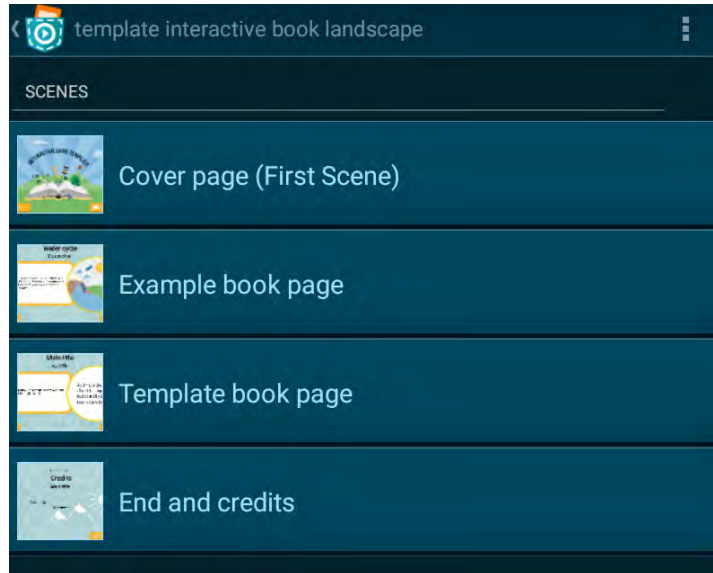


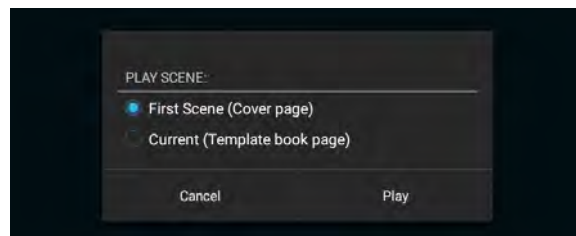
Guía de Plantilla de Juego: Libro Interactivo

La plantilla de libro interactivo tiene 4 escenas:

- Portada (Primer escena)
- Página ejemplo del libro
- Plantilla de página libro (copia esta página antes de crear las tuyas)
- Fin y Créditos

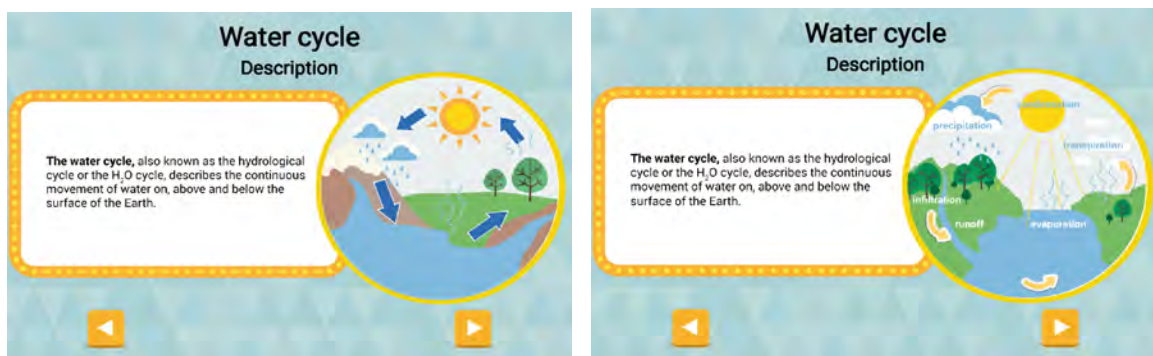


Cada una de estas escenas trabaja como un programa individual. Por ejemplo, Objetos y variables solo pueden ser usados por una escena. Puedes iniciar una escena pulsando el botón de play.



Juego:

Agrega diferentes páginas con contenido y animación a tu libro interactivo.

