

# Bienvenido a tu biblioteca

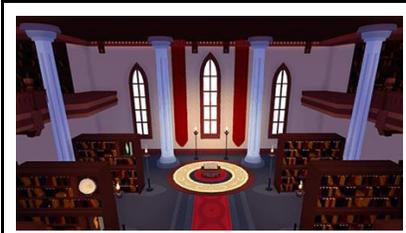
¡En los juegos de historia de Roblox se pierden las palabras y depende de los jugadores rellenar las líneas en blanco! Programa tu propio juego de historia usando las herramientas gratuitas de programación y diseño de Roblox. Pon a prueba tus conocimientos de programación para ganar emblemas y objetos exclusivos para tu avatar.

Reproduce el siguiente video para ver la biblioteca en la que trabajarás y el juego en acción.



## Tu rutina de programación

Crearás tu juego de historia pasando por tres lecciones diferentes, cada una con instrucciones que te enseñarán cómo desarrollar tu juego desde el inicio hasta el final.



**Lección 1**  
Crear variables

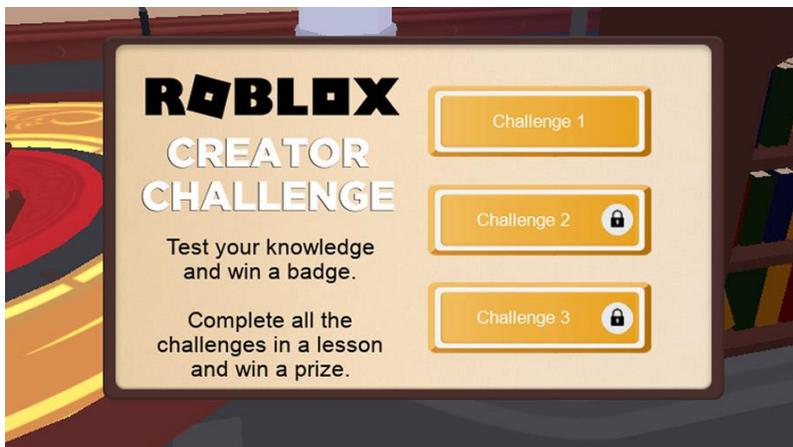


**Lección 2**  
Obtener las respuestas del jugador



**Lección 3**  
Contar la historia

Tras terminar una lección, tendrás la oportunidad de ganar objetos mediante un juego de preguntas en Roblox. Después de ganar el premio, vuelve y avanza a la siguiente lección.



## Preparar Roblox Studio

Roblox Studio se utiliza para crear todos los juegos que ves en Roblox. Si ya tienes Roblox Studio instalado, inicia sesión y presiona el botón Siguiente al final de esta página.

1. Descarga e instala Roblox Studio

[DESCARGA ROBLOX STUDIO](#)

2. Después de la instalación, haz doble clic sobre el ícono de 'Escritorio' en Windows o haz clic en el ícono dock para usuarios Mac.

3. En la pantalla de inicio de sesión, ingresa tu nombre de usuario y tu contraseña, luego presiona el botón de iniciar sesión.

### Crear una cuenta nueva

Si eres totalmente nuevo en Roblox, [presiona aquí](#) para crearte una cuenta. Recuerda estos consejos para mantener tu cuenta a salvo:

- **Nunca compartas tu contraseña**, ni siquiera con un amigo cercano.
- **Crea una contraseña difícil de adivinar** — Si tu usuario es “bloxcool,” tu contraseña **no** debería ser “bloxcool123.”
- **Los empleados de Roblox nunca pedirán tu contraseña** — Reporta a cualquiera que te la pida usando la opción de [Reportar abuso](#).
- **No existen los robux gratis** — Nunca confíes en páginas o jugadores que te digan que conocen formas secretas de obtener robux gratis. ¡Tal cosa no existe!

Para más consejos, por favor lee [Cómo mantener tu cuenta segura](#).

## Escribir la historia

Antes de programar, escribe la historia que usarás como base de tu juego. La historia puede ser sobre lo que tú deseas.

- En un editor de texto, escribe entre dos y tres frases para abrir un párrafo. Aquí te mostramos algunas ideas para comenzar tu historia:
  - Las vacaciones de los sueños de tu mejor amigo

- Qué come un mago en su desayuno
- El viaje de compras de un superhéroe

### Ejemplo de historia

*En un árbol sobre una colina, vive el gran mago Nia. Cada mañana, al mago le gusta comer un plato de lagarto asado con miel.*

## Crear marcadores

Para crear un juego de palabras basado en la historia, elimina palabras y crea marcadores en su lugar. En el juego, los jugadores contestarán preguntas cuyas respuestas sustituirán a los marcadores, creando así una nueva historia. Comienza solo con la primera oración.

1. En la primera frase, elige una palabra para que el jugador la reemplace. Por ejemplo, un nombre, una acción o un sustantivo.

### Escoge una palabra

En un árbol sobre una colina, vive el gran mago Nia

2. Reemplaza la palabra por un marcador que indique el tipo de palabra que le pedirás al jugador.

Palabra original	Marcador
<i>En un árbol de una gran colina, vive el gran mago <b>Nia</b>.</i>	<i>En un árbol de una gran colina, vive el gran mago <b>nombre</b>.</i>

3. Te recomendamos enumerar los marcadores ya que puedes terminar preguntando por más de una palabra de cada tipo.

### Entrada final

En un árbol sobre una colina, vive el gran mago **nombre1**

¡La historia ya está lista para ser desarrollada!

