

MAKE WORLD

A continuación se muestra una lista de mundos e historias de Make World, ordenados por niveles de complejidad en base a su programación. Todos estos ejemplos de mundos e historias están en el perfil de **trastea** de Make World.

- 1) **Interacción simple:** es la acción recíproca básica entre dos o más personajes.
Plants: respiration
https://makeworld.eu/#/world/-KX5hOeHApJAxwbO_sPY

- 2) **Sistemas de movimiento:** existen dos tipos de sistemas de movimiento para los personajes.
 - a) **Norte, sur, este y oeste:** el personaje se moverá en la dirección representada por la flecha.
Animals_Habitats
<https://makeworld.eu/#/world/-KX5hWfVXt6phJ2cmpgu>

 - b) **Adelante, atrás, giro a la derecha y giro a la izquierda:** el personaje avanzará en la dirección hacia la que está orientado. La flecha amarilla del personaje indica la dirección a la que apunta.
Mr Snail Level 1
<https://makeworld.eu/#/world/-KX5i06HiqSHfWcHbUka>

- 3) **Personajes con programa prefijado y no modificable:** existe la posibilidad de definir el movimiento de un personaje y que el jugador no pueda modificarlo. Cuando esto sucede los bloques que forman el programa aparecen de color gris. Es el caso de la araña o de la serpiente en el siguiente mundo.
Going back home
<https://makeworld.eu/#/world/-KX5i3F2Ng2cuAhDH4OI>

- 4) **Cambio de disfraz:** un personaje puede tener más de un disfraz o apariencia. Es el caso de los personajes materiales en el siguiente mundo, los cuales cambian su apariencia en función de si son materiales calientes o fríos.
Konbekzio korrontek
<https://makeworld.eu/#/world/-KX5iAaphOMRducDSiLM>

5) Objetos ocultos: los objetos pueden estar visibles o no. Esto permite ocultar un objeto y visibilizarlo en el momento adecuado u ocultarlo tras una interacción determinada. En el siguiente ejemplo, los animales aparecen cuando el personaje llega a ellos.

Excursion to the zoo

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5iF-VrdYDRinhYGaS>

6) Muros: los muros son celdas con un reborde rojo a través de las cuales los personajes no pueden pasar. Esto permite limitar los movimientos de los personajes por el tablero.

Animals_Feeding animals

https://makeworld.eu/#/world/-KX5h_oO3Oyl8Q89JAKO

7) Pausas: los personajes pueden hacer pausas para evitar encontrarse con otro personaje o porque es necesario esperar a que otro personaje llegue a un punto determinado para que ocurra la interacción.

Bolo alimenticio

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5iT0YpyMlyLcrQKQo>

8) Acciones aleatorias: un personaje puede tener asignada un acción aleatoria, lo que hace que el personaje se mueva por el tablero de manera aleatoria sin una secuenciación definida.

Pacman

https://makeworld.eu/#/world/-KX5iWq1NmTd96QS_1Cm

Estadística_Suceso

https://makeworld.eu/#/world/-KX5ickCOPo2_fiaCk2A

9) Puntuación (objetivos, eventos, corazones y diamantes): la interacción de los personajes del juego está regulada por normas, denominadas Eventos. Estos eventos determinan lo que ocurre cuando los personajes del juego interactúan. Los objetivos son la meta del mundo en función de la puntuación que se desea lograr. Los elementos son las vidas representadas por corazones y los puntos representados por diamantes.

a) Por objetivos:

The human body

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5iwdp0Azn6Ejbqkl>

b) **Por eventos**

El patio

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5inYYvzUjsTPu71SJ>

- 10) **Crear de procedimientos:** cuando hay acciones que se repiten en un programa, la técnica de codificación más eficaz es utilizar una pieza de código que se puede llamar fácilmente una y otra vez. Estas piezas de código se llaman procedimientos.

Plants: Pollination

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5ircvKT0D3KW78D8D>

- 11) **Procedimientos ya creados:** a veces los procedimientos pueden estar ya creados, para que el usuario los utilice en su programa.

Mr. Snail - level 4

<https://makeworld.eu/#/world/-KX5jYztoiBc-5F4Pt1l>

- 12) **Contador de tiempo:** podemos programar un personaje para que actúe como contador de tiempo en el juego.

Directions: Grandmother's home

<https://makeworld.eu/#/world/-KXKZ01wzz2EFEx4raS>

- 13) **Historias:** una historia es un conjunto de mundos conectados entre sí que también pueden contener explicaciones y preguntas. El usuario progresa a lo largo de la historia en función de las respuestas o la puntuación obtenida en cada mundo.

a) **Explicaciones + mundos**

Lurraren barne dinamikaren Mini-Jokoa

https://makeworld.eu/#/story/-KX5jdXk5EBTVZI_geN_

b) **Explicaciones + preguntas + mundos**

Digesto-sistema

<https://makeworld.eu/#/story/-KX5kCP4hcFQdSoCNxOD>