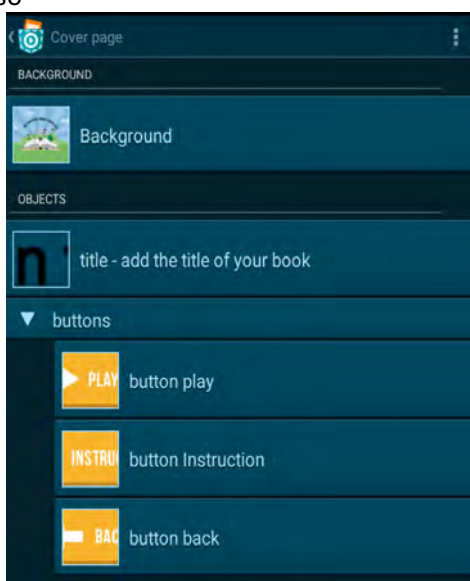


Escena Portada (Primera Escena)

Esta escena contiene el título y la pantalla de introducción y los siguientes objetos:

- Fondo
- Grupo: Botones

- o Botón de Play
- o Botón de Instrucciones
- o Botón retroceso

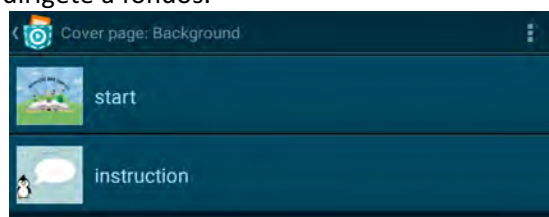


El objeto *Fondo* tiene dos apariencias *inicio* e *instrucciones*. Los cuales pueden ser cambiados y adaptados.

Paso -1:

Editar/cambiar la apariencia del fondo.

1. Abre "Fondos" y dirígete a fondos.



2. Borra la apariencia "Inicio" y añade tu propia portada con el signo de "+". Importa una imagen de tu dispositivo o dibújala con Pocket Paint.
3. Abre la apariencia "Instrucciones": añade el texto de tus instrucciones.
 - a. Añade tu texto usando la herramienta de Pocket Paint.
 - b. Borra la imagen y añade la tuya con tu texto e instrucciones.

El objeto "Titulo" te permite asignar el título a tu libro. Edítalo para colocar el título de tu libro.

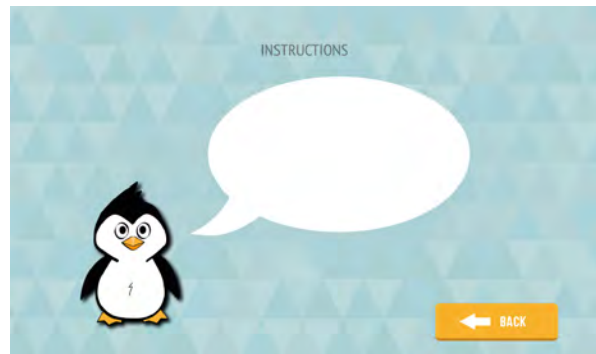
Paso - 2:

Cambia la apariencia del objeto "Titulo"

1. Abre el objeto título y selecciona las apariencias.
2. Borra la apariencia y agrega la tuya con tu título, usando la herramienta Pocket Paint.

El grupo "Botones" contiene 3 objetos:

- Objeto *botón play*: inicia el juego – el juego pasa a la escena 2 *Página ejemplo del libro*.
- Objeto botón *instrucciones*: presionando este botón versa las instrucciones de uso del libro.
- Objeto botón *retroceso*: presiona este botón para retroceder a la página del título.



Escena página ejemplo del libro.

Esta escena presenta la página de ejemplo del libro.