## Abrir la plantilla

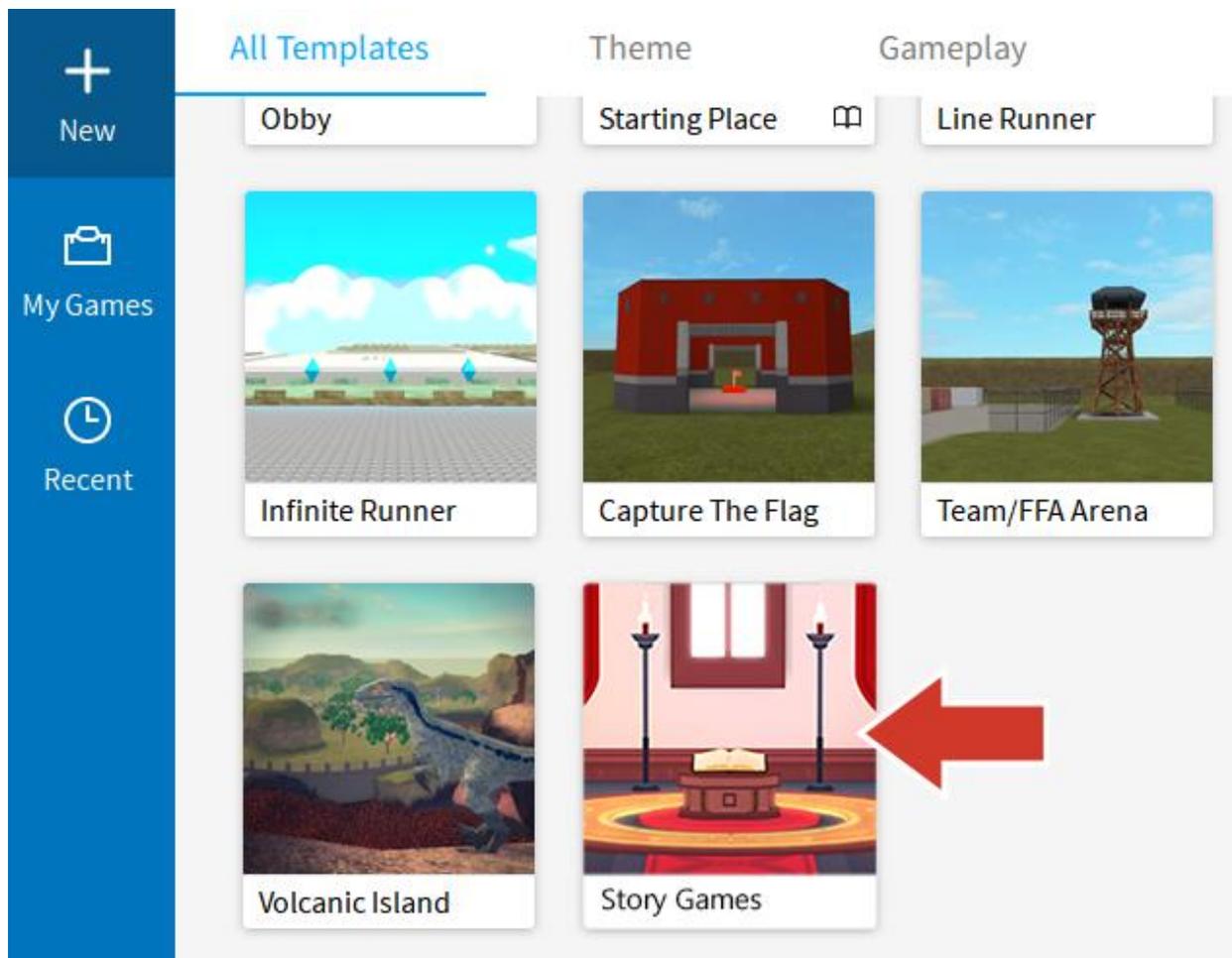
El juego será creado usando **Roblox Studio**. Es gratis y puede publicar el juego instantáneamente en iPhone, Android, Xbox Live, PC, Mac, y RV.

1. **Abre Roblox Studio** haciendo doble clic en el ícono azul del escritorio o en el dock para usuarios Mac.
2. En la pantalla de iniciar sesión, ingresa tu usuario y contraseña, luego presiona en **Iniciar sesión**.

## Abre la plantilla

La plantilla llamada **Story Game (Juego de la historia)** en Roblox Studio tiene todo lo necesario para hacer funcionar el juego, excepto el código que hace que la historia funcione. Las plantillas son mundos prefabricados que puedes usar para hacer la base de tu juego.

- Haz clic en la plantilla llamada **Story Games**.

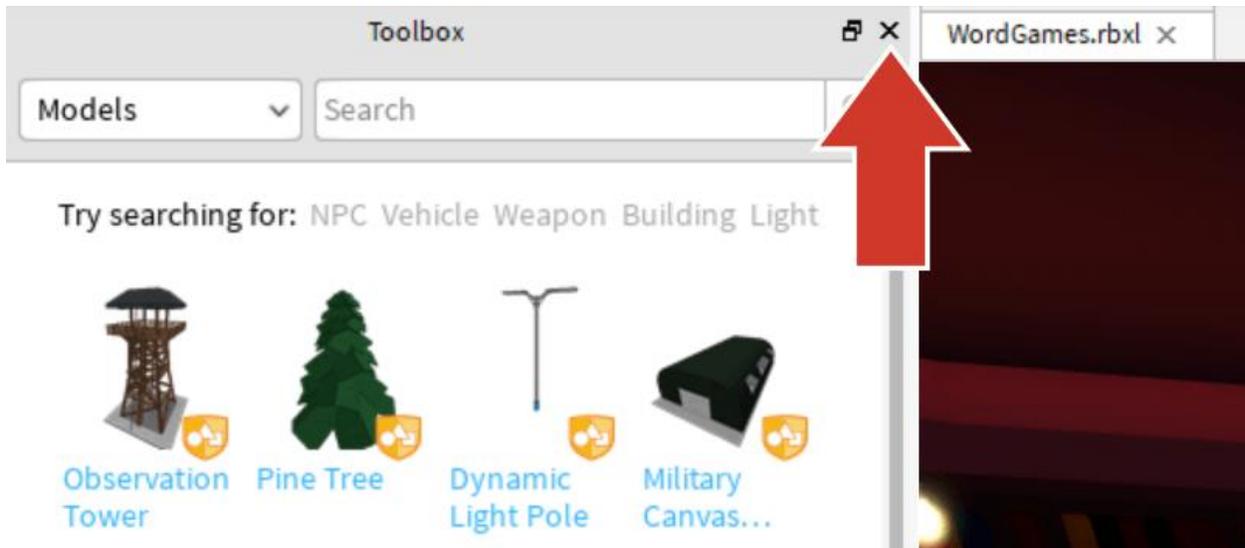


**¿No ves las plantillas?**  
Si no ves las plantillas, haz clic en **New** → **All Templates**. (Nuevo → Todas las plantillas)

