

# Desarrollo De Juegos Android Con Game Maker



**Danilo Vargas  
Jiménez  
@davaji**



**SG**  
VIRTUAL  
CONFERENCE



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA  
TECNOLÓGICO COMFENALCO  
CARTAGENA



**GISNET**

# ¿Game Maker?

?

?

?

?

?

?



?

?

?

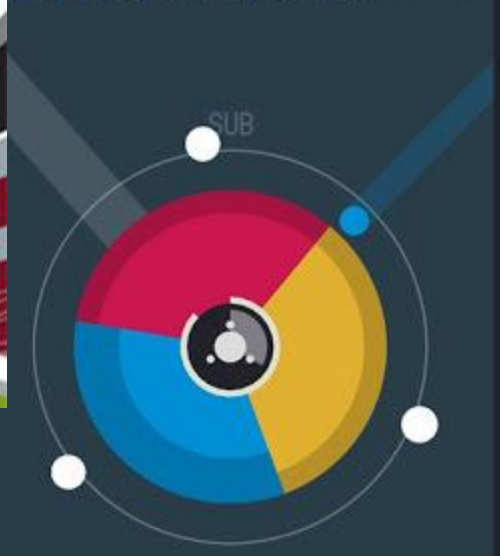
?

# Que miran los compradores...

- \*El icono
- \*El nombre del juego
- \*La descripción
- \*Las Capturas de pantalla
- \*5 minutos / 1 hora
- \*Tu VS 100
- \*Donde lo miran?

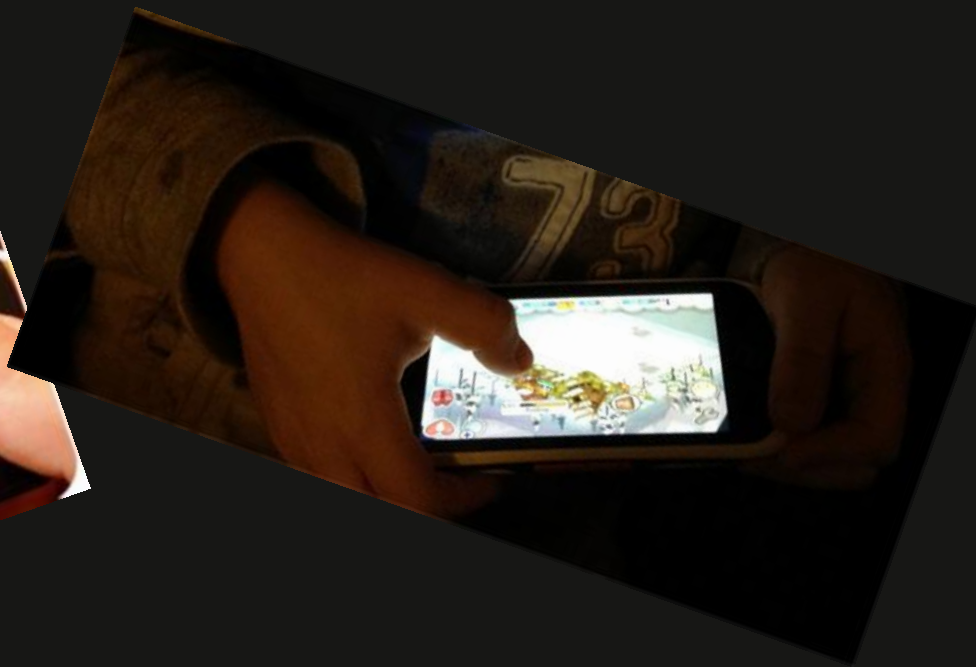


TP TL  
 TP D  
 TL  
 DP  
 TL  
 L E  
 U F  
 D E  
 V E  
 I N  
 O H  
 S E R R O



& Time Attack Game Modes





El publico!!



# Consideraciones Antes de...

- \*Tipo de Juego
- \*Diseño del Juego
- \*Tutoriales de Inicio
- \*Controles
- \*2D vs 3D
- \*Estilo Visual
- \*Sonido y Música
- \*Fuentes de texto
- \*Pantallas de Menú



# Ventajas de GM

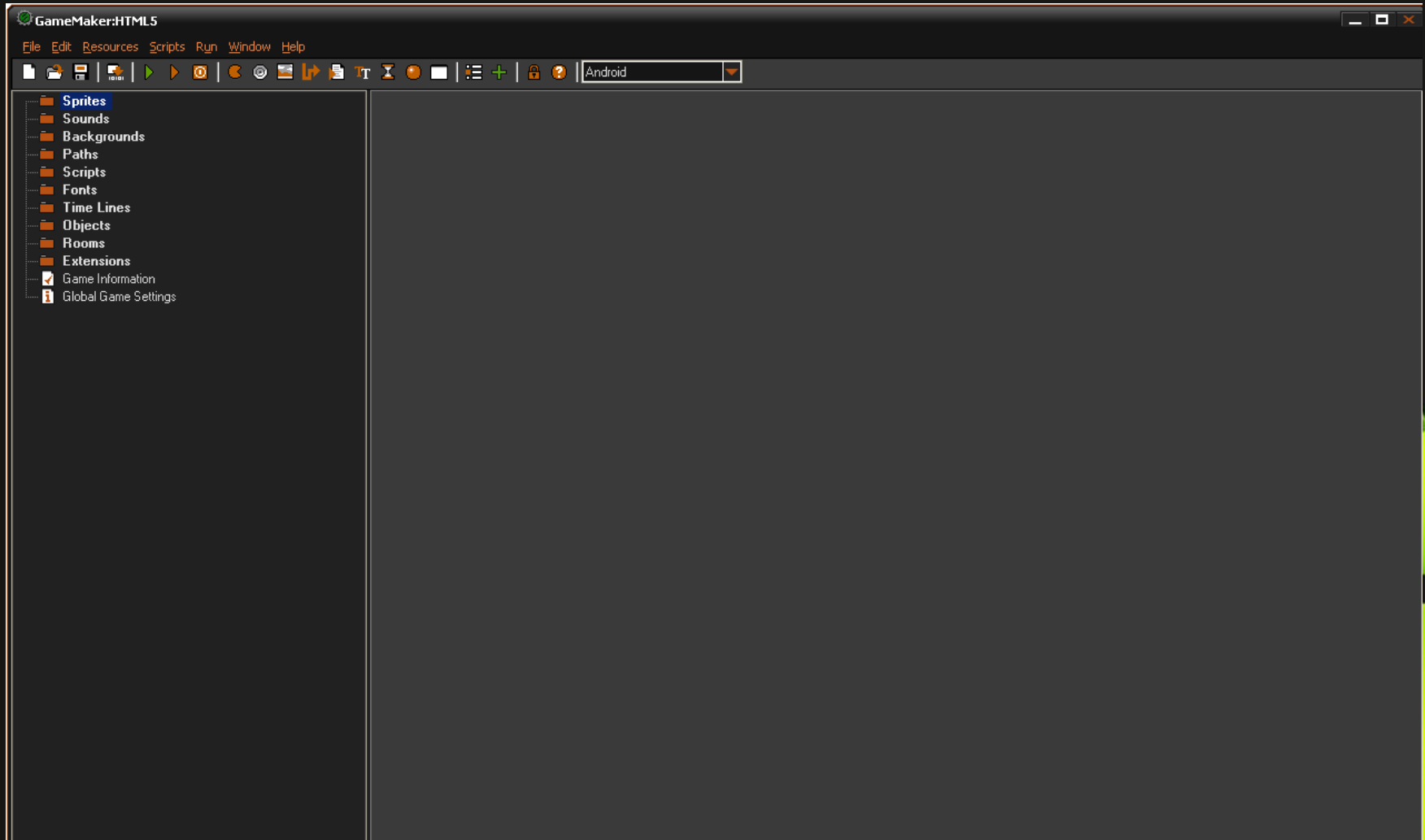
- \* Editor de nivel extensivo .
- \* Pantalla dividida .
- \* Integrado motor de física.
- \* Caminos (path) .
- \* Jerarquías de objetos.
- \* Construir en el mecanismo Tilles.
- \* Funciones de inclinación y multi-toque con los dedos .

# Limitaciones de GM

- \* Apoyo limitado para gráficos 3D.
- \* No hay posibilidad de reproducir vídeos



# Entorno de desarrollo





# Configuración del Entorno

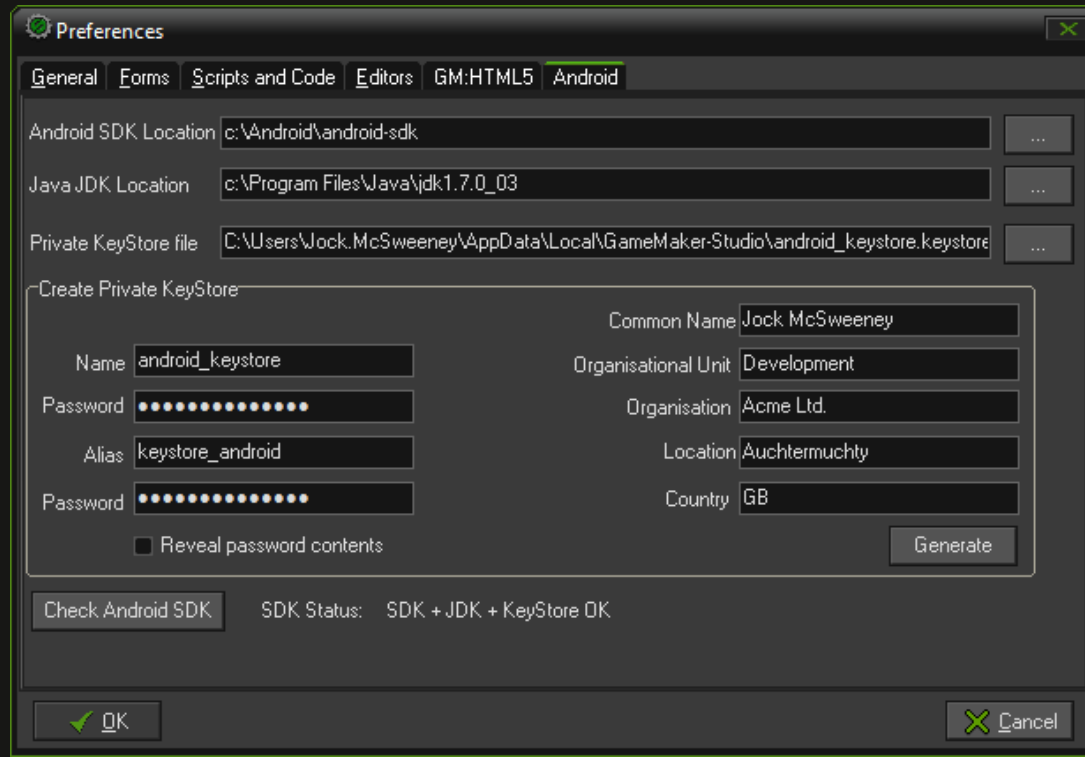
## 1. Instalar el SDK de Android

<http://developer.android.com/sdk/index.html>

## 2. Instalar las Apis del Android SDK Manager

## 3. Configuración del Dispositivo Android

## 4. Configurar GM con el SDK



# Configuración del Entorno

5. Probar conexión con un juego de ejemplo
6. Adecuar el GM para reproducción por Android
7. Ejecutar el Dispositivo



# Desarrollo del Juego

## Términos

\*Sprite

\*Backgrounds

\*Scripts

\*Time Line

\*Rooms

\*Sounds

\*Paths

\*Fonts

\*Objects

\*Extensions





...



# Preguntas?



# Gracias!!



Danilo Vargas Jiménez  
@davaji

