

PROYECTO D.A.M. Godot 4.3

Alberto Miguel Blázquez Caraballo

Requisitos

Se requerirá la versión 4.3 de Godot y los archivos tanto de desarrollo como los de la aplicación para mostrar la ejecución de ambos.

Instalación

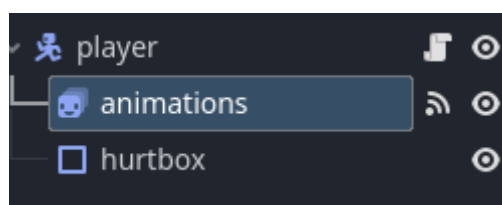
No se requiere una instalación compleja, solo descomprimir los archivos tanto para el entorno como para la aplicación de juego final.

Descripción del programa

Es un juego en Godot que muestra conceptos basicos del motor tales y como el uso de scripts, animatedscenes y diversos nodos vitales para el funcionamiento de cualquier juego desarrollado en él. El idioma usado para las scripts ha sido GDScript, no la alternativa de C#.

Diseño del programa

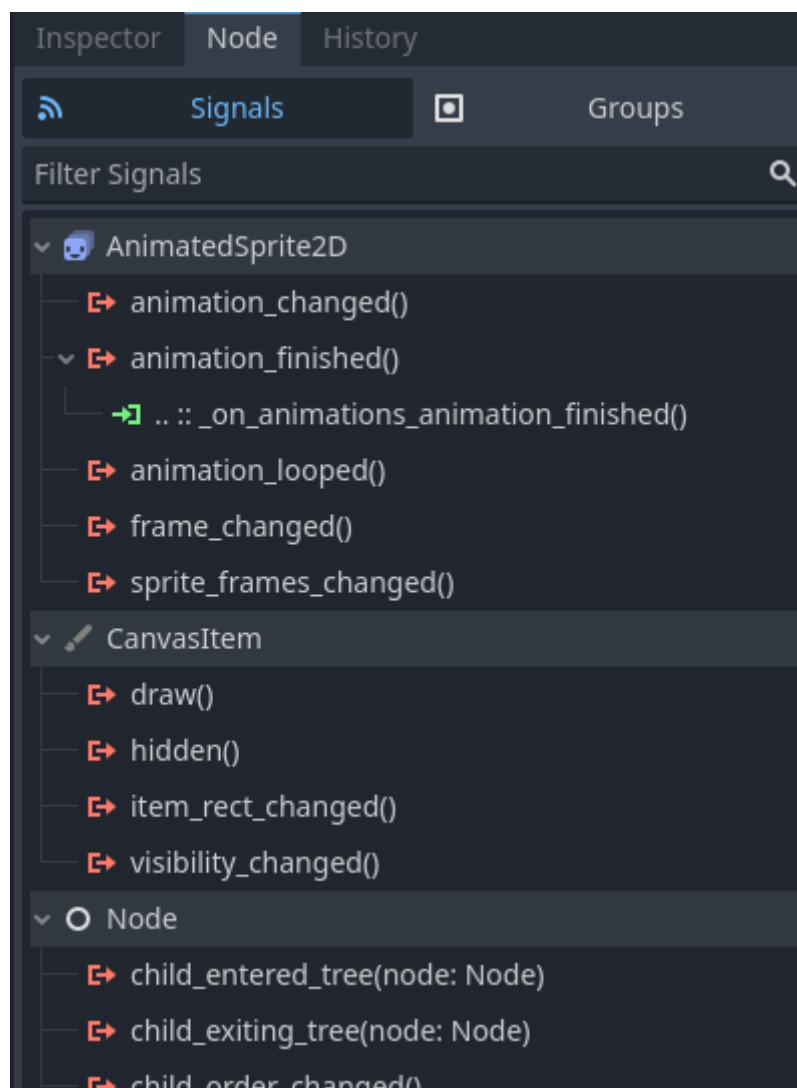
Tras escoger un concepto que fue desarrollándose de manera diferente conforme seguí desarrollando, busqué assets gratuitos online para realizarlo, dado que el foco del proyecto no estaba relacionado con el apartado gráfico ni de sonido. Mis primeros pasos consistieron en la creación de un personaje jugador con animaciones básicas. Para ello cree un CharacterBody2D y cree un animatedsprite2D y un CollisionShape2D dentro de él.



Prescindí de utilizar el script predeterminado de Godot para personajes dado que no era apropiado para el tipo de juego que estaba haciendo (aunque hice uso de él para testear funciones y animaciones).

Hice uso del nuevo nodo de Godot 4.3 Parallax2D para realizar fondos con scroll independiente del movimiento de la pantalla, haciendo uso de scroll scale para hacerlo fijo o que se moviese más rápido (>1) o más lento (<1) que la cámara.

Una de las herramientas más útiles de Godot que usé durante el desarrollo es el uso de la ventana Node para enlazar eventos de nodos en otros fácilmente, permitiendo un fácil manejo del programa que habría sido más difícil hecho de manera manual (aún así requerido para nodos fuera del archivo tscn).



Recursos utilizados

[Itch.io](#) y [opengameart.org](#) = Assets públicos con licencia de uso comercial libre.

[Docs.godotengine.org](#) = Documentación de Godot y GDScript.