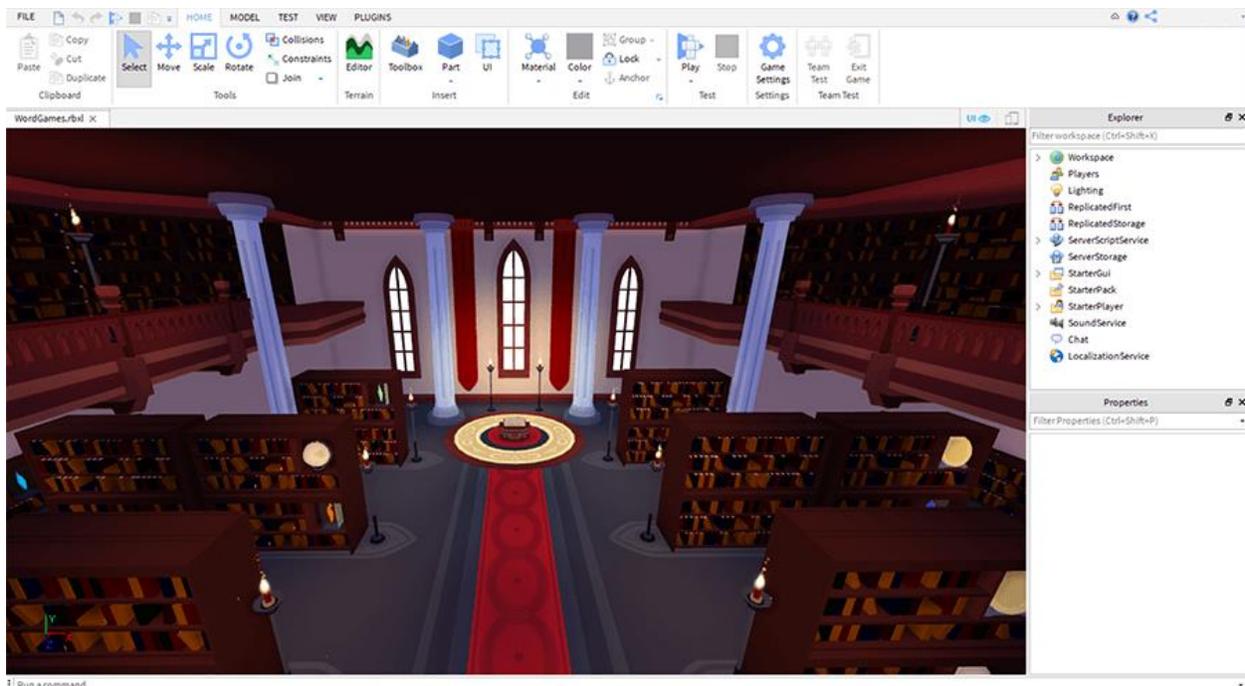
## Cierra las ventanas extras

Si es tu primera vez en Roblox Studio, es posible que se abran ventanas adicionales. Puedes cerrarlas porque en este momento no las necesitaremos; cerrar estas ventanas te dará más visión de lo que estás haciendo.

1. Cierra la pestaña presionando la x que puedes ver en la esquina izquierda. Si no tienes nada que cerrar, continúa con el siguiente paso.



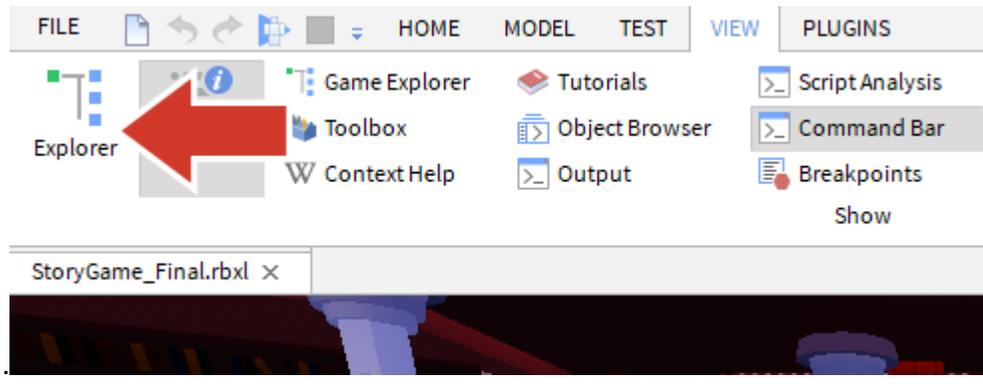
2. Deja la ventana del **Explorer** abierta en la parte derecha. Haz que Studio quede como la siguiente imagen.



## Si no ves la ventana de Explorer

Si la pestaña no está visible, entonces:

1. Selecciona la pestaña **View**.
2. Presiona en el ícono **Explorer**, el primer ícono de la izquierda.

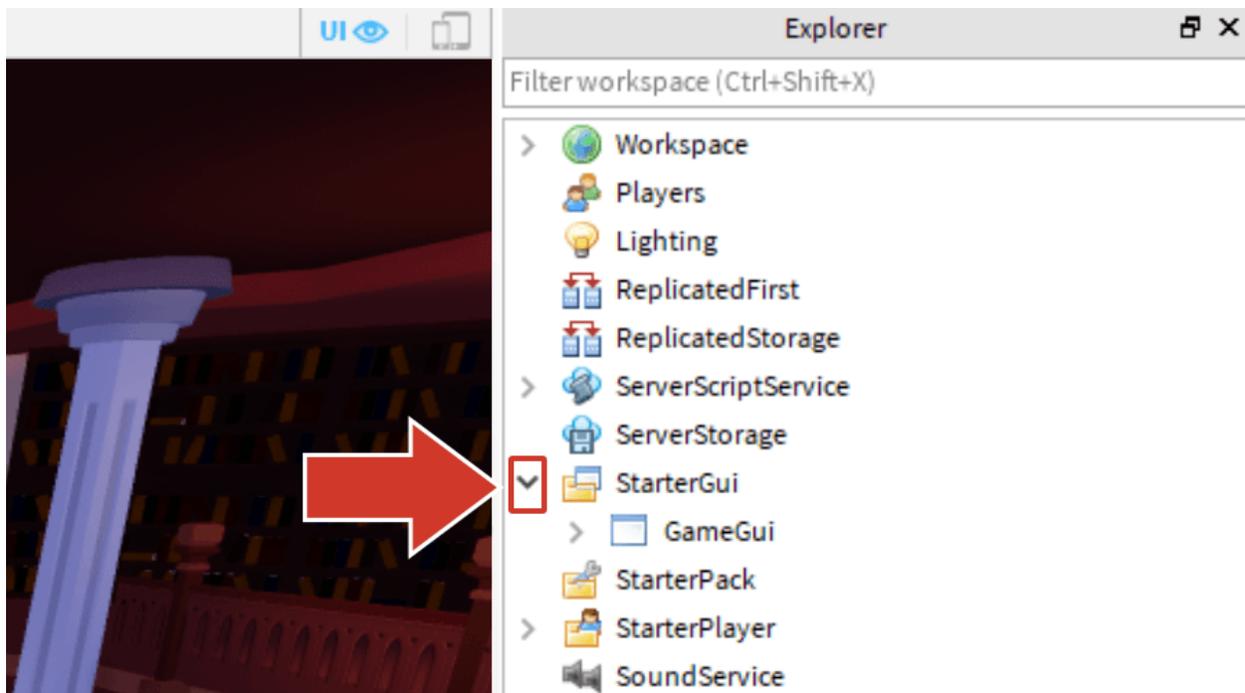


## Cómo abrir el script

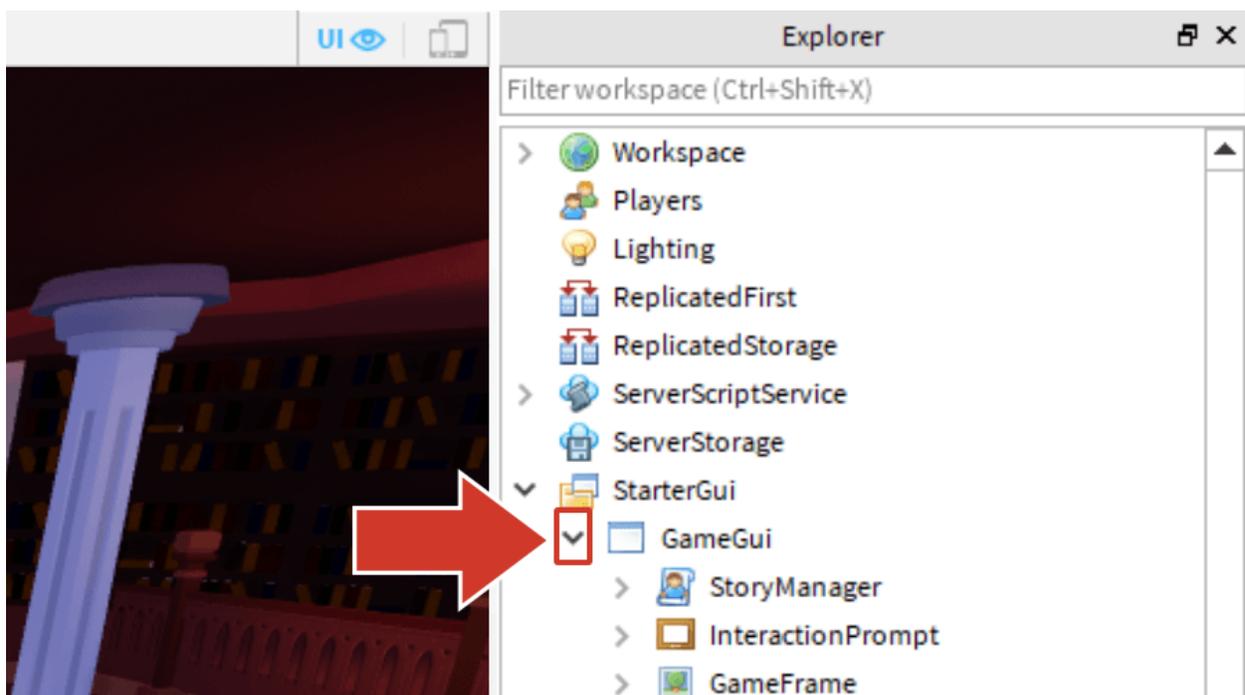
En Roblox, el código se escribe en **scripts (guiones/códigos)** usando el lenguaje de programación **Lua**. Los juegos suelen tener scripts separados por cada cosa que se hace. La plantilla (**Story Game**) ya tiene un programa llamado **StoryManager** donde pondrás tu código para hacer el juego.

Dónde encontrar **StoryManager**:

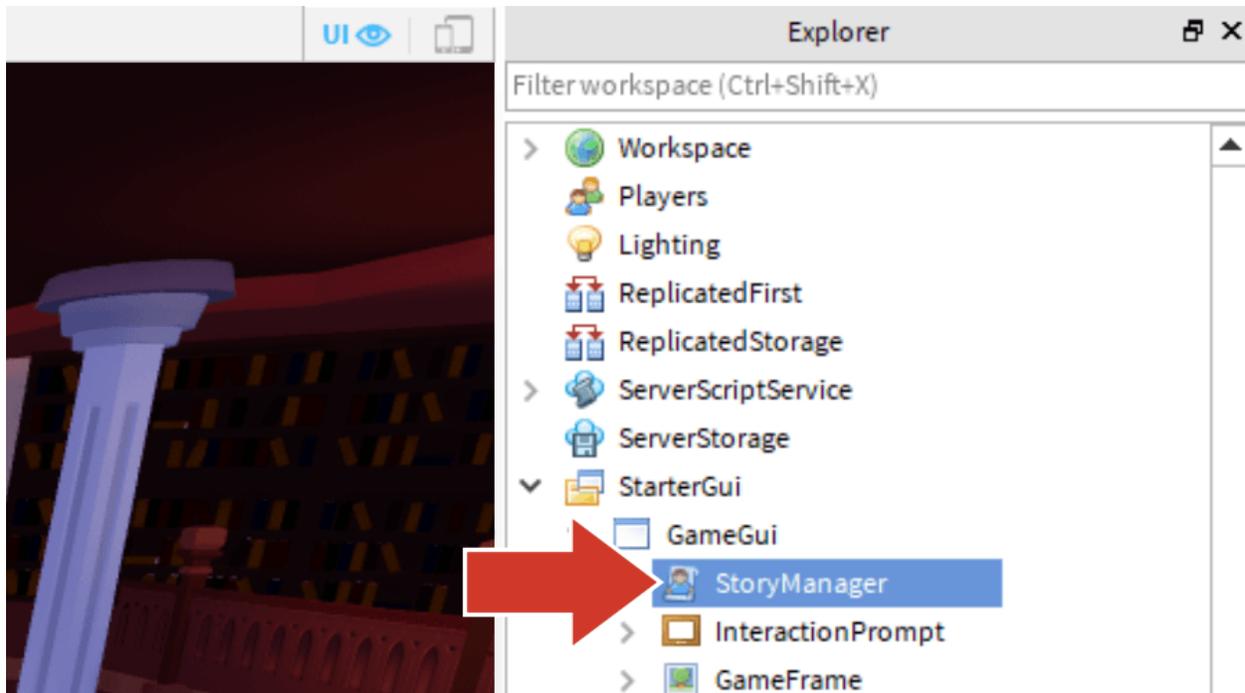
1. En la pestaña **Explorer (explorador)**, haz clic en la flecha que está al lado de **StarterGUI** para expandir su contenido.



