a sus apariciencias.
2. Editar las apariciencias de *Plantilla de Pregunta* y *Plantilla de Respuesta* usando Pocket Paint e incluye texto usando la herramienta de texto:



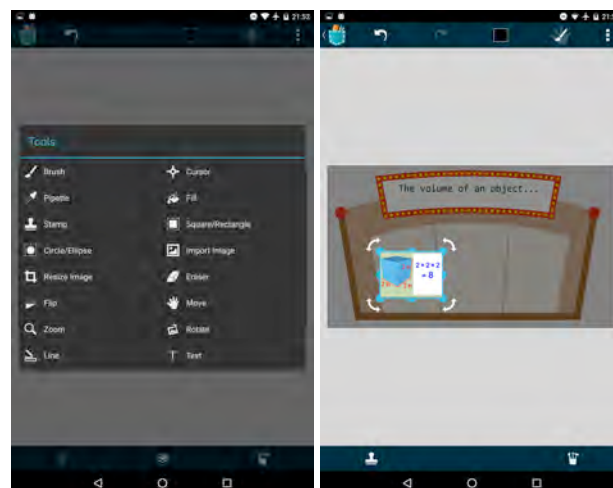
Pocket Paint:



Consejo! Pulsa de nuevo sobre el texto para guardarlo.

Además puedes incluir imágenes:

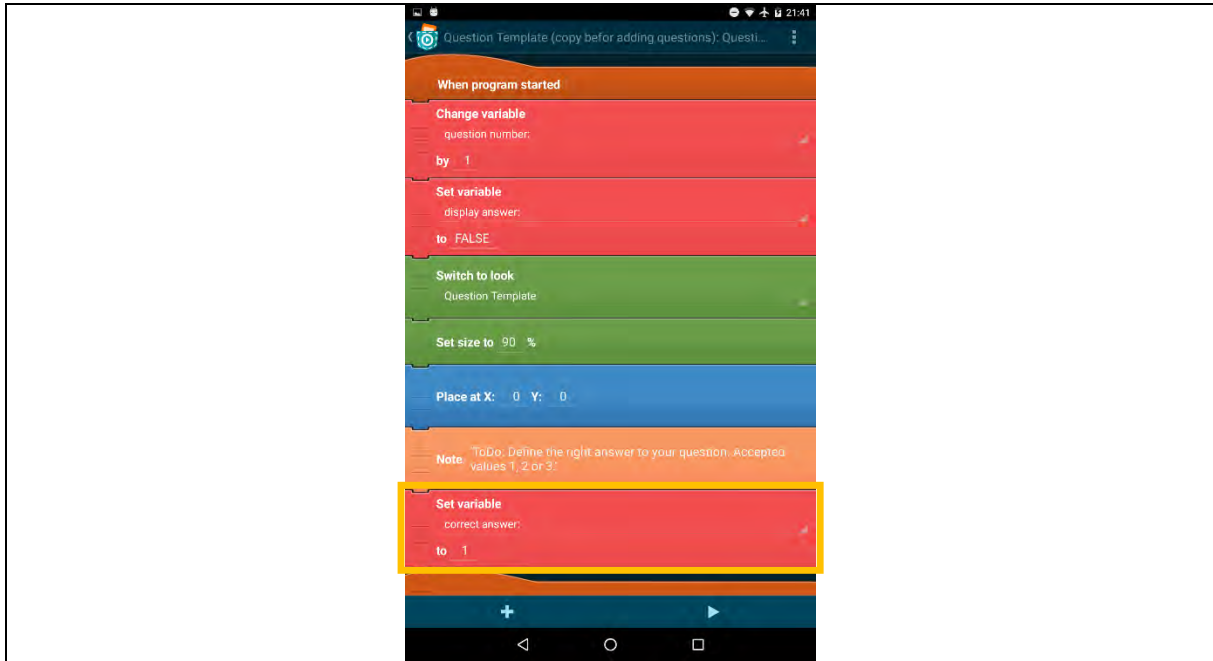
1. Herramientas (botón derecho) – Importar imagen



Paso- 6:

Determina la respuesta correcta para tu primera pregunta.

