

# Guía Completa: Proyecto 'Misión Rescate' en Godot 4 (2D - Android Vertical)

Esta guía recopila todos los pasos, configuraciones y explicaciones del desarrollo del proyecto Misión Rescate en Godot 4.0 (2D, Android, orientación vertical).

## CONFIGURACIÓN BASE DEL PROYECTO

- Plataforma objetivo: Android (portrait)
- Resolución base: 720x1280 px
- Lenguaje: GDScript
- Guardado: Local (JSON/ConfigFile)
- Controles: Tap / Toques
- Monetización: Gratis (publicidad futura)
- Estado: Offline, con banners de refugios
- Equipo: 3 personas (programador, artista, investigadora)
- Motor: Godot 4.0, renderer Compatibility

## PASOS INICIALES

1. Instalar Godot 4.0 y export templates.  
Editor → Manage Export Templates → Download & Install.
2. Configurar Git y GitHub para control de versiones.  
git init, git add ., git commit, git remote add origin, git push.
3. Crear estructura del proyecto:  
/assets, /scenes, /scripts, /data.

## CREACIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL

1. Crear escena nueva con nodo raíz “Control” y renombrar a MenuPrincipal.
2. Ajustar resolución: Proyecto → Ajustes del Proyecto → Display → Window.
  - Viewport Width: 720
  - Viewport Height: 1280
  - Stretch Mode: canvas\_items
  - Aspect: keep
3. Agregar imagen de fondo:
  - Añadir nodo hijo TextureRect.
  - Asignar textura.
  - Activar “Expandir”.
  - Expand Mode: Fit Height Proportional.
  - Stretch Mode: Keep Aspect Covered.
4. Agregar botón “Jugar”:
  - Añadir nodo hijo Button.
  - Texto: Jugar.
  - Usar menú Disposición (Layout Presets) → Centrar Abajo.
  - Ajustar posición Y (ej: 1100).
5. Conectar botón:
  - En pestaña “Nodos” → señal “pressed()” → conectar a MenuPrincipal.
  - Código:

```
func _on_boton_jugar_pressed():
```

```
get_tree().change_scene_to_file("res://scenes/Main.tscn")
```

6. Guardar escena como /scenes/MenuPrincipal.tscn.

7. Ejecutar el proyecto y establecer esta escena como principal.

## NOTAS DE AJUSTE

- Si el fondo o el botón no se escalan bien, revisar las anclas (Anchors):
  - Left/Right: 0.5
  - Top/Bottom: 1.0 (para centrar abajo)
- Si el editor se traba, usar renderer Compatibility en lugar de Forward+.
- Para mantener proporciones correctas en móviles, probar en 720x1280 vertical.
- Para subir cambios al repositorio:  
git add .  
git commit -m "Descripción del cambio"  
git push

## PRÓXIMOS PASOS

- Crear la escena Main.tscn para el juego.
- Configurar cámara y jugador (CharacterBody2D).
- Agregar HUD e interacciones con animales.
- Implementar guardado local.
- Exportar a Android con plantillas instaladas.

## AUTORÍA

Creado a partir de las conversaciones de Benjamin Villalba con ChatGPT (asistente técnico).  
Versión resumida y ordenada para referencia offline.