2. Presiona la flecha que está en **GameGUI** para expandir esta sección.



3. Haz doble clic en el script **StoryManager** para abrirlo.



## El script de StoryManager

El programa ya contiene algunos códigos necesarios para mostrar la historia completa al jugador. Todo el código que crees será escrito debajo de las líneas discontinuas (==):

```
--Agradecimiento especial a @polarpanda16.

-- VARIABLES GLOBALES
local storyMaker = require(script:WaitForChild("StoryMaker"))

-- Código que controla el juego
local playing = true

while playing do
    storyMaker:Reset()

    -- El código de la historia entre las líneas discontinuas
    -- =====
```

```
-- =====  
  
-- Añade la historia entre comillas dentro de la función Write(), ejemplo  
Write("Historia");  
storyMaker:Write()  
  
-- Jugar de nuevo?  
playing = storyMaker:PlayAgain()  
end
```

### Comentarios

Las líneas de códigos que comienzan con -- son **comentarios**. Estos se usan para dejar notas que pueden ser útiles para ti mismo u otros programadores. No cambian la manera en que el programa se ejecuta.

## Cómo programar variables

Lo primero que debes programar son los marcadores que el jugador rellenará. En un programa, las entradas con información se llaman **variables**. La información que poseen se puede cambiar o editar según se necesite.

### Crear una variable

En la programación con **Lua**, las variables se declaran escribiendo `local` y luego `nameOfTheVariable`. Los nombres de las variables deben ser una sola palabra, como sin espacios, como un hashtag y deben empezar con una letra minúscula. Un buen nombre para tu variable te debe recordar su función.

Usa el nombre del marcador que anotaste anteriormente como el nombre de tu variable.

- Bajo la primera línea discontinua, escribe `local` y un nombre para la variable. El nombre que usamos para la entrada fue `nombre1`, por lo que la primera variable es `local nombre1`.

<b>Entrada original</b>
Asegúrate de escribir <code>Workspace</code> con la primera letra en mayúscula.
<b>Entrada en el código</b>
<pre>while playing do   storyMaker:Reset()    -- Desarrollar la historia entre las líneas   -- =====    local nombre1</pre>



## ¡Acepta el desafío!

Pon a prueba tus conocimientos y gana el primero de tres premios haciendo clic en el botón de abajo para abrir un juego de preguntas de Roblox. Cuando hayas obtenido tu premio, regresa y haz clic en el botón **siguiente** para aprende cómo hacerle preguntas a los jugadores.

[¡Acepta el desafío!](#)

# Hacer preguntas

La variable que has creado será utilizada para preguntar y almacenar las respuestas de los jugadores. Las preguntas aparecerán en el centro de la pantalla del jugador después de que hagan clic en el gran libro frente a la biblioteca.



## Añadir una pregunta

### Guarda información dentro de la variable

Lo que está dentro de la variable puede cambiarse usando el símbolo "=". Una variable puedes cambiar muchas veces dentro de un script mientras el programa se ejecuta.

1. Después del nombre de la variable, como local name1, escribe =

```

while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- La historia del código entre las líneas discontinuas
  -- =====

  local nombre1 =

```

El siguiente paso será hacer una pregunta a los jugadores y almacenar su respuesta dentro de la variable.

- Después de =, escribe storyMaker:GetInput("Question"). El código debe ser escrito exactamente como es, y las mayúsculas deben coincidir.

```

while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- La historia del código entre los guiones
  -- =====

  local nombre1 = storyMaker:GetInput("Question")

```

### storyMaker:GetInput()

Los scripts pueden comunicarse entre sí. Este juego tiene un segundo programa llamado storyMaker, dentro de él hay un código para obtener información del jugador. La variable recién creada ejecutará el código del script storyMaker y guardará la respuesta de los jugadores.

## Tipos de cadena

Las variables pueden guardar diferentes tipos de información, incluyendo número pequeños, valores verdaderos o falsos y cadenas (cadenas). Las variables **tipo cadenas** son especiales porque pueden guardar oraciones completas.

Es fácil reconocer variables tipo cadena porque siempre están entre comillas "como esto".

- Reemplaza "Question" con lo que quieras preguntar a los jugadores para completar la siguiente línea de la historia. No olvides incluir las comillas ("").

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

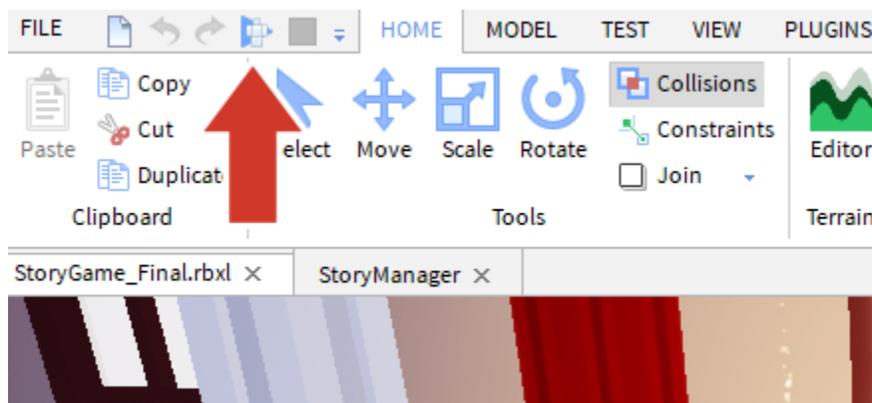
  -- La historia del código entre las líneas discontinuas
  -- =====