1. Ir a la línea de comandos del objeto *Plantilla de Pregunta* y asigna a la variable *respuesta correcta* el valor 1, 2 o 3 dependiendo de la respuesta correcta



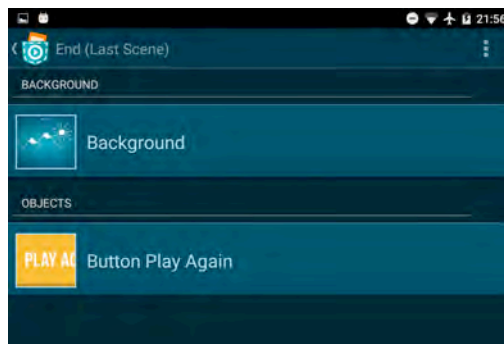
Paso-7:

Lo mismo que en el **Paso-2**: Asigna a la variable *cantidad de preguntas* el número de todas tus preguntas. Si tienes 5 preguntas en tu quiz, asigna a la variable el valor 5.

Escena Fin

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Botón Jugar de Nuevo



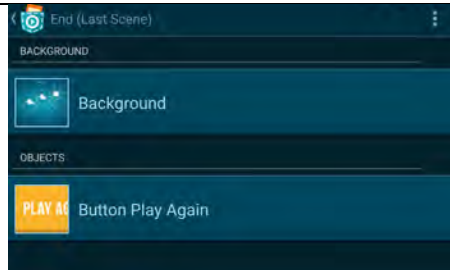
El objeto *Botón Jugar de Nuevo* empieza de nuevo con la segunda escena que contiene la primera pregunta.

Editar la escena *Pantalla Final*

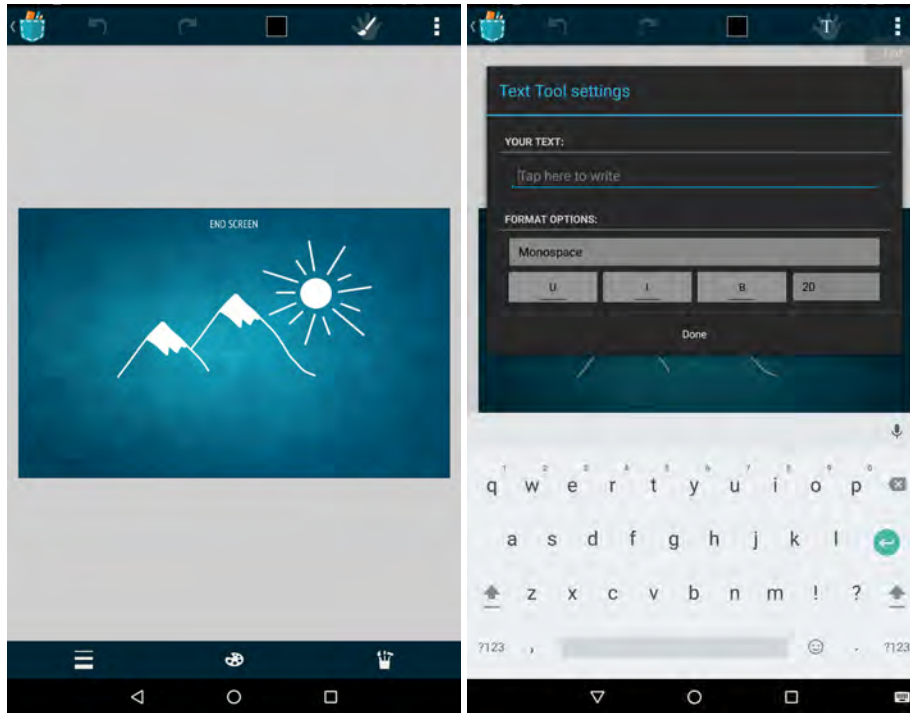
Paso - 8:

Editar la Pantalla Final

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

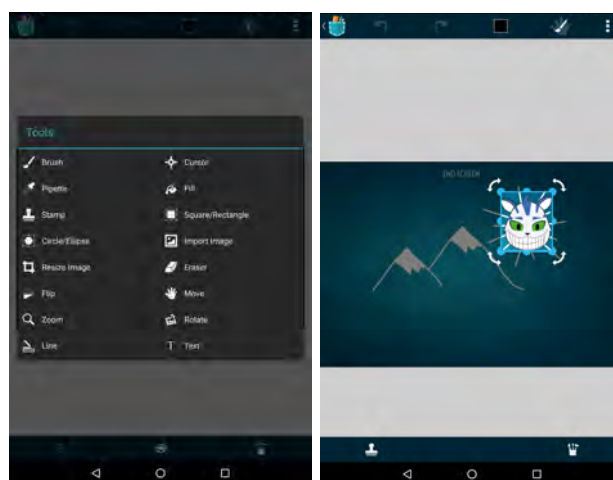


Pocket Paint:



Además puedes incluir imágenes:

2. Herramientas (botón derecho) – Importar imagen

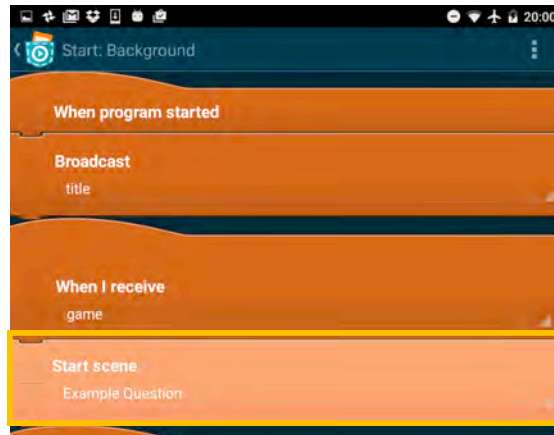


Atención / Bueno saberlo:

Si cambias el nombre a tus escenas debes cambiarlo en las líneas de comandos también.

Escena Inicio:

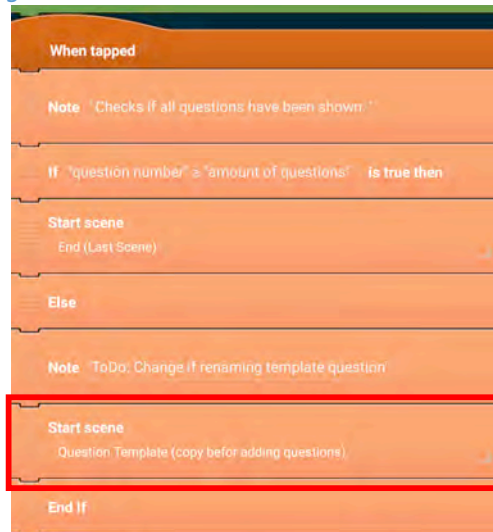
1. Objeto *Fondo*



2. Elige la escena de tu primera pregunta

Escenas con tus preguntas (Plantilla de Pregunta):

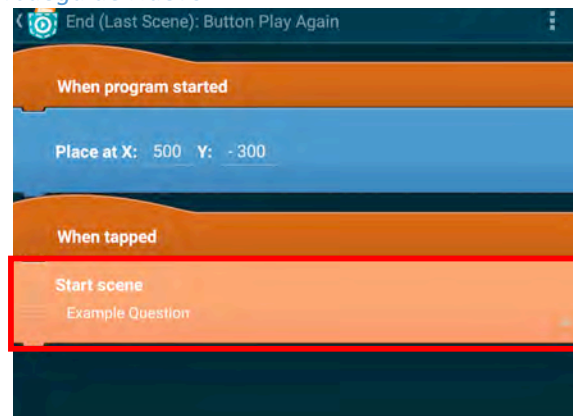
1. Objeto *Siguiente Pregunta*



2. Elige la escena que contiene tu siguiente pregunta

Escena Fin:

1. Objeto *Botón Juega de Nuevo*



2. Elige la escena que contiene tu primera pregunta