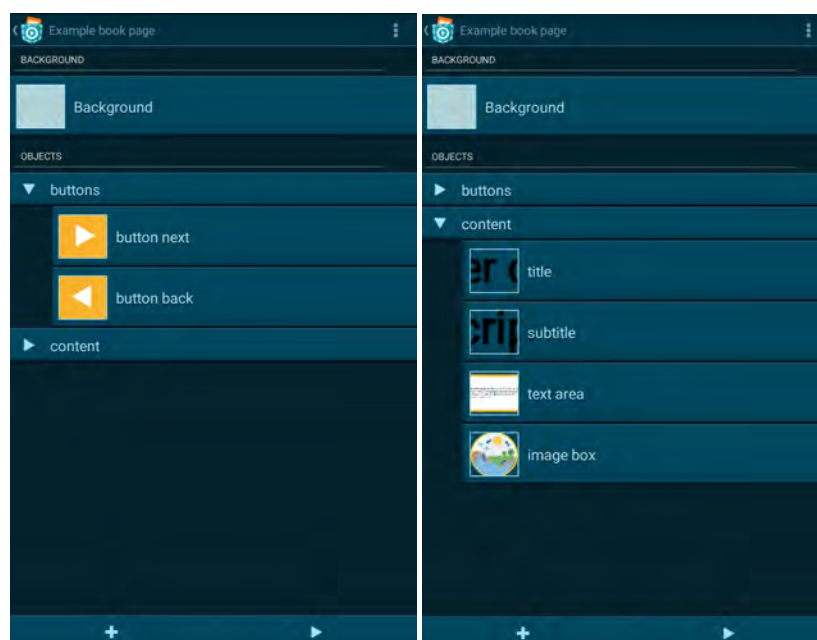
Paso - 3:

Borra esta escena si deseas incluir tus propias escenas en el libro.

1. Abre la escena general.
2. Menú desplegable superior: haz clic en el menú desplegable superior, selecciona borrar y marca la(s) escena(s) que deseas borrar. Pulsa sobre HECHO en la esquina superior izquierda para completar la operación.

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Grupo: Botones
 - Botón siguiente
 - Botón retroceso
- Grupo: Contenido
 - Título
 - Subtítulo
 - Área de Texto
 - Caja de imagen.



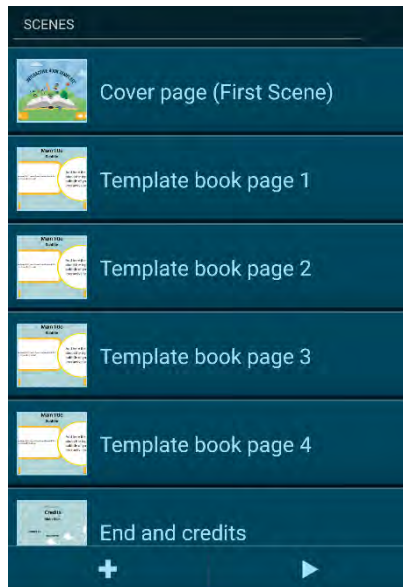
Escena Plantilla de página del libro.

Esta escena contiene los mismos objetos que la escena: **Plantilla de página del libro**.

Paso - 4:

Copia esta escena antes de hacerle cambios, para que luego puedas crear más páginas en tu libro.

1. En la vista general de las escenas pulsa el botón del menú desplegable y pulsa sobre copiar.
2. Usa los cuadros de selección a un lado de la escena para seleccionar la escena *Plantilla de página de libro* y copiarla. Por ejemplo: si deseas tener 4 páginas en tu libro, copia la escena 4 veces como se muestra en la imagen a continuación:

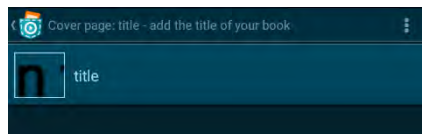


Edición de la escena *Plantilla de página del libro* (repetir este paso en cada página del libro)

