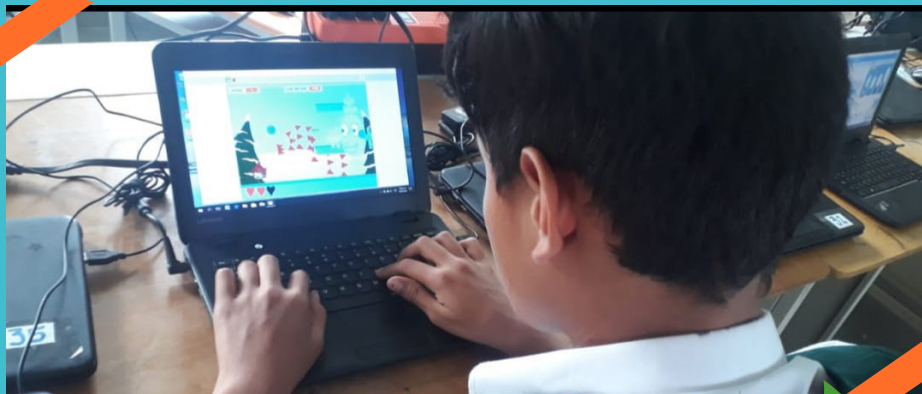


EL CONTROL REMOTO PARA APRENDER VIDEOJUEGOS

A mí me gusta la electrónica, porque mi papá desde muy pequeño me mostraba tecnologías sobre robots y su funcionamiento, por ejemplo, los autos de control remoto, yo quería saber cómo crear uno, pero sin intentar dañarlo, exploré por muchos sitios web, entre ellos en YouTube, desde esa época quedé enganchado con la tecnología.

Sin embargo, este año 2022, se nos presentó a los estudiantes del Colegio Nacional Universitario de Vélez la oportunidad de estudiar con la Tecnoacademia. A nuestro grado octavo le correspondió la línea de tecnologías virtuales, el facilitador nos hizo una introducción en la que nos hablaba de programación, videojuegos, realidad virtual, aplicaciones y me gusta también la programación, pues se pueden producir cosas avanzadas. Yo tenía algunos conocimientos básicos sobre programación que he aprendido en el transcurso de mis aventuras explorando por internet, y le comenté al profesor si íbamos a ver algo relacionado con electrónica, no obstante, el profesor de Tecnoacademia me dijo que íbamos a ver programación por bloques con una herramienta llamada Scratch. En la primera clase terminé la guía antes que mis compañeros, y el profesor me revisó el trabajo, abrió los ojos, tal vez de sorpresa y luego me miró frunciendo el ceño y volvió a revisar el trabajo y probarlo. Luego lo comparó con la guía que nos había entregado al principio de la clase y otra vez lo probó, esta vez levantó una ceja, entonces me propuso si quería pertenecer al semillero de investigación.

En el semillero de investigación aprendí temas de programación de realidad virtual, a la par del semillero que lo hacemos en el centro de formación, en mi casa estaba realizando experimentos con Scratch usando las cosas aprendidas y vídeos de tutoriales los cuales empecé a comprender más fácilmente. Haciendo estos experimentos me encontré con un proyecto en los sitios web acerca de un videojuego que se trata de una plataforma 2D tipo Shooter, afortunadamente, estuvimos viendo este tema en clases.



Yo me pude adelantar, empecé a programar en mi casa de a poco el juego casi todos los días, dejando día de por medio para descansar y estudiar las actividades del colegio, hasta que pude concretar un nivel.

El videojuego que estoy recreando se trata de un personaje llamado Espinas, porque está con el cabello como si fuera una punta muy afilada. El personaje va recorriendo escenarios para enfrentarse a los enemigos, Espinas tiene poderes, cada uno de sus poderes mágicos los estuve diseñando y probando para que se viera fluido en Scratch. Debo reconocer que el diseño y programación de algunos de los poderes de Espinas fueron difíciles de crear, ya que en mi mente me los imaginé más fáciles y pensé que sería igual de fácil programarlo, como por ejemplo: el disparo tele dirigido, el cual llega directamente al enemigo, fue difícil, puesto que los enemigos se mueven aleatoriamente por la pantalla, pensé que era mejor dejar el disparo que no fuera tele dirigido, pero seguí intentando hasta llegar a algo aproximado a lo que quería.

Tengo muchas ideas para mejorar respecto al videojuego, como la de producir nuevos biomas, nuevos poderes, nuevos enemigos que hagan el videojuego mucho más interesante y largo para hacerlo entretenido. A futuro, tengo planeado programar otro videojuego con varios niveles, pues ya sé varias formas de programar los personajes, los poderes, gracias a lo aprendido en las clases de Tecnoacademia.

Como también estoy en el semillero de Tecnoacademia, allí aprendí a crear elementos virtuales utilizando HTML a través de un framework llamado aframe.io, recuerdo que iniciamos construyendo la estructura principal del escenario; comenzamos con las columnas, luego el piso, las paredes, el techo y después fuimos agregando elementos para formar el escenario virtual con el cual voy a participar en RedCOLSI. Al principio agregar elementos para formar otro elemento más grande era complicado, pues cada uno tiene posiciones y rotaciones que hacen que a veces los elementos no sean fácilmente visibles, luego aprendimos a usar el inspector, el cual nos permite manipular los elementos para hacerle ajustes y obtener distintas vistas de la escena.

Últimamente, agregamos físicas que permiten tener gravedad e interactuar con elementos virtuales, se agregaron algunas texturas y decoraciones al aula virtual que estamos produciendo en el semillero. También hay nuevos compañeros del semillero de investigación, pero están en otro proyecto de realidad virtual, ellos se van a apoyar en lo que hemos aprendido nosotros para realizar un escenario más complejo de una fábrica.

Mis padres están contentos porque he aprendido muchas cosas que difícilmente aprendería en otros lugares; sin embargo, siempre me recalcan que debo equilibrar mis estudios para mantener buenas notas. He repasado la exposición del tema del semillero juntos con mis padres y mi compañero de semillero. Ahora ya sé exponer mejor los conceptos que aprendo. Espero el otro año aprender más cosas.

Por: Miguel Ángel Muñoz Paipa