



**TEC** | Tecnológico  
de Costa Rica

## **ProfitQuest - Juego Educativo de Gestión de Costos de Producción y Manejo de Recursos**

Manual Técnico

9 de Junio 2025

## Índice

Introducción	3
Tecnologías a utilizar	3
Pasos para generar archivo ejecutable del juego.	3

# Introducción

Este manual existe con el propósito de proporcionar información necesaria para operar diferentes aspectos del programa.

El objetivo del juego es proporcionar una plataforma para educar sobre gestión de costos de producción y manejo de recursos de una forma interactiva y entretenida.

## Tecnologías a utilizar

- Godot: La aplicación fue creada con el motor de desarrollo de juegos llamado godot.
- Windows: La versión actual del juego corre únicamente en windows pero utilizando el código fuente y la aplicación de godot, se pueden generar archivos ejecutables compatibles con otros sistemas operativos.
- LibreSprite: Se utilizó para crear los diferentes elementos visuales del juego utilizando un estilo de “pixel art”
- GDscript: es el lenguaje de programación utilizado para crear y manejar las funcionalidades y estéticas del juego.

## Pasos para generar archivo ejecutable del juego.

1. Se debe descargar una versión estable del motor de juegos “open source” godot.  
<https://godotengine.org/download/windows/>
2. Abriendo la aplicación se debe de importar el folder fuente o folder del proyecto de “ProfitQuest”

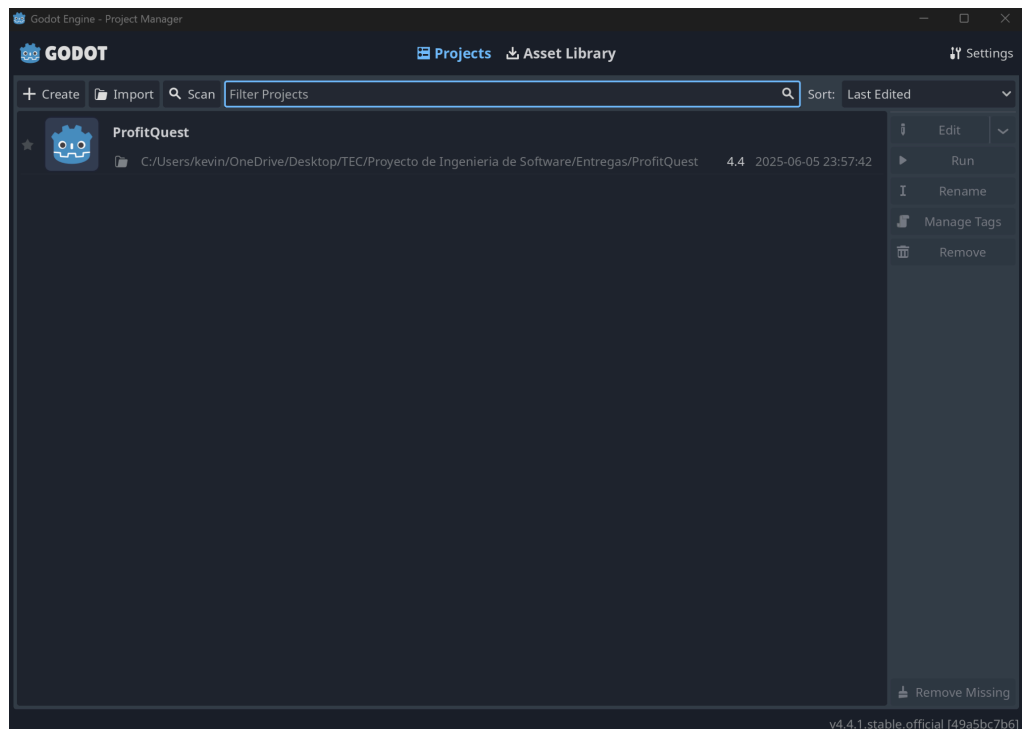
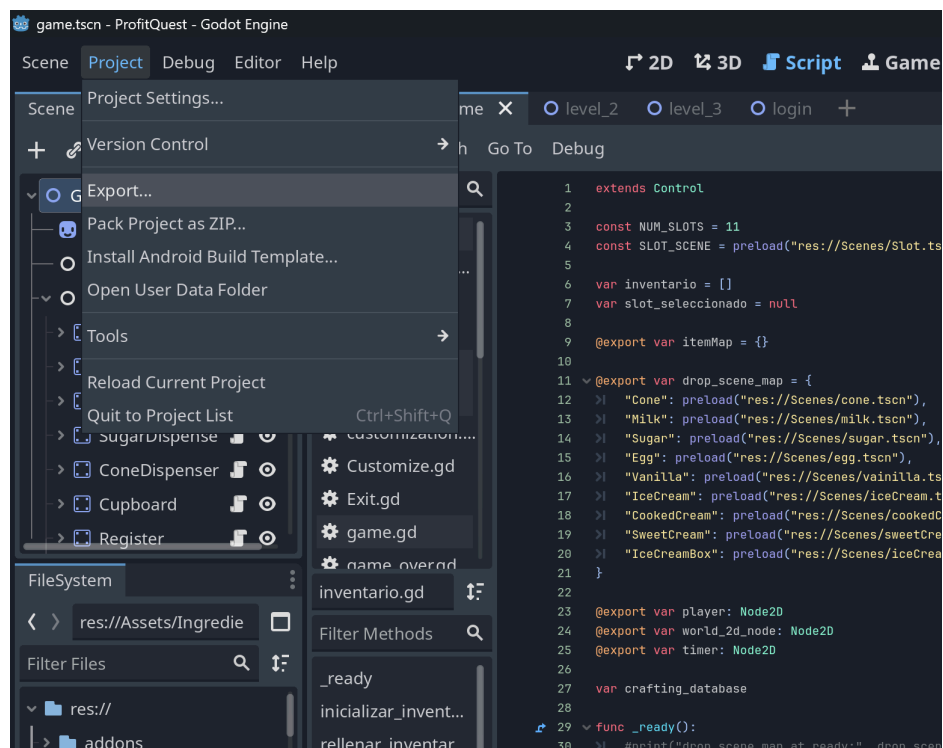


