


Open Opened 1 day ago by  **Rubén Montero**

Opcional: Leer archivo de disco en Godot

Resumen

- Modificaremos *Dodge the Creeps!* para que lea un sencillo archivo de disco
- Asignaremos a una variable `username` el dato leído

Descripción

En esta tarea *opcional* se plantea un objetivo que te ayudará a familiarizarte con Godot y a tener más confianza para trabajar en *tu propio juego*.

¡Ojo! Esta tarea no es evaluable. Sólo *tu juego* contará para la nota del *sprint*.

¿Y qué haremos?

Tras [completar *Dodge the Creeps!*](#) tenemos un sencillo juego 2D que nos ha guiado en nuestro aprendizaje sobre muchos fundamentos de Godot:



Completaremos este juego para que publique la puntuación del jugador en un API REST, mediante una [petición POST](#).

¿Qué jugador?

¡Buena pregunta!

Ahora mismo, no sabemos cómo se llama el jugador.

Por lo tanto, vamos a dividir nuestra tarea en dos:

1. Leer un archivo JSON de disco con el *username*
2. Mandar petición POST para publicar la puntuación de la partida

En esta tarea, sólo abordaremos la primera parte.

La tarea

Para no complicarnos *pidiendo al usuario su nombre, almacenándolo*, etc. Vamos a asumir que un archivo de configuración en la ruta `save/user_data.json` guarda este dato.

Adelante, **guarda un nuevo archivo** con un sencillo JSON con la clave `username` en `save/user_data.json`, dentro de la raíz de tu proyecto *Dodge the Creeps!*.

Puedes usar tu editor de texto favorito:

```
{  
  "username": "TestUser04"
```

```
}

```

(Pon el nombre de usuario que quieras. La idea es que lo podamos modificar desde aquí libremente)

```
programacion-multimedia-y-dispositivos-moviles/
|
|- godot/
|
|-- django-backend/
|
|-- dodge-the-creeps/
|   |
|   |- .import/
|   |- art/
|   |- fonts/
|   |- save/
|   |   |
|   |   |- .gitkeep
+   |   |- user_data.json
|   |
|   |- screenshots/
|   |- HUD.gd
|   |- HUD.tscn
|   |- Main.gd
|   |- Main.tscn
|   |- Mob.gd
|   |- Mob.tscn
|   |- Player.gd
|   |- Player.tscn
|   |- project.godot
|
|-- images/

```

Luego, **abre** Godot y desde el *script* del nodo principal (**Main.gd**) **añade** una variable global **username** :

```
extends Node

export(PackedScene) var mob_scene
var score
+var username

```

A continuación, en la función `_ready()` (¿te recuerda a `onCreate` 🤪?) **invoca** una nueva función:

```
func _ready():
    randomize()
+    load_username_from_disk()

```

...y **crea** dicha función más abajo. **Así**:

```
func load_username_from_disk():
    var FILE_NAME = "save/user_data.json"
    var file = File.new()
    if file.file_exists(FILE_NAME):
        file.open(FILE_NAME, File.READ)
        var data = parse_json(file.get_as_text())
        file.close()
        if typeof(data) == TYPE_DICTIONARY:
            print("username loaded correctly")
            username = data.username
        else:
            printerr("Corrupted data!")
    else:
        printerr("No saved data!")

```

(En la sección 'Using JSON' de este [tutorial](#) puedes ver cómo se podría guardar, en vez de leer, dicho archivo).

Tras estos pasos, nuestra variable **username** ya contendrá el valor dentro de **user_data.json** en tiempo de ejecución. Deberías ver el *print* por consola al ejecutar el juego:

```
Godot Engine v3.5.stable.official.991bb6ac7 - https://godotengine.org
OpenGL ES 3.0 Renderer: Intel(R) UHD Graphics
Async. shader compilation: OFF

username loaded correctly
```



[Rubén Montero @ruben.montero](#) changed milestone to [%Sprint 4](#) 1 day ago