  local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")
```

## Prueba tu código

Este es un buen punto para comprobar tu código y asegurarse de que este se pueda ejecutar. Probar tu código regularmente hace que sea más fácil ver en dónde puedes haber fallado.

1. Prueba tu código haciendo clic en el botón **Play**.



2. Muévete hacia el pedestal usando las letras W A S D en tu teclado y presiona E.

**Control****Acción**

W A S D o las flechas direccionales

Mueve a tu personaje

Barra espaciadora

Saltar

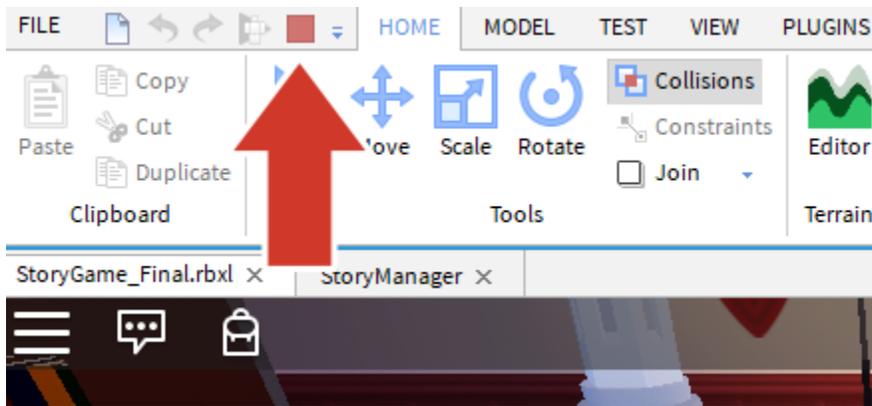
Botón derecho del ratón (Mantener y arrastrar)

Mirar alrededor

3. Comprueba si se muestra tu pregunta. No intentes responder a la pregunta o hacer clic en el botón "Submit" todavía (aún necesitas programar la parte de la historia).



4. Detén la prueba.

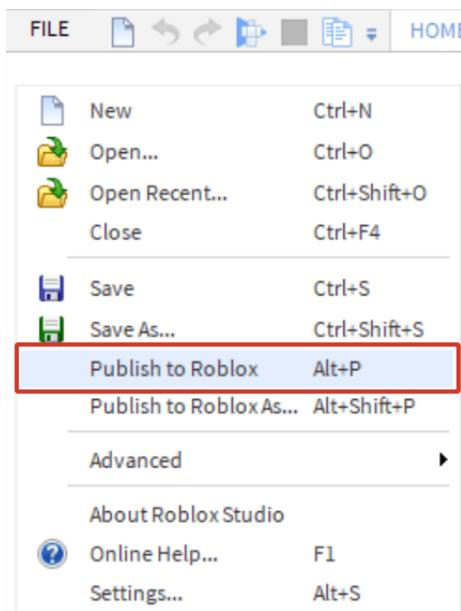


## Guarda tu código

Guarda tu trabajo publicando tu juego, así será almacenado en línea por Roblox. Es una buena idea guardar tu juego cada 10 - 15 minutos.

## Publica el proyecto

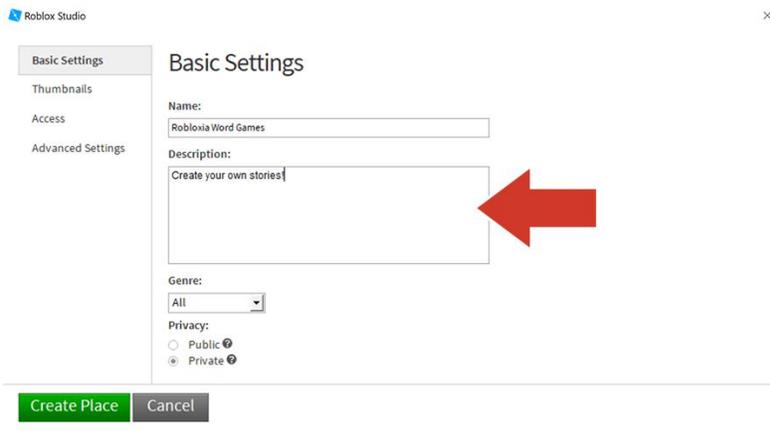
1. Asegúrate de que la prueba ha terminado.
2. Selecciona **File** → **Publish** to Roblox.



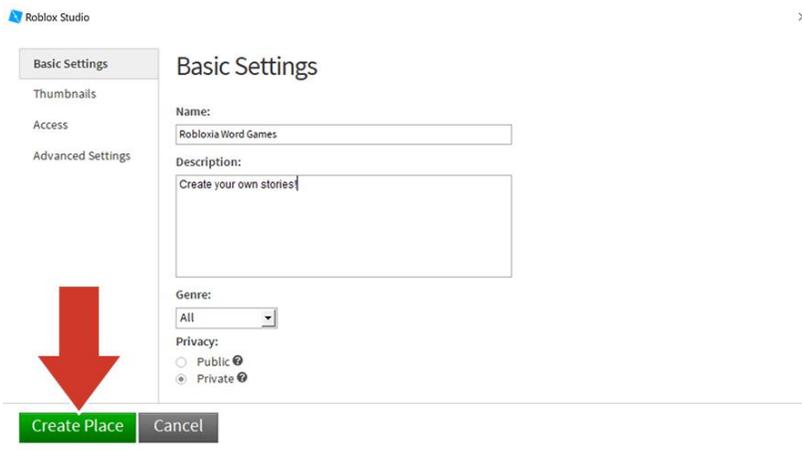
3. Haz clic en **New Place**.



4. Escribe el nombre y descripción.



5. Haz clic en **Create Place**.



6. Haz clic en el botón azul **Next** cuando la barra esté en “100% Completed.”

Roblox Studio

Uploading to "Robloxia Word Games"



Next ▶

100% Completed

## 7. Haz clic en **Done**.

Roblox Studio

### Gain Visitors & Make Money!

Sell gear for your game ⓘ

You'll receive a 10% commission from all gear sold on your games page.

Start Now

Sell Game Passes ⓘ

Grant users special access and privileges to your game with game passes. (Fees apply)

Start Now

Award Game Badges ⓘ

Award users who achieve great feats rare badges and they will be more likely to play.

Start Now

Advertise Your Game ⓘ

Advertise your game throughout Roblox.com and reach out to millions of players.

Start Now

Done



## ¡Acepta el desafío!

Prueba tus conocimientos y gana el segundo de los tres premios haciendo clic en el botón de abajo para abrir un juego de preguntas de Roblox. Después de ganar tu premio, vuelve aquí y haz clic en el botón **Siguiente** para aprender cómo escribir tu historia.

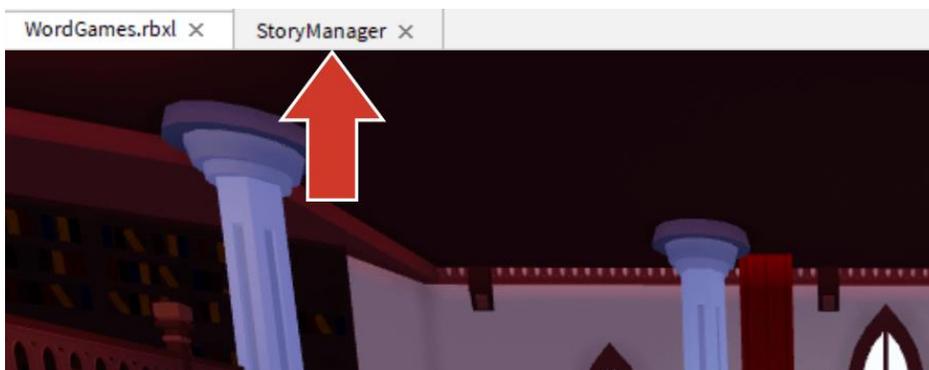
[Acepta el desafío](#)

# Escribir la historia

Después de que el jugador responda a todas las preguntas, podrá ver sus respuestas combinadas con la historia. La historia también se almacenará en una variable utilizando cadenas (strings) y luego se combinará con las cadenas que contienen las respuestas del jugador.

## Codifica la primera cadena

1. Asegúrate de que la prueba de juego esté detenida.
2. Vuelve al código haciendo clic en la pestaña del script de **StoryManager** sobre el editor del juego.



### Reapertura del script

Si no ves la pestaña del editor de script, puedes volver a abrirla haciendo doble clic en **StoryManager** en la ventana Explorer.

3. Debajo de donde escribiste la pregunta, crea una nueva variable llamada `historia`. Asegúrate de que el nombre de la variable se escriba en **minúsculas**.