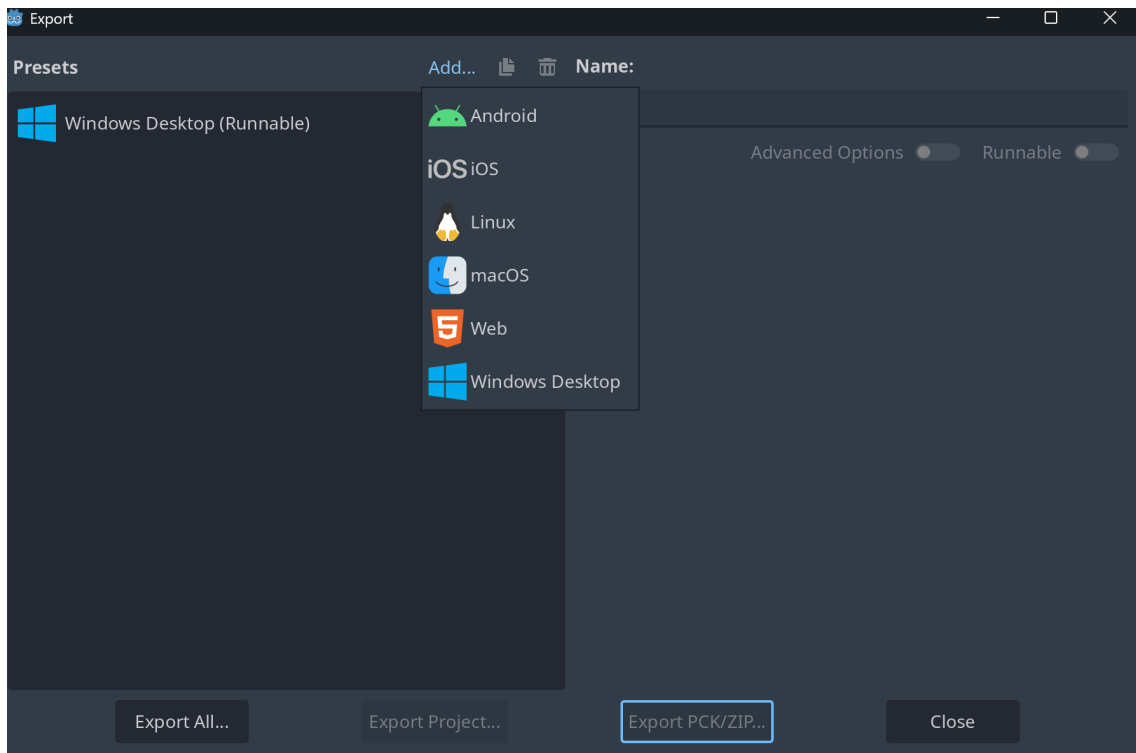
Figura 1: Página inicial de Godot

3. Ahora se abre el proyecto utilizando Godot. Esto se logra haciendo doble-click en el proyecto visto en la *figura 1*.
4. Al abrirse el proyecto seleccionamos en la barra de herramientas superior la opción de “Project”



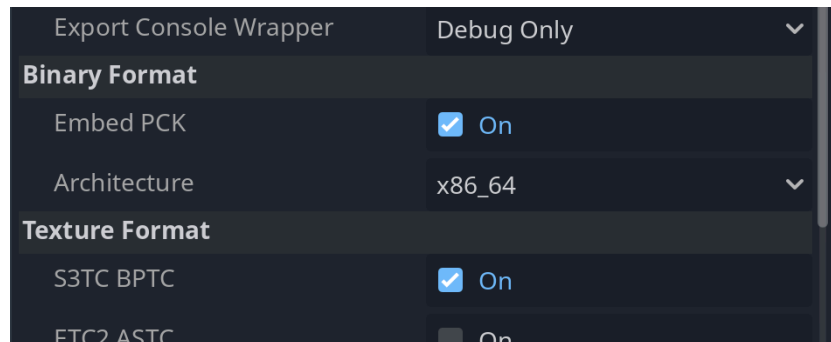
*Figura 2: Pantalla de Godot seleccionando la opción de “Project”*

5. En el menú desplegado seleccionamos la opción que dice “export...”.
6. En la pantalla que aparece, seleccionamos add para generar un nuevo conjunto de ajustes para generar el archivo ejecutable del juego, este puede ser una serie de sistemas operativos diferentes

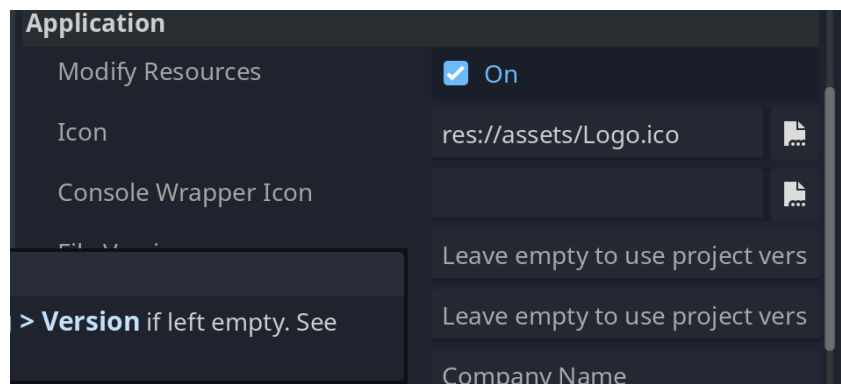


*Figura 3: Pantalla de exportación*

7. Seleccionamos las opciones deseadas como “Embed PCK” y escogemos el logo del archivo en “ICON”. Para el icono se puede seleccionar el archivo Logo.ico dentro del folder llamado “Assets” en el folder con el código fuente del proyecto

