Rafanoid...

Round 2

by Raformático

Start

¿Qué vamos a aprender?

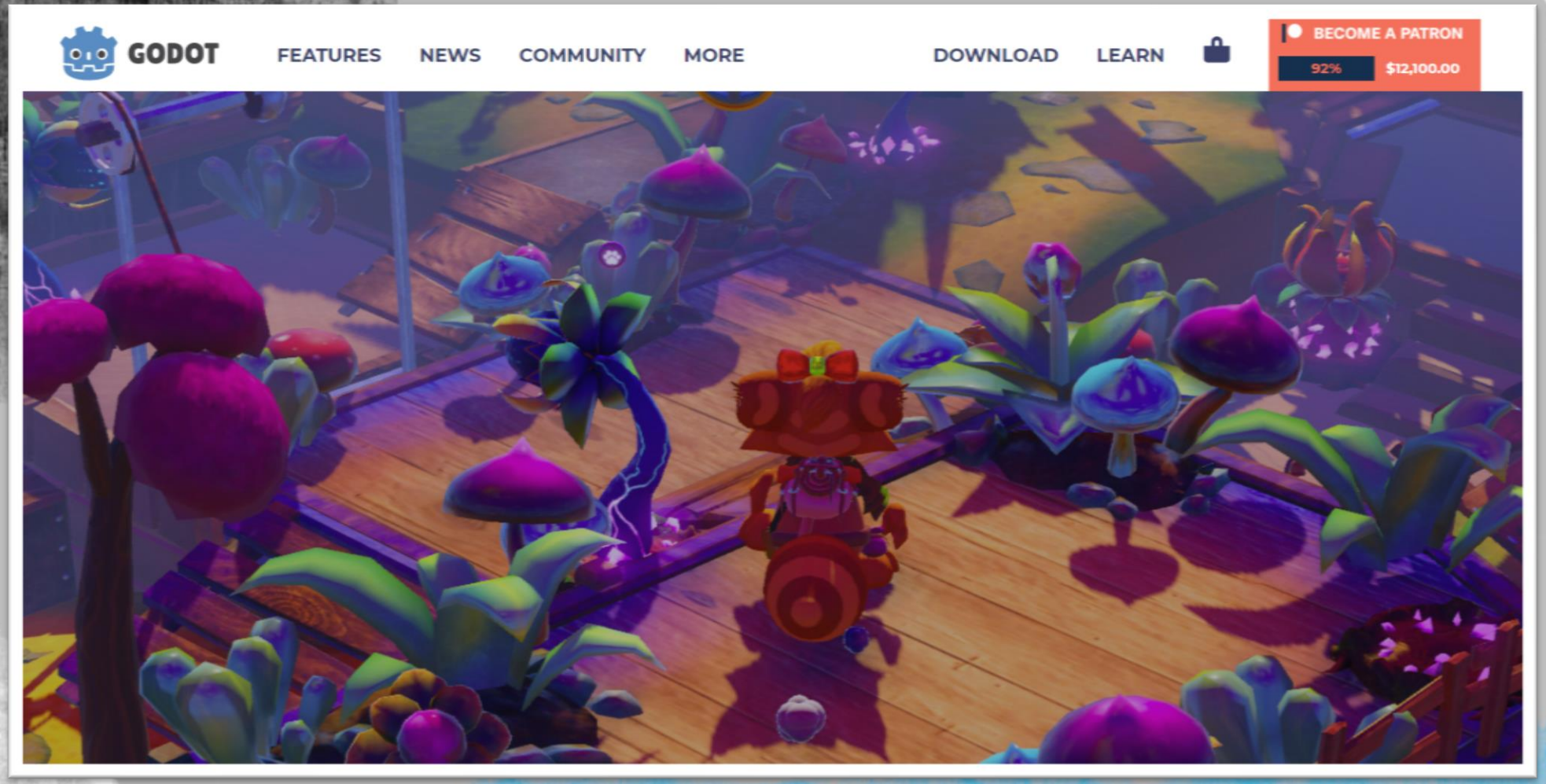
1- ¿Qué es Godot?

2.- Cómo instalarlo

3.- Conocimiento de la interfaz

