

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL  
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA  
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE  
INFORMACIÓN**



**Ingeniería de Software de Fuentes Abiertas/Libres**

**2017**

**INFORME DE PARTICIPACIÓN EN COMUNIDAD**

Comunidad: Pilas Engine

Curso: 5k4

Profesor:

Medel, Ricardo Hugo

Alumno:

Morales, Tomás - Legajo: 60809

## INDICE

INTRODUCCION .....	3
COMUNIDAD .....	4
Integrantes .....	4
Actividad .....	5
Comunicación .....	6
Formas de ingresar .....	6
Herramientas .....	6
Cómo aportar a la comunidad .....	7
PARTICIPACION .....	8
CONCLUSION .....	12

## **INTRODUCCION**

El proyecto comenzó en agosto de 2010 a cargo de Hugo Ruscitti. Es una herramienta para construir videojuegos de manera sencilla y divertida. Con el objetivo de que los jóvenes puedan descubrir y aprender a programar. Esta construido sobre una base del lenguaje programación Phyton.

### **Características**

- ❖ Está dirigido a personas que comienzan a programar videojuegos y quieren lograr resultados sorprendentes y divertidos en poco tiempo.
- ❖ Es multiplataforma: funciona en Windows, Gnu/Linux y Mac OS X. Cualquier persona puede utilizar el motor.
- ❖ Completamente en castellano: la documentación, los tutoriales y el código programado están en tu idioma.
- ❖ Es interactiva: puedes programar mientras observas resultados.
- ❖ Incluye actores y ejemplos prediseñados: para que puedas comenzar a crear muchas variedades de juegos rápidamente.
- ❖ Libre y gratuita: Es software libre bajo la LGPL, así que puedes copiar, modificar y distribuir el motor libremente.

### **Sitio Web**

<http://pilas-engine.com.ar/>

### **Foro**

<http://foro.pilas-engine.com.ar/>

### **GitHub**

<https://github.com/hugoruscitti/pilas/>

## COMUNIDAD

### Integrantes

Posee una estructura jerárquica donde se compone de tres niveles:

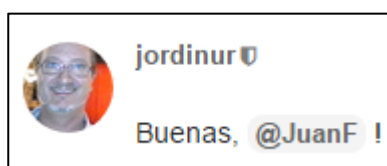
- Un equipo principal: son las personas que idearon y llevaron a cabo el proyecto, también los que lo mantienen y toman las decisiones.



- Un equipo de colaboradores: que son personas que aportan mucho al proyecto, pero no toman las decisiones.



- Usuarios que ayudan o participan en la comunidad.






























## Actividad

Hasta el momento hay 396 usuarios registrados en el foro:

pilas engine							
Semana JUN. 13 - JUN. 20							
filtrar por nombre de usuario							
	396 usuarios						
	Recibidos	Dados	Temas	Respuestas	Vistos	Leídos	Visitas
 tomimorales Tomas Morales	0	0	0	1	3	8	3
 xuxinio fabri	2	0	0	0	0	0	0
 maticava Matias	1	0	0	0	0	0	0
 ragutierrez Rommel Gutierrez Roa	1	0	0	0	0	0	0

De todas formas, no todos participan activamente en la comunidad. Hay varios usuarios que generalmente comentan sobre los temas publicados:

pilas engine							
Categorías Recientes Nuevos (1) Sin leer Top Categorías							
+ Crear tema							
Tema	Categoría	Usuarios	Respuestas	Visitas	Actividad		
Arrastrar y soltar	consulta	 	4	41	4h		
Colaborar creando un tutorial	consulta		0	4	9h		
Como hacer un fondo con movimiento			0	11	1d		
Interprete no reconoce la tecla "]"	consulta		0	8	2d		
Sopa de Letras-construcción de grilla	consulta	 	2	57	2d		
Consulta sobre juego de matematica	consulta	  	3	26	3d		
Juego de preguntas y respuestas	consulta	 	9	32	3d		
Actor caminar al avanzar	consulta	 	6	22	3d		
Problema de instalación de Debian Jessie y derivados	consulta	   	20	930	5d		
Publicamos la versión 1.4.11 !	anuncio		0	20	5d		
SpriteSheet Tool para gimp 2.8	consulta	   	7	548	8d		
Juego de laberinto	consulta	   	9	340	13d		

## Comunicación

La comunicación se realiza mediante el foro de pilas y ocasionalmente mediante mails.

Se puede ver las preguntas y las respuestas de los miembros sin estar registrado, pero para poder participar, hacer y responder preguntas hay que registrarse.

## Formas de ingresar

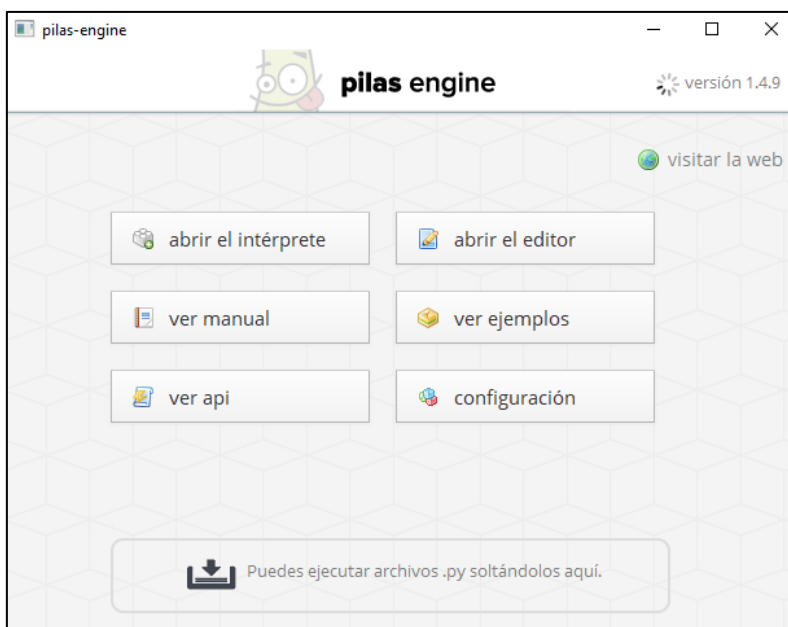
Es una comunidad abierta, por lo que cualquier persona se puede registrar.

Para las personas que desean participar, lo pueden hacer usando diferentes canales de comunicación que son: el foro o envío de mail.

## Herramientas

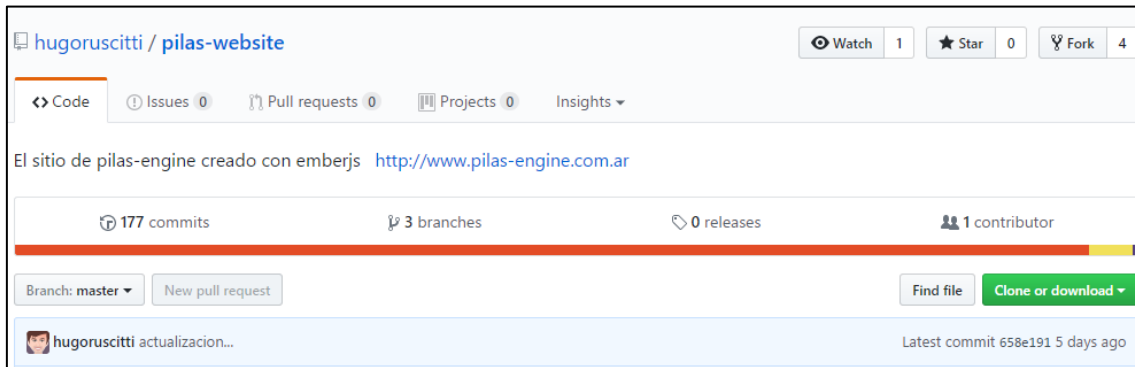
Las siguientes son las herramientas conocidas que usan en el proyecto:

- El propio software de pilas-engine:



Este software no solo te permite crear juegos, sino que también se pueden abrir otros juegos ejemplo, ver el manual y la api.

- GitHub:



Tanto el código del software pilas-engine como el de sus websites está en GitHub y es accesible al público.

- Foro:

Considero al foro una herramienta ya que permite la comunicación y participación de los miembros de la comunidad.

## Cómo aportar a la comunidad

En la página de pilas, hay una sección donde dice cómo se puede aportar a la comunidad. Las formas de hacerlo son:

- ❖ Participar en el Foro
- ❖ Mejorar el Manual
- ❖ Contribuir corrigiendo Bugs y haciendo mejoras
- ❖ Crear nuevos cursos o tutoriales
- ❖ Participar de las nuevas propuestas y aportar ideas

## PARTICIPACION

Mi primer contacto fue con Hugo Ruscitti, a quien le envié un mail para poder ingresar en la comunidad. Por suerte respondió bastante rápido:



Entré al link que me pasó Hugo y lo primero que sugiere hacer es registrarse en el foro. Lo cual hice acto seguido:



Una vez registrado en el foro, accedí al mismo y me puse a ver temas que habían escrito otros usuarios y sus respectivas respuestas.

Hugo me dijo que podía tratar de mejorar el manual de pilas, por lo que lo bajé a GitHub para mirarlo. En la web decía que había que ejecutar un código por línea de comando, así que intenté hacerlo, pero no pude. Abrí el foro y cree un tema consultando sobre esa

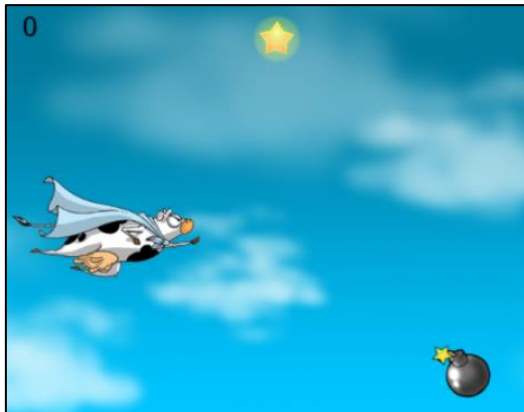


línea de comando para que alguien me ayude. Me respondió uno de los usuarios que más ayudan en la comunidad diciendo que ese código es para Linux y que estaba intentado ejecutar una versión vieja del manual:



Como no podía ejecutar ese código en Linux, no sabía cómo participar en la comunidad. Le envié un mail a Hugo preguntando qué podía hacer para aportar y me dijo que podía crear un tutorial para algún juego de los que están como ejemplos.

Entre los juegos hay varios que son demasiado simples y encontré uno que fue el que más me gustó. El juego se llama Vaca Voladora y consiste en una Vaca que vuela con aspecto de superhéroe con la cual hay que juntar estrellas para sumar puntos y evitar tocar las bombas. Cada estrella suma 10 puntos y si tocas una bomba, termina el juego. Para mover la Vaca hay que usar las flechas del teclado para arriba y para abajo.



Para crear el tutorial, tuve que abrir el código fuente del juego para ver cómo estaba hecho y poder explicar el código en el tutorial. Como nunca había programado en Python, pensé que me iba a costar mucho entender la lógica del juego. Pero al ser orientado a objetos, no me costó mucho por suerte. Tuve que googlear varias cosas que son propias de Python que no entendía cómo funcionaban y también tuve que ir al manual de pilas para entender cómo funcionan varios métodos, que tiene el código, que son propios de la librería que te provee pilas-engine.

En el tutorial empecé explicando las 2 librerías que usa el juego, una para generar números aleatorios y otra que es de pilas-engine. Luego, expliqué las clases que modelaban a los actores del juego (Vaca, Nube, Ítem, Enemigo) y sus responsabilidades. Por último, expliqué métodos que provee la librería de pilas y llamadas a otros métodos.

Ejemplos:

```
class Enemigo(pilasengine.actores.Bomba):  
  
    def iniciar(self):  
        pilasengine.actores.Bomba.iniciar(self)  
        self.izquierda = 320  
        self.y = random.randint(-210, 210)  
  
    def actualizar(self):  
        self.x -= 5  
        pilasengine.actores.Bomba.actualizar(self)
```

```
class Perdiendo(Estado):  
  
    def iniciar(self):  
        self.vaca.definir_animacion([0])  
        self.vaca.centro = ('centro', 'centro')  
        self.velocidad = -2  
  
    def actualizar(self):  
        self.vaca.rotacion += 7  
        self.vaca.escala += 0.01  
        self.vaca.x -= self.velocidad  
        self.velocidad += 0.2  
        self.vaca.y -= 1
```

❖ Esta función crea Estrellas de la clase Item y la agrega al conjunto de ítems antes mencionado.

```
def crear_item():  
    un_item = Item(pilas)  
    items.append(un_item)  
    return True
```

Una vez finalizado el tutorial, lo subí Google Drive y se lo compartí a Hugo para que lo vea. Le envíe un mail diciendo que el tutorial estaba terminado y ahí concluyó mi aporte a la comunidad.



Hugo Ruscitti

para mí ▾

Genial, ¡gracias!

31 may. ☆

El mié., 31 de may. de 2017 a la(s) 10:47, Tomas Morales <[tomimorales24@gmail.com](mailto:tomimorales24@gmail.com)> escribió:

Hola Hugo! Cuando te mandé el mail faltaba la mitad, anoche lo terminé :). Ahora le cambio librería por biblioteca, cualquier otra cosa avisame.

El 31 de mayo de 2017, 10:42, Hugo Ruscitti <[hugoruscitti@gmail.com](mailto:hugoruscitti@gmail.com)> escribió:

Hola tomas! Pinta bien, lo unico que cambiaría es la palabra librería por biblioteca o herramienta.

Lo demas va perfecto

El El dom, 28 de may. de 2017 a las 21:10, Tomas Morales <[tomimorales24@gmail.com](mailto:tomimorales24@gmail.com)> escribió:

Hola Hugo, te dejo el link de Drive para que veas lo que voy haciendo del tutorial y me digas que te parece y si escribí algo que esté errado, ya que no he desarrollado en Python y capaz tenga algún concepto errado.  
Saludos y gracias!!

[https://docs.google.com/document/d/1zid50lpGoAWkY1bAz-3rzUUDLFC30O\\_sHgLSjE6UCs/edit?usp=drivesdk](https://docs.google.com/document/d/1zid50lpGoAWkY1bAz-3rzUUDLFC30O_sHgLSjE6UCs/edit?usp=drivesdk)

---

## **CONCLUSION**

Como conclusión puedo decir que mi participación en la comunidad fue bastante positiva en muchos aspectos. Aprendí un poco de sintaxis y forma de programar en Python, aprendí como se manejan los integrantes de una comunidad de software libre y reforcé mis conocimientos sobre el uso de GitHub. Pertenecer a una comunidad de este tipo es una buena experiencia para cualquiera que estudie carreras como la nuestra, lo recomiendo.