

Características



Está dirigido a personas que comienzan a programar.

Permite lograr resultados sorprendentes y divertidos en poco tiempo.

Es multiplataforma: funciona en Windows, Gnu/Linux y Mac OS X.

¡Todos están invitados a utilizar pilas-engine !



Completamente en castellano.

La documentación, los tutoriales y el código completo están en tu idioma.

Es libre y gratuita, se distribuye bajo la LGPL

Así que puedes copiar, modificar, usar y distribuir el motor libremente.



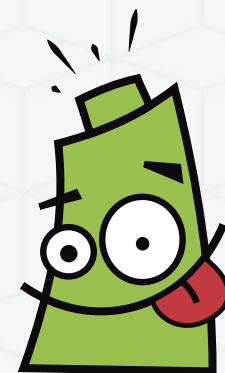
¡Es hora de cambiar al mundo!



¡ y dar vida a nuestras ideas !

Visita nuestra web:

www.pilas-engine.com.ar



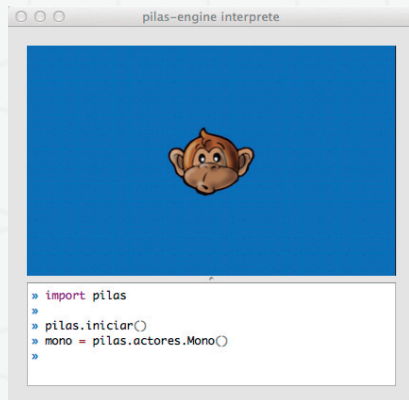
pilas engine

Una herramienta para construir videojuegos de manera didáctica, divertida y creativa.

Mini tutorial rápido

Veamos algunos conceptos básicos de **pilas-engine** desde el intérprete:

Tendrás que comenzar con algo así:



El actor en pantalla tiene de nombre “mono”, así que podemos pedirle que cambie de posición mediante unas líneas de código como:

```
>> mono.x = 200
>> mono.x = -100
>> mono.y = 100
```

Incluso mediante una animación:

```
>> mono.x = [200, -200]
>> mono.y = [-100, 200] * 5
```

Esto también aplica a otro tipo de atributos como:

```
>> mono.escala = [2, 1] * 3
>> mono.escala_x = [3]
>> mono.rotacion = [360]
```

en cualquier momento puedes ver el código de un actor (o cualquier cosa con nombre), usando la función “ver”:

```
>> pilas.ver(mono)
```

Los actores también hacen algunas cosas divertidas si le das la orden, por ejemplo el mono sabe saltar, reír y decir cosas:

```
>> mono.saltar()
>> mono.sonreir()
>> mono.decir(“Hola mundo !!!”)
```



O podrías tener mas de uno:

```
>>> monos = mono * 5
>>> monos.x = [0]
>>> monos.saltar()
```

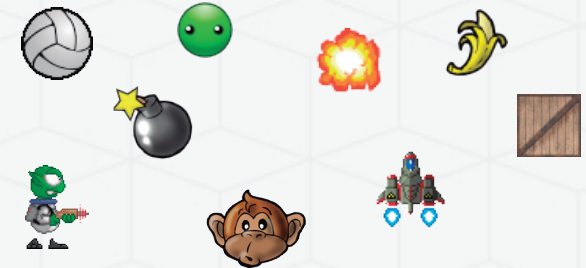
Hay otros actores adicionales en **pilas-engine**, y se generan con sentencias similares a las siguientes:

```
>> p = pilas.actores.Pelota()
>> caja = pilas.actores.Caja()
```

El intérprete incluye autocompletado, así que escribir el nombre de los actores sale rápido. Si no, usá la siguiente sentencia para conocer mas sobre actores:

```
>> dir(pilas.actores)
```

Estos son algunos de los actores de **pilas-engine**, todos se usando algo como: `pilas.actores.NombreActor()`



Es fácil incluso crear tus propios actores, podrías comenzar cambiando la imagen de alguno:

```
>> pepe = pilas.actores.Aceituna()
>> pepe.imagen = “mi_imagen.png”
```

Los actores también aprenden habilidades, lo que les permite interactuar con el usuario:

```
>> p = pilas.actores.Aceituna()
>> habilidades = pilas.habilidades
>> p.aprender(habilidades.RebotarComoPelota)
>> p.aprender(habilidades.Arrestrable)
```

Esto se hace mas visible incluso si pulsas F9, F10, F11, o F12 porque habilitan el modo depuración.

Concluyendo, este es solo un mini tutorial. Descubriendo **pilas-engine** vas a observar que hay mil cosas interesantes para incluir aquí, pero lo dejaremos para otra oportunidad.

¡Muchas gracias!

Hugo Ruscitti
Walter Velazquez
Guion-Medio