

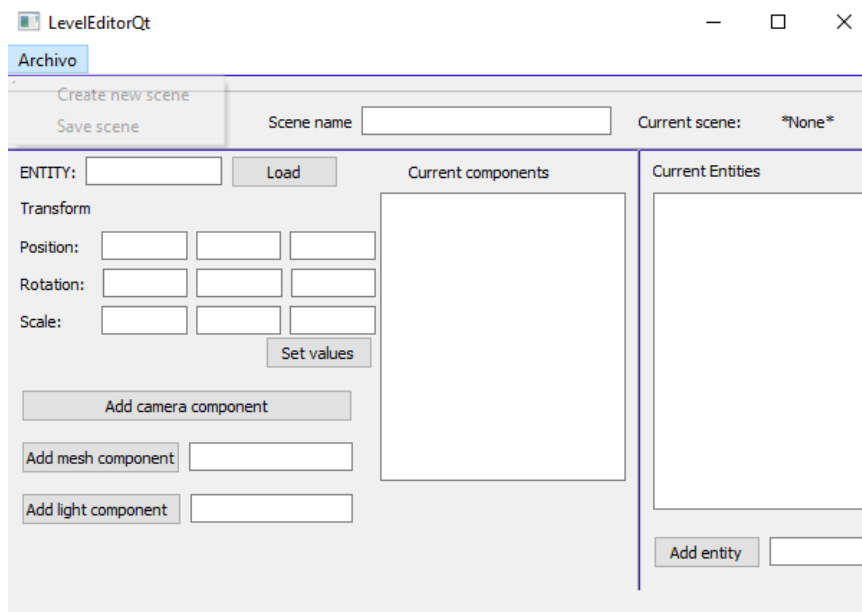
Práctica Middleware Level Editor

ESNE

Diseño y desarrollo de VideoJuegos:
Postproducción digital

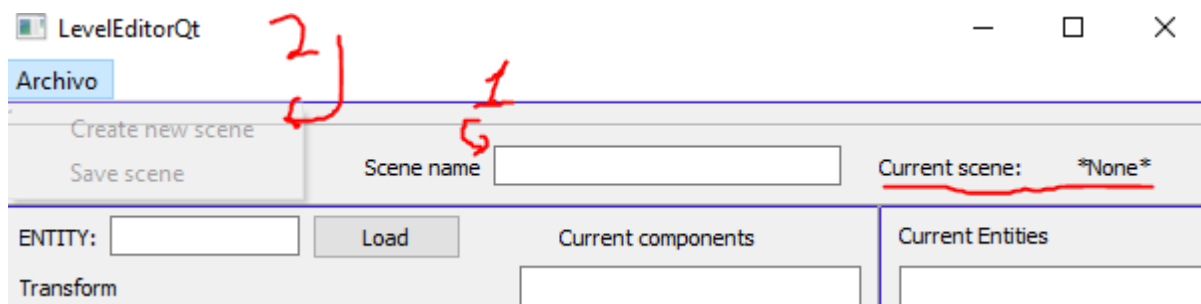
2021/2022
Alberto Estirado López

Esta herramienta busca facilitar la creación de escenas en formato xml de mi motor. Para ello voy a explicar cómo he diseñado la interfaz. He intentado que la herramienta facilite lo máximo posible la edición de escenas. De todas formas un editor de un motor puede llegar a ser muy complejo. Por ello he tomado ciertas decisiones que en UX probablemente no son las mejores, pero sí que ayudan y han hecho posible la implementación de estas dentro de las limitaciones que he tenido.



Pasos para crear una escena:

Primero debemos poner el nombre de la escena. Después debemos ir a Archivo >> Create new scene. Esto creará una escena en el editor, será en esta escena donde podremos realizar cambios y la que guardaremos en un futuro. Si todo ha ido bien, en el indicador de current scene debería de aparecer el nombre de la escena que está siendo editada.

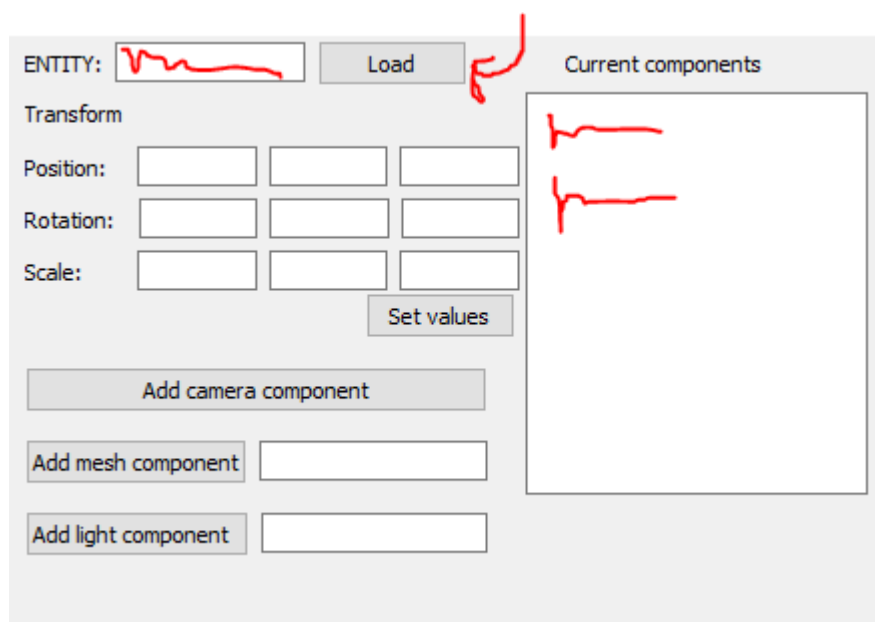


Una vez hecho esto podemos proceder a añadir entidades. Para mostrar el estado de la escena he creado un recuadro donde se mostrarán todas las entidades actuales de la escena.



Después de crear una entidad, podremos acceder a ella cargándola. Para ello ponemos su nombre y le damos al botón. Cuando cargamos una entidad, podremos ver los componentes que ésta posee.

Es aquí donde podremos cambiar los valores del transform o añadir nuevos componentes.



Por último para guardar la escena solo tendremos que ir a Archivo >> Save scene. Esto creará un xml listo para el motor.