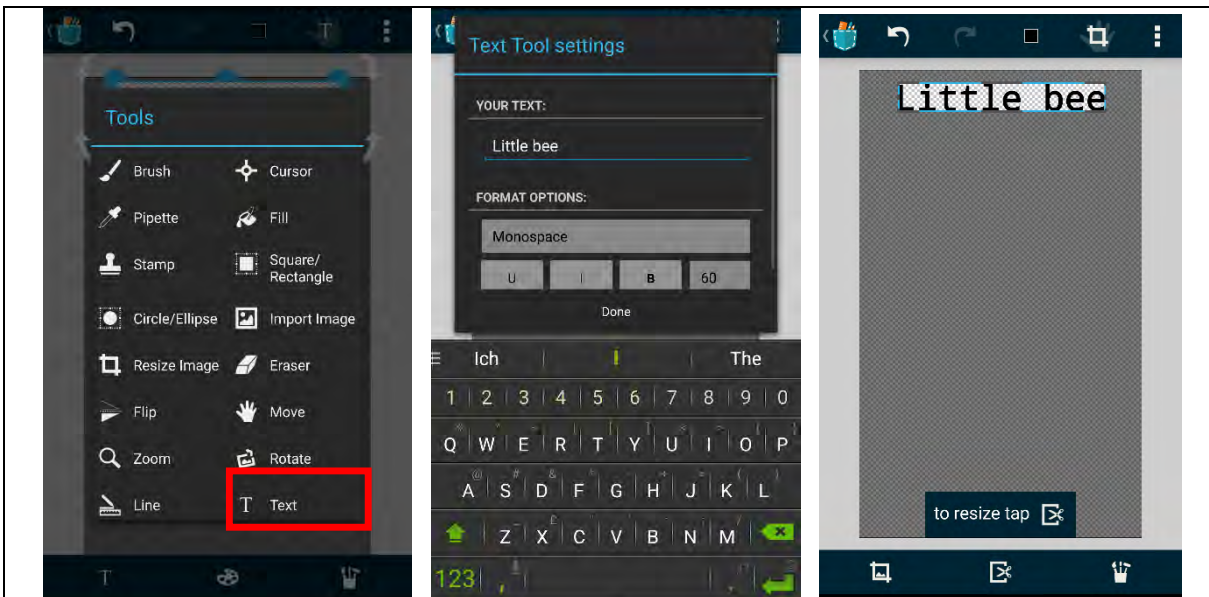
Paso - 5:

Agrega tu propia página.

1. Abre el objeto *título – agrega tu título* y ve hacia su apariencia.
2. Borra la apariencia *título*, crea tu propio título usando Pocket Paint y añade el texto con la herramienta de texto:



Pocket Paint:



Consejo: Pulsa sobre el texto para salvarlo y usa la herramienta “Ajuste de tamaño” para recortarlo.

3. Haz lo mismo con el objeto *subtitulo*

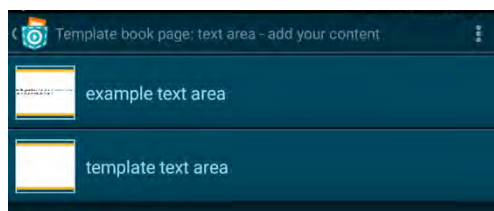
Consejo: Puede ser necesario ajustar la posición de los objetos. Dirígete a Código y cambia los valores dentro del bloque “Establecer en” y “Ajustar tamaño a”.

In el objeto título, debes añadir el bloque “Ajustar tamaño a”. Pulsa en el símbolo + selecciona la categoría “Apariencias” y selecciona el bloque indicado anteriormente.

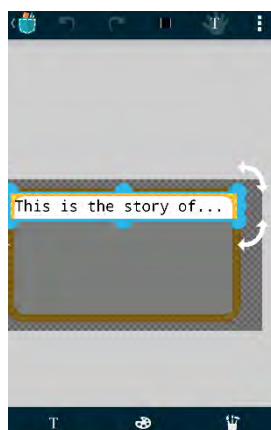
Paso- 6:

Añade contenido y animación.

