

## EXTRAER INFORMACIÓN DE DOCUMENTOS PDF

---

Utiliza el archivos PDF **guia\_game\_maker** que te proporcionará el profesor, y copia y pega los fragmentos necesarios en un documento de Wordpad para construir un documento como este. En la primera página copia lo que ves en esta página, y en la segunda página lo que hay en la siguiente. Al final deberá quedarte un documento con 2 páginas. Deberás después retocar los párrafos, negritas, etc para que te quede como aquí:

---

### Así que quieres crear tus propios juegos de computadora

Jugar juegos de computadora es divertido. Pero es más divertido diseñar tus propios juegos y que otros los jueguen. Desafortunadamente, no es fácil crear videojuegos para computadora. Los juegos comerciales de hoy en día normalmente se llevan de uno a tres años de desarrollo con equipos de entre 10 a 50 personas. Sus presupuestos alcanzan fácilmente millones de dólares. Y todas estas personas tienen bastante experiencia: programadores, diseñadores de arte, técnicos de sonido, etc.

El **Game Maker** se enfoca a juegos bidimensionales. Así que nada de mundos 3D como en *Quake*. Pero no te desanimes. Muchos juegos importantes, como *Age of Empires*, las series *Command and Conquer* y *Diablo* usan tecnología de sprites bidimensionales, aunque parecen tridimensionales. Y diseñar juegos bidimensionales es mucho más fácil y rápido.

Probablemente la mejor parte es que el **Game Maker** puede usarse libre de cargo. Y no hay ninguna restricción en los juegos que creas con él. Ninguna pantalla de publicidad, e incluso puedes venderlos si así lo deseas.

La primera vez que ejecutes el **Game Maker** se te preguntará si quieres ejecutarlo en modo Simple o Advanced (avanzado). Si no has empleado un programa de creación de videojuegos antes y no tienes experiencia como programador, usa el modo simple (selecciona No) En el modo simple se muestran menos opciones. Puedes cambiar fácilmente al modo avanzado usando la opción en el menú File.

(Fin de la página 1)

## La idea global

Antes de ahondar en las posibilidades del **Game Maker**, sería bueno tener una idea general acerca del programa. Los juegos creados con el **Game Maker** se llevan a cabo en una o más habitaciones (rooms). (Las habitaciones son planas, no 3D, pero pueden contener imágenes con apariencia 3D). En estas habitaciones es donde colocas los objetos, los cuales puedes definir en el programa. Los objetos típicos son las paredes, objetos móviles, el personaje principal, enemigos, etc. Algunos objetos, como las paredes, sólo se encuentran ahí y no realizan ninguna acción. Otros, como el personaje principal, se moverán y reaccionarán a los comandos del jugador (teclado, ratón, joystick). Por ejemplo, cuando el personaje principal toca un enemigo podría ser eliminado. Los objetos son los ingredientes más importantes de los juegos creados con el **Game Maker**, por lo que hablaremos un poco más sobre ellos.

Primero que nada, la mayoría de los objetos necesitan alguna imagen para hacerse visibles en la pantalla. Tales imágenes son llamadas sprites. Un sprite no siempre es una sola imagen sino una serie de ellas que se muestran una tras otra para crear una animación. De esta forma parece que el personaje camina, que una pelota rueda, que una nave explota, etc. Durante el juego el sprite de un objeto en particular puede cambiar. (Así el personaje puede lucir diferente cuando camina a la izquierda o a la derecha). Puedes crear tus propios sprites en el Game Maker o cargarlos de algún archivo (GIFs animados por ejemplo).

En resumen, los siguientes elementos (comúnmente llamados recursos) tienen un papel crucial en el juego:

- Objetos (objects): que son las entidades verdaderas en el juego.
- Habitaciones (rooms): los lugares (niveles) en donde habitan los objetos.
- Sprites: imágenes (animadas) que se emplean para representar a los objetos.
- Sonidos (sounds): para emplearse en el juego, ya sea como música de fondo o como efectos.
- Fondos (backgrounds): las imágenes usadas como fondo para los cuartos.

*(Fin de la página 2)*

---

Los textos necesarios para la página 1 los encontrarás entre las páginas 6 y 8. Para completar la segunda página, los párrafos los encontrarás entre las páginas 10 y 11.

Cuando lo tengas, guárdalo en tu carpeta del *Tema2* como **composicionPDF.rtf**, y luego imprímelo a formato PDF usando la impresora PDF que tienes en el menú *Archivo > Imprimir*. Ponle como nombre el mismo que antes, *composicionPDF* (automáticamente se le pondrá la extensión *.pdf*).