```
-- Codificar la historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
  
local historia
```

4. Para encontrar la primera cadena, vuelve a la historia original. Encierra en un círculo o resalta todo antes del primer marcador. Si tu variable está en medio de una oración, no hay problema, el resto se puede agregar más tarde.

#### Marcador de posición original

En un árbol sobre una colina, vive el gran mago nombre1.

5. Haz que la variable de la historia almacene la cadena como a continuación.

```
-- Codificar historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
  
local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago"
```

#### Consejos para solucionar problemas

- Recuerda que la historia local debe estar en minúsculas porque otras partes del juego buscan una variable con ese nombre exacto.

- El código solo mostrará lo que le digas, así que incluye un espacio al final para que las cadenas no se unan como se muestra a continuación:

```
"En un árbol sobre una gran colina, vive el gran mago "
```

## Añadir a la historia

### Combina la historia y la respuesta

A continuación, la primera cadena de la historia debe combinarse con la respuesta del jugador. A juntar cosas se llama **concatenación**. Para combinar las dos cadenas, usa..

1. En la misma línea que la variable de la historia, escribe ...

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Codificar historia entre las líneas discontinuas.
  -- =====

  local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")

  local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago"
  ..
```

2. Aún en la misma línea, escribe el nombre de la variable que contiene la respuesta del jugador.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Codificar historia entre las líneas discontinuas.
  -- =====
```

```
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")

local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago"
.. nombre1
```

## Escribe la historia y prueba el juego

Ahora que la historia está escrita, debe mostrarse a los jugadores.

1. Bajo la segunda línea discontinua, encuentra `storyMaker: Write ()`. Entre los `()`, escribe la variable `historia`. Esto le dice al programa que escriba la historia en el juego.

```
while playing do
  storyMaker:Reset()

  -- Codificar historia entre las líneas discontinuas.
  -- =====

  local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")

  local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago"
  .. nombre1

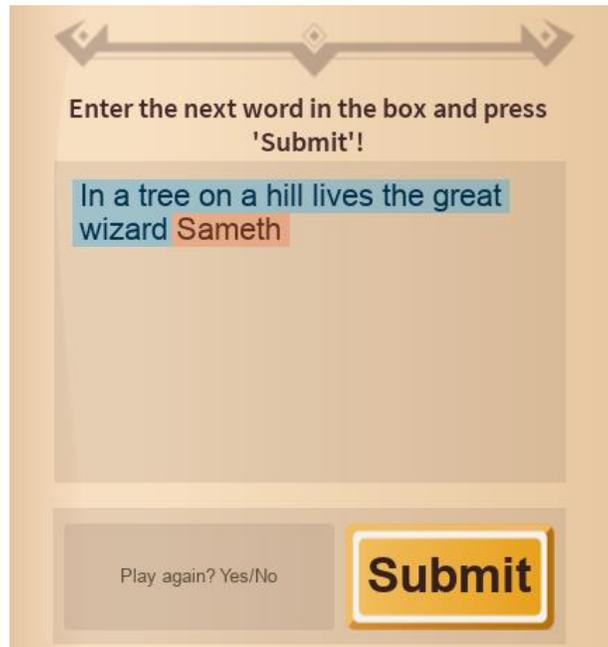
  -- =====

  -- Agrega la variable de la historia entre los paréntesis a
  continuación
  storyMaker:Write(historia)
```

### Revisa tu trabajo

Asegúrate de escribir la historia en la línea `storyMaker:Write(historia)` y que el uso de mayúsculas sea exactamente igual que el cuadro de código. Sin este paso, la historia no aparecerá cuando hagas la prueba del juego.

2. **Prueba** el juego. Ya deberías ver las dos cadenas combinadas.



### Consejos para solucionar problemas Solución de problemas - For loop

**Si la pregunta no se está realizando, revisa lo siguiente:**

- La pregunta está dentro de las comillas.

**Si la historia no se está combinando, revisa esto:**

- La primera parte de la historia está dentro de las comillas.
- El nombre de la variable que contiene la respuesta del jugador coincide correctamente. ¡Las mayúsculas cuentan!
- El nombre de la variable que contiene la respuesta del jugador **no** está dentro de las comillas.
- Las dos cadenas están separadas por ..

**Si no aparece tu historia:**

- Asegúrate de haber introducido la variable historia entre los () en storyMaker:Write()

## Termina tu oración

Agrega otra cadena para añadir más palabras o puntuación a la oración.

1. En la misma línea que la variable de la historia, agrega otra ...
2. Agrega otra cadena que contenga el resto de la oración, o simplemente la puntuación. No olvides agregar un espacio adicional al final de la oración.

```
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("Cuál es tu nombre favorito?")  
  
local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago" ..  
nombre1 .. ". "
```

## Agregar una segunda pregunta

Para hacer una segunda pregunta, crea una nueva pregunta y sigue añadiendo a la misma variable que sostiene la historia.

1. Decide qué palabra de la segunda oración eliminar de tu historia.

### Marcador original

En un árbol sobre una gran colina, vive el gran mago nombre1. Cada mañana, al mago le gusta comer un gran plato de comida1 asadas con miel.

2. Debajo de la primera variable, crea una nueva variable que actúe como un marcador.

```
-- Programa la historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
local comida1  
  
local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago" ..  
nombre1 .. ". "
```

#### Recordatorio: Nombres de variables

Recuerda que los nombres de las variables deben escribirse en minúscula y no pueden incluir espacios.

3. Use `storyMaker:GetInput("")` para hacerle una pregunta al jugador y guardar su respuesta.

