

Olvídate de la SDL: Desarrollo de juegos en C++ con Gosu

José Tomás Tocino García - <theom3ga@gmail.com>

Licencia CC - Reconocimiento - No comercial - Compartir igual.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/>

¿Cuántas líneas hacen falta para hacer aparecer una imagen en pantalla usando la biblioteca SDL? ¿Cuántas veces has implementado una clase `Imagen` para usar orientación a objetos con la SDL? ¿Has visto algún juego hecho con SDL ir más allá de los 70fps?

Si has usado SDL para programar juegos, conocerás las respuestas a estas preguntas, y habrás sufrido una agonía de bajo nivel repleta de `SDL_Surface`, `SDL_DisplayFormatAlpha` y demás engendros del demonio. Una vez que tenías el motor del juego más o menos hecho, con suerte te quedaban fuerzas para hacer a lo sumo un par de niveles del juego.

Pero esto, señores, **s'acabao**.



Gosu (<http://www.libgosu.org>) es una librería para el desarrollo de videojuegos 2D utilizando Ruby y C++, y disponible para Mac OS X, Windows y, oh sí, **Linux**. Incluye la gestión de gráficos (con **aceleración 3D por OpenGL**), gestión de la entrada y reproducción de música y sonidos, así como funciones de red.

La librería está hecha en **C++**, por lo que la orientación a objetos es total. Además, está completamente adaptada a la **creación de juegos**, adaptando el flujo de ejecución al game loop típico consistente en gestionar la entrada de usuario, actualizar la lógica del juego y finalmente imprimir los gráficos en pantalla.

1. Requisitos previos

Es necesario que sepas C++. Es fácil, es bonito, mola. Si no sabes C++, corre a la biblioteca.

Al ser una librería poco conocida (al menos por ahora, pero esperad a que este tutorial se haga famoso, MWAHAHA), no está disponible en los repositorios de las distribuciones más famosas, ni tampoco está empaquetada, así que hay que instalarla partiendo del código fuente.

Afortunadamente es un proceso muy sencillo que no reviste dificultad alguna. Antes de nada, hay que instalar las dependencias de la librería, que son unas cuantas. Suponiendo que estás en un sistema basado en Debian:

Código 1 Instalación de dependencias

```
sudo apt-get install g++ libgl1-mesa-dev libpango1.0-dev libboost1.40-dev \
  libsdl-mixer1.2-dev libsdl-ttf2.0-dev
```

Una vez hecho, crea una carpeta para tu proyecto, por ejemplo `miJuego`, descarga el código fuente de Gosu desde la página de descargas (<http://code.google.com/p/gosu/downloads/list>) y descomprímelo. Debería aparecer una carpeta `gosu` dentro de la carpeta de tu proyecto.

Entra en `gosu` y luego en el subdirectorio `linux`, y teclea:

Ya está compilada y lista para usarse. Gosu suele adjuntarse con cada proyecto, en lugar de instalarla a nivel de sistema, y se enlaza estáticamente. Aunque de eso hablaremos más adelante.