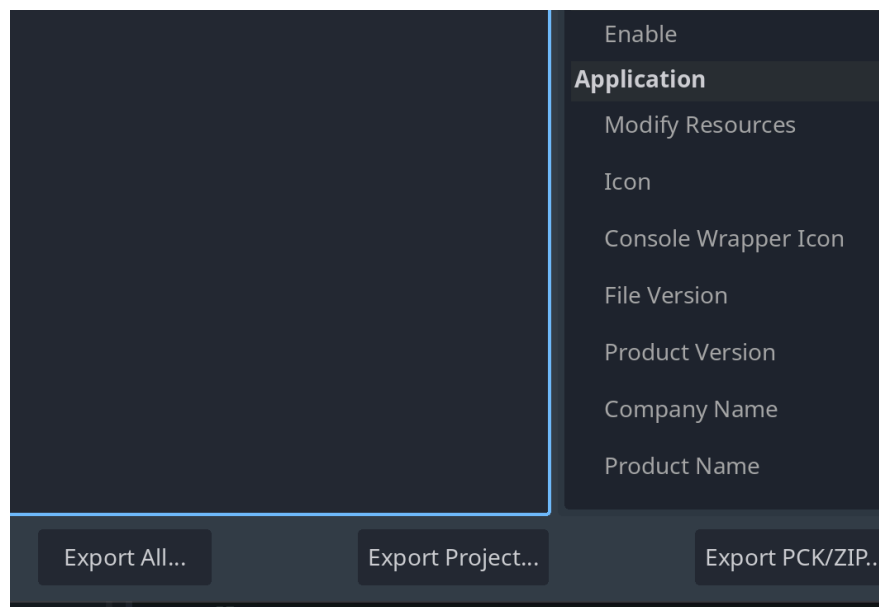


*Figura 4: Opción “Embed PCK”*

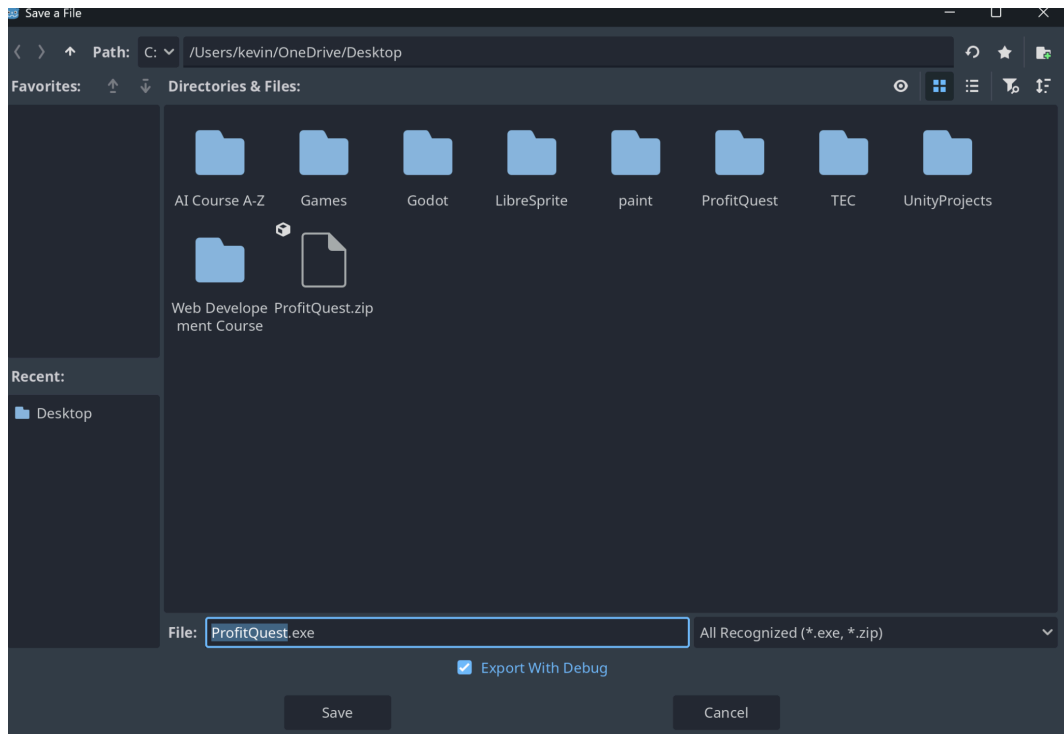


*Figura 5: Opción de “Icon”*

8. Finalmente le damos a “Export Project...” y escogemos la ubicación en la computadora donde deseamos que aparezca el proyecto. Con esto ya tenemos generado el archivo ejecutable del juego.



*Figura 6: Opción de “Export Project...”*



*Figura 7: Selección de Ubicación para guardar Archivo*

Con esto se genera el archivo final donde se puede acceder al juego. Para abrir el juego seleccionar el archivo recientemente creado.

Nota: El código fuente y el archivo ejecutable va a ser compartido por nosotros.