```
-- Programa la historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
local comida1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu comida favorita?")
```

4. En la variable de la historia, concatena la secuencia de la próxima historia usando `..`. Asegúrate de incluir un espacio al final de la oración.

```
-- Programa la historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
local comida1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu comida favorita?")  
  
local historia = "En un árbol en una colina vive el gran mago " ..  
nombre1 .. ". " .. "Cada mañana, al mago le gusta comer un gran plato  
de "
```

5. Después de la secuencia nueva, concatena la respuesta de la **segunda** pregunta y termina con puntuación.

```
-- Programa la historia entre las líneas discontinuas.  
-- =====  
  
local nombre1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu nombre favorito?")  
local comida1 = storyMaker:GetInput("¿Cuál es tu comida favorita?")  
  
local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago " ..  
nombre1 .. ". " .. "Cada mañana, al mago le gusta comer un enorme plato  
de " .. comida1 .. " asadas con miel. "
```

## Completar la historia

Sigue añadiendo contenido a tu juego agregando más variables, preguntas, y concatenando más secuencias.

1. Agrega más líneas a tu historia.
2. Prueba el juego cada vez que le agregues un nuevo conjunto de variables y secuencias.

## Trucos y consejos

### Repite las variables

Las variables se pueden usar más de una vez, solo usa concatenación entre secuencias donde desees incluir la(s) palabra(s).

Código de ejemplo
<pre>local historia = "En un árbol sobre una colina, vive el gran mago " .. nombre1 .. ".." .. "Cada mañana, " .. nombre1 .. " le gusta comer un enorme plato de " .. comida1 .. " asadas con miel. "</pre>
Resultado
<p>En un árbol sobre una colina, vive el gran mago Sameth.. Cada mañana, Sameth le gusta comer un gran plato de patatas asadas con miel.</p>

## Añade saltos de línea

Los saltos de línea se pueden agregar escribiendo `\n` en una cadena.

### Con un salto de línea

Código de ejemplo
<pre>local story = "En el árbol en una colina vive el gran mago " .. name1 .. ". " .. "\nCada mañana, " .. name1 .. " le gusta comer un enorme plato de " .. food1 .. " asadas con miel. "</pre>
Resultado
<p>En el árbol en una colina vive el gran mago Sameth.. Cada mañana, a Sameth le gusta comer un enorme plato de patatas asadas con miel.</p>

### Con dos saltos de líneas juntos

Código de ejemplo
<pre>local story = "En el árbol en una colina vive el gran mago " .. name1 .. ". " .. "\n\nCada mañana, " .. name1 .. " le gusta comer un enorme plato de " .. food1 .. " asadas con miel. "</pre>
Resultado
<p>En el árbol en una colina vive el gran mago Sameth..</p> <p>Cada mañana, a Sameth le gusta comer un plato de patatas asadas con miel.</p>



## ¡Acepta el desafío!

Prueba tus conocimientos y gana el último premio haciendo clic en el botón de abajo para abrir un juego de preguntas de Roblox. Después de ganar un premio, regresa aquí y haz clic en el botón **Siguiente** para aprender cómo terminar el desafío del creador.

[Acepta el desafío](#)

# Completar el desafío



¡Felicidades! Acabas de terminar el último reto de creadores de Roblox (Roblox Creator Challenge). Ahora que has completado el juego, aquí hay algunas ideas para llevar tu juego más lejos y seguir aprendiendo.

## Comparte tu juego

Hasta ahora, todo tu trabajo se ha guardado en la nube donde solo tú puedes verlo. ¡En Roblox, todos pueden compartir su trabajo con sus amigos y con el mundo!

[Cómo compartir](#)

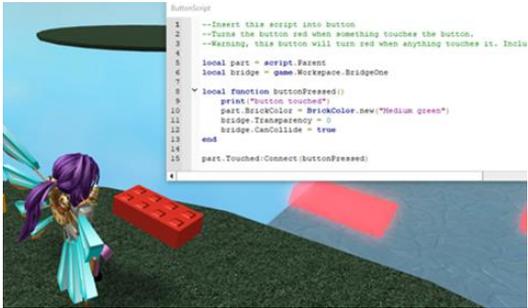
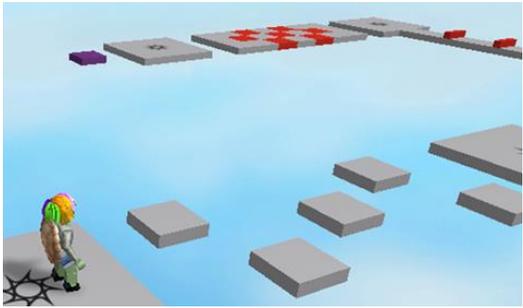
## Añade a tu historia

Aunque completaste el desafío, siempre hay más cosas que agregar a la historia. Aquí hay algunas ideas:

- **Agrega más personajes** – Piensa en uno o dos personajes más para tu historia.
- Recuerda crear una nueva variable para cada personaje, como nombre2 o nombre3.
- **Añade más líneas a la historia** – Escribe una nueva oración para tu historia y elige un objeto que puedas reemplazar.

## Sigue aprendiendo

¿Deseas aprender más sobre cómo construir tus propios juegos, como diseñar una carrera de obstáculos o programar un potenciador que aumente la velocidad? Echa un vistazo a estas lecciones en el [Centro de desarrolladores](#), un sitio completo donde puedes encontrar tutoriales sobre cómo crear juegos de Roblox.

 <pre>ButtonScript 1 --Insert this script into button 2 --Turns the button red when something touches the button. 3 --Warning, this button will turn red when anything touches it. Includ 4 5 local part = script.Parent 6 local bridge = game.Workspace.BridgeOne 7 8 local function ButtonPressed() 9   print("button touched") 10  part.BackgroundColor = BrickColor.new("Medium green") 11  Bridge.Transparency = 0 12  Bridge.Collided = true 13 end 14 15 part.Touched:Connect(ButtonPressed) 16</pre> <p><b>Lecciones de codificación</b> Aprende más sobre la codificación en estas lecciones paso a paso.</p> <p><a href="#">Ver</a></p>	 <p><b>Lecciones de construcción</b> Construye y personaliza una carrera de obstáculos.</p> <p><a href="#">Ver</a></p>
--	--

These documents are licensed by Roblox Corporation under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#). Roblox, Powering Imagination, and Robux are trademarks of Roblox Corporation, registered in the United States and other countries. The Hour of Code™ is a nationwide initiative by [Computer Science Education Week](#) and [Code.org](#) to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.