

**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

Participación :Tutorial Scrolling

Curso: 5k4

Profesor:

Medel, Ricardo Hugo

Alumno:

Ferreyra, Juan Legajo: 40470

## 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 .....	13

## **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:

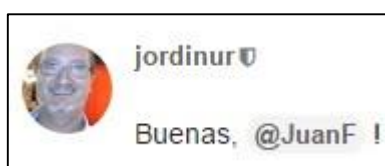
- Un equipo principal: son las personas que idearon y llevaron a cabo el proyecto, también los que lo mantienen y toman las decisiones.



- 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							
	Recibidos	Dados	Temas	Respuestas	Vistos	Leídos	396 usuarios
 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 "j"	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

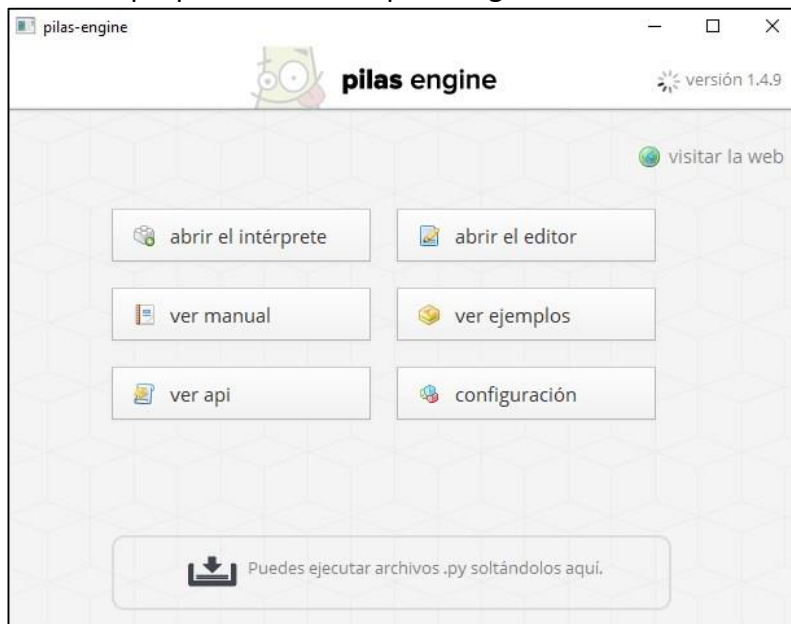
Es una comunidad abierta, por lo que cualquier persona se puede registrar.

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

## Herramientas

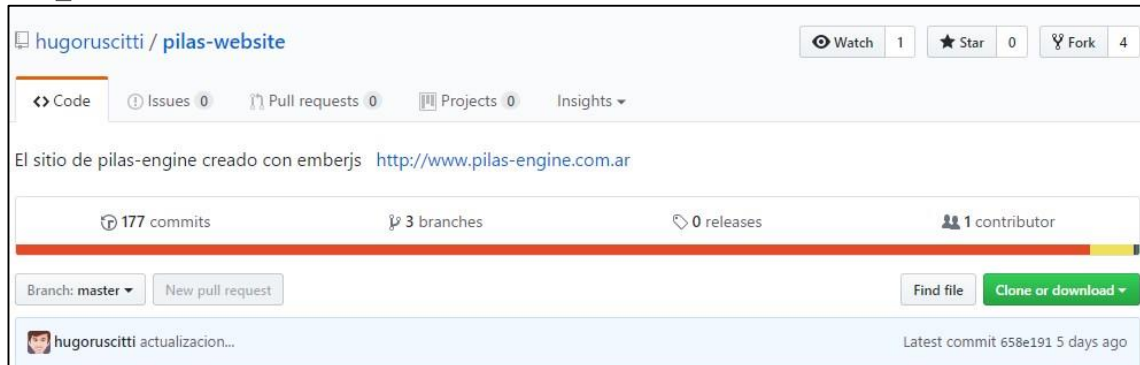
Las siguientes son las herramientas conocidas que usan en el proyecto:

- 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 participación comenzó mandándole un mail a Hugo Ruscitti y al mismo tiempo inscribiéndome a la comunidad.

La respuesta al mail fue rápido y de una manera muy amable.

Me sugirió elegir uno de los tutoriales que se encuentran desactualizados, me recomendó que usara como guía un documento con las actualizaciones:



Hugo Ruscitti <hugoruscitti@gmail.com>

para mí ▾

Hola Juan, ¡mucho gusto!

¡Por supuesto me interesa tu participación!, en la sección de documentación de pilas tenemos varios tutoriales que requieren actualización:

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

En algunos casos son arreglos mínimos, sobre cómo invocar algunas funcionalidades de pilas que alteramos. Hay un documento que lo describe pensando en la actualización ([http://pilas-engine.com.ar/#/docs/guia\\_conversion](http://pilas-engine.com.ar/#/docs/guia_conversion)).

Estoy abierto a buscar la forma de trabajo que más te guste, ¿querés elegir alguno de esos documentos y comenzar la migración?, ¿o como te gustaría?

...



Juan Ferreyra <juanfmanga555@gmail.com>

para Hugo ▾

Hola muchas gracias por responder y aceptar mi ayuda, si deseo realizar la migración y los arreglos del documento de:

### Scrolling

Muestra cómo generar el efecto desplazamiento de múltiples capas.

en q formato quieres q te lo mande así arranco lo mas pronto posible (q herramienta usan para hacer los pdf)

por mail yo leo el mail todos los dias

yo ya arranco estudiando ([http://pilas-engine.com.ar/#/docs/guia\\_conversion](http://pilas-engine.com.ar/#/docs/guia_conversion))

muchas gracias y espero su respuesta  
así comienzo con el tutorial



Yo elegí el tutorial de Scrolling que fue el que más me llamo la atención:

## Tutoriales para versiones anteriores (desactualizados)

Estos son los tutoriales clásicos de pilas, preparados para versiones anteriores a la 1.0 del motor.



### Disparar a Monos

Una introducción a pilas-engine utilizando un juego de disparos.

- [Abrir PDF](#)



### Asteroides

Una guía para construir un juego como el original asteroides.

- [Abrir PDF](#)
- [Descargar recursos adicionales](#)



### Sprites y Física

Muestra los primeros pasos con actores, el motor de física y una comparativa en

- [Abrir PDF \(versión 0.83\)](#)
- [Descargar recursos adicionales \(versión 0.83\)](#)



### Grillas y Animación

Guía paso a paso para construir animaciones mediante grillas de gráficos.

- [Abrir PDF](#)
- [Descargar recursos adicionales](#)



### Scrolling

Muestra cómo generar el efecto desplazamiento de múltiples capas.

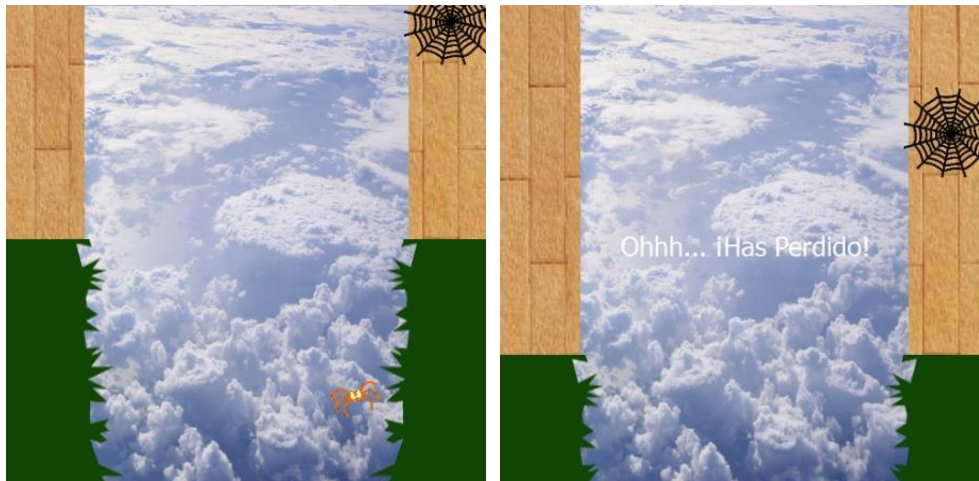
- [Abrir PDF](#)
- [Descargar recursos adicionales](#)



#### Descripción de Scrolling :

Es un tutorial de un juego dirigido a estudiantes de primero del bachillerato con una duración de cuatro clases, el objetivo del curso es mostrar como poder generar el efecto de desplazamiento de múltiples capas.

Es una araña que va subiendo unas paredes y que puede saltar entre los dos costados de las paredes .En el juego uno pierde si la araña sale de la pantalla o sea que tiene que ir saltando y subiendo para no perder.



Luego que entendí el juego me puse a leer la **Guía de conversión a la nueva versión de pilas-engine** y el manual ,lo que me llevo mucho tiempo ya que no sabía cómo programar en pilas, pero fue muy interesante y divertido de aprender.

Al poco tiempo se me presento un problema con el tutorial , como hacer que el personaje salte a la izquierda y a la derecha, encontré varias formas de resolverlo de manera muy fácil usando como guía el manual y algunas preguntas que habían realizado otros miembros en el foro .

Pero se me presento un problema lo resuelvo de la manera fácil o tendré que usar lo más posible la **Guía de conversión a la nueva versión de pilas-engine** .Así que primero me fije si había alguna pregunta sobre lo que necesitaba en el foro pero no había nada, así que pedí ayuda a los miembros de la comunidad si sabían cómo ayudarme lamentablemente no me pudieron ayudar y me recomendaron preguntarle a Hugo.

Pregunta a la comunidad:



**JuanF**  
Juan


Actividad  Notificaciones  Mensajes  Distintivos **Resumen**  Preferencias

### ESTADÍSTICAS

24 días visitados

2h tiempo de lectura

106 posts leídos

0  dados

1 tema creado

2 posts publicados

### RESPUESTAS TOP

7 may.  
[Tutorial de Scrolling no me toma los botones de izquierda y derecha](#)

9 may.  
[Tutorial de Scrolling no me toma los botones de izquierda y derecha](#)



### TEMAS TOP

4 may.  
[Tutorial de Scrolling no me toma los botones de izquierda y derecha](#)

### TOP ENLACES

[pilas-engine.com.ar/#/docs](https://pilas-engine.com.ar/#/docs)  0  
[Tutorial de Scrolling no me toma los botones de izquierda y derecha](#)

### A QUIENES MÁS RESPONDIÓ

 jordinur Jordi  
 2

Luego le mande un mail a Hugo con mi problema, con dos versiones del juego y unas preguntas:

La pregunta es ¿cual de los dos uso, para seguir y luego armar el tutorial  
Las diferencias son:  
1-( scrolling tutorial con pocas modificaciones) como ser cuando el bicho tiene q moverse y saltar uso como en el tutorial original bicho aprenda a moverse usando la función `aprender(self.hacer("EsperandoT"))` de la clase `EsperandoT`, o sea q hace un encadenamiento de clases.  
En cambio el 2 scrolling tutorial con muchas modificaciones:  
Lo hago como sale en el tutorial web o sea q el bicho aprende a moverse el mismo y a saltar. Lo q hago es incluir los comportamientos del actor en su misma clase

Cual de las dos opciones uso para el tutorial ¿:

Si elegís la opción 1 :tengo un problema no logro hacer q use la clase `esperandoT` y luego la clase saltando (o sea q no logro hacer q aprenda el Encadenando del comportamiento de `esperandoT` y luego saltando)  
Si elegís la opción 2 :no me sale el random de las telas de araña q queden sobre las paredes.  
Cual de las dos opciones te parece mejor así sigo con el juego

Perdón si te molesto pero no se como solucionarlo ,lo mismo sigo viendo q es lo tenga mal.  
Si es q ice cualquier cosa decímelo puede ser q entendí mal el tutorial  
Bueno te mando un abrazo y espero tu respuesta muchas gracias

[Firmado]

Respuesta:



**Hugo Ruscitti** <hugoruscitti@gmail.com>

para mí 

Hola Juan!, mil disculpas por la demora, recién pude ponerme a mirar el código y leer con atención tu mensaje.

Me parece que lo mejor es editar la versión 1, recién la probé y salvo por algunas modificaciones que tuve que hacer parece funcionar bien.

<https://gist.github.com/hugoruscitti/b75a3e0412ba34865c981566b6d289dd>

Fijate que si pulsas en donde dice "Revisions" te van a aparecer los cambios que le hice al archivo. Lo más importante creo que fué cambiar el método "hacer\_inmediatamente".

Avisame cualquier cosa, abrazo!

\*\*\*



**Juan Ferreyra** <juanfmanga555@gmail.com>

para Hugo 


No ahí problema Hugo, ya probé lo q me mandaste 10 las correcciones, muchísimas gracias ahora sigo con la edición  
Te mando un abrazo

\*\*\*

La respuesta fue usar la versión 1, pero como pasaron varios días hasta su respuesta ya tenía una versión finalizada de la versión 2.

Pero entiendo porque quería usar la versión 1 ya que de esta manera las personas que hayan hecho juegos con las versiones viejas de pilas las puedan adaptar a la nueva, es de ahí donde surgió mi duda de cómo seguir con el tutorial.

Luego Hugo subió el código con el problema resuelto a su cuenta de GitHub:



The screenshot shows a GitHub repository interface. At the top, the user 'hugoruscitti' is listed next to the file 'desplazando02.py', with a note 'Last active a month ago'. Below this, there are two tabs: 'Code' (selected) and 'Revisions 2'. The main area displays the Python code for 'desplazando02.py' with line numbers 1 through 17. The code imports 'pilasengine', initializes a game window, defines key controls for left and right movement, and creates a custom actor class named 'Bicho' that loads an image named 'renata.png'.

```
1  # coding: utf-8
2  import pilasengine
3
4  pilas = pilasengine.iniciar(ancho=500, alto=500)
5  # Definimos las teclas que moverán al personaje
6  teclas = {
7      pilas.simbolos.IZQUIERDA: 'izquierda',
8      pilas.simbolos.DERECHA: 'derecha'
9  }
10
11 # Creamos un control personalizado con esas teclas
12 mandos = pilas.control.Control(teclas)
13
14 class Bicho (pilasengine.actores.Actor):
15
16     def iniciar(self):
17         self.imagen = pilas.imagenes.cargar("renata.png")
```

El tutorial al día 21/06/2017 está al 80 % de que lo termine, ya que tengo unos problemas que solucionar y también tengo que ver que errores me tira ya que salió una nueva versión de pilas.

## **CONCLUSION**

Como conclusión personal participar en una comunidad ha sido una muy buena experiencia ya que aprendí como funciona, como ayudar, como hacer preguntas, como dirigirte a los miembros y muchas cosas más. También pude usar lo aprendido en la materia y ver lo útil que es GitHub.

Y Pilas me gusta como comunidad y hacer juegos, así que luego de terminar el tutorial voy a seguir participando pero ya armando tutoriales propios o de juegos que funcionen en la nueva versión.