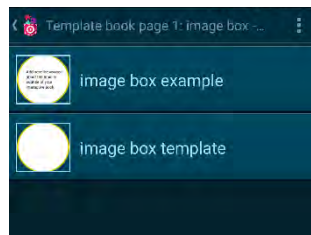
1. Dirígete a la apariencia de objetos *área de texto – añade tu contenido* y borra la apariencia ejemplo *de área de texto*.



2. Abre la vista *plantilla de área de texto* y añade tu texto usando la herramienta Pocket Paint.



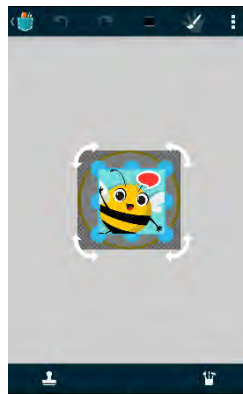
3. Abre la apariencia del objeto *caja de imagen – añade tu animación y código* y borra la vista *ejemplo de caja de imagen* y copia la nueva imagen apariencia *plantilla de caja de imagen tantas veces como necesites*.



Delete

Copy

4. Abre la apariencia “plantilla de caja de imagen” y agrega tus imágenes usando importar imágenes desde la herramienta Pocket Paint (Menú inferior derecho).

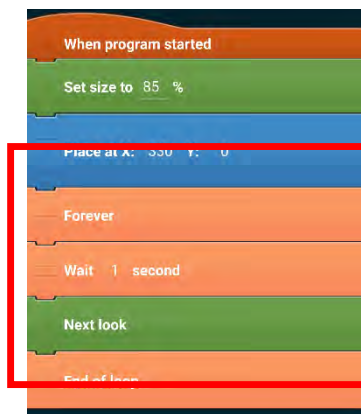


Resultado:



5. Ahora abre el Código del objeto *caja de imagen - agrega tu animación y código* y sigue las instrucciones del texto en el bloque de comentario.

Solución:



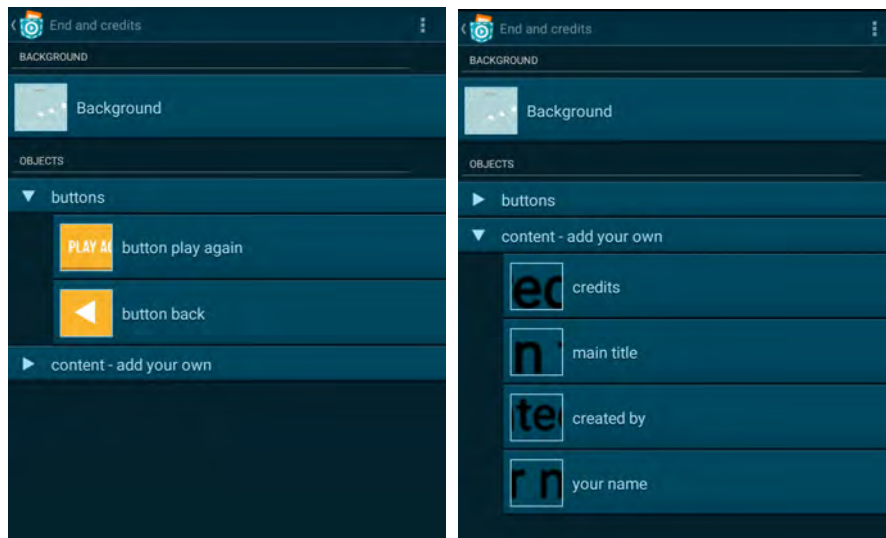
Resultado:



Escena Fin y Créditos.

Esta escena contiene los siguientes objetos:

- Fondo
- Grupo: botones
 - botón Jugar de nuevo
 - botón retroceder
- Grupo: contenido – añade el tuyo.
 - créditos
 - título principal
 - creado por
 - tu nombre



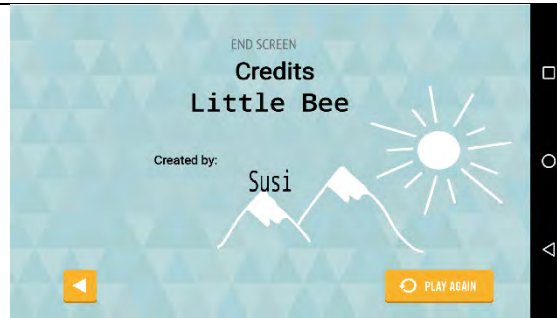
Edición de la escena “Fin y Créditos”

Paso - 7:

Añade el título y tu nombre.

1. Abre el objeto “título principal” y agrega tu título con la herramienta de texto. Borra el objeto de ejemplo.
2. Haz la misma operación para el objeto “Tu nombre”.

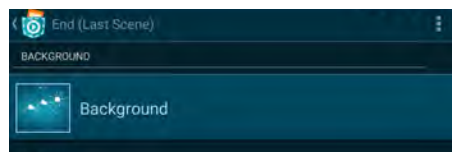
Resultado:



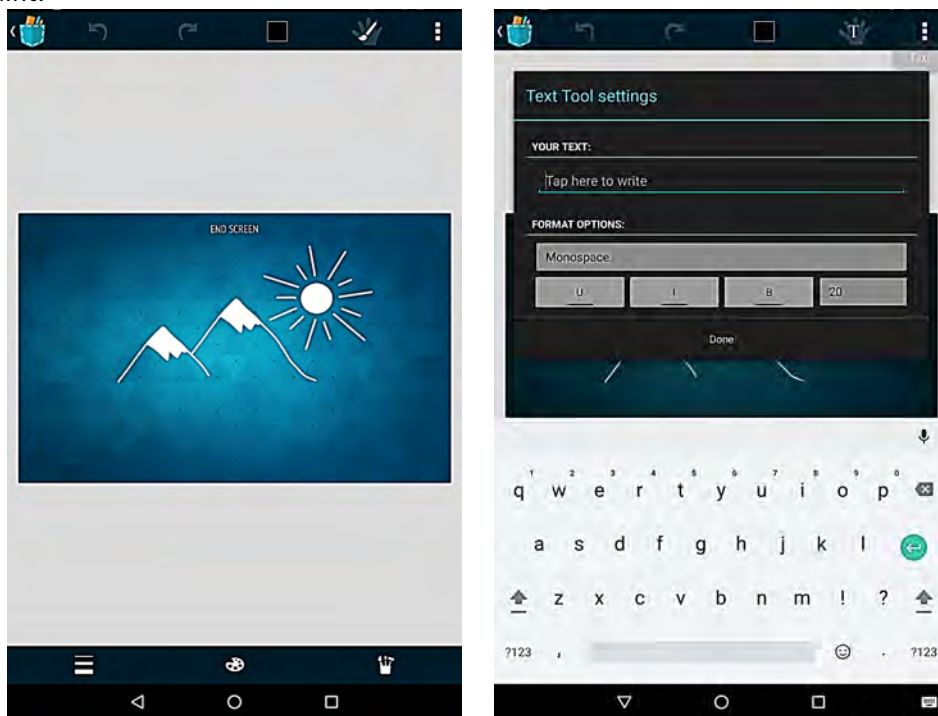
Consejo: Es posible que aquí sea necesario nuevamente aplicar un ajuste de tamaño y posición a los objetos.

Edición de la escena FIN.

3. Abre el objeto "fondo" y dirígete a Fondos.
4. Edita la apariencia "Fin" usando Pocket Paint.

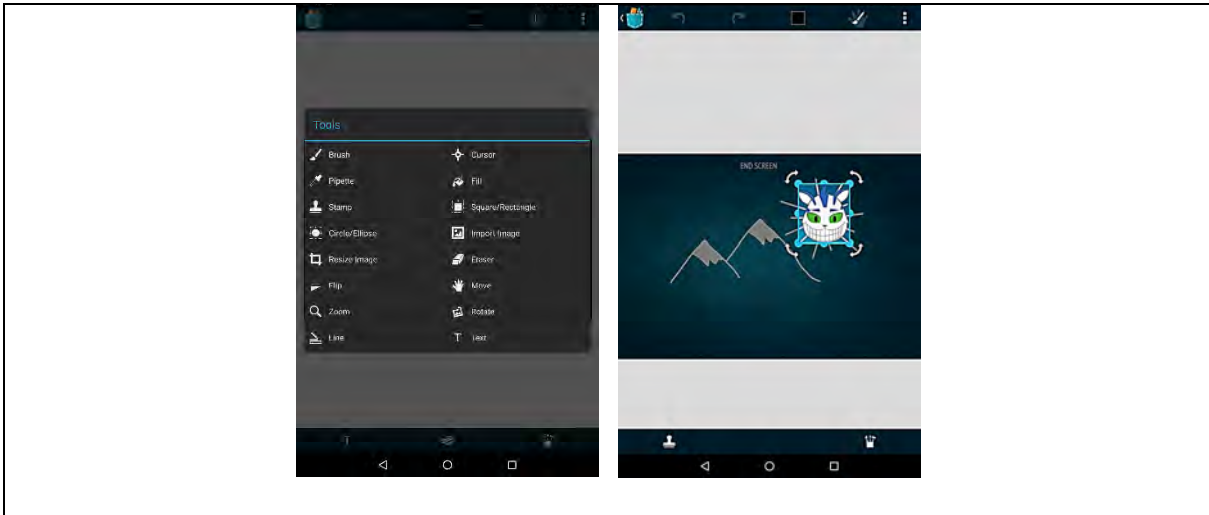


Pocket Paint:



Adicionalmente también puedes añadir imágenes si lo deseas.

1. Herramientas (Opción inferior derecha) – importar imágenes.

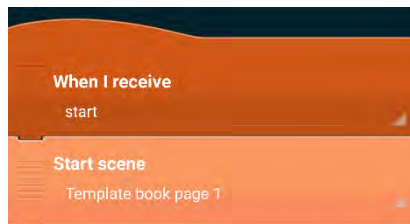


Consejo:

Si tu cambias el nombre de tus escenas o si copias escenas, tienes que cambiar el nombre de las escenas en dentro del código también.

Escena Inicio:

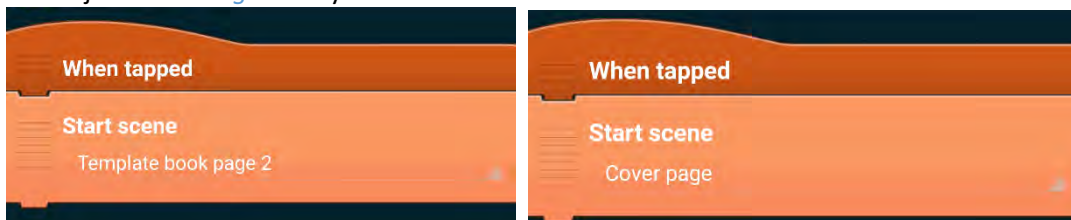
1. Objeto *Fondo*



2. Selecciona la escena de tu primera página.

Escenas con tus paginas (Plantilla de página del libro):

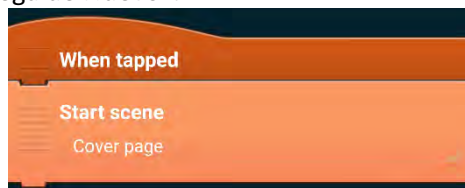
1. Objeto *botón siguiente* y *botón atrás*



2. Elige la escena que contiene tu siguiente página o tu página anterior cualquiera que sea el caso.

Escena Fin:

1. Objeto "Botón juega de Nuevo".



2. Elige la escena que contiene la escena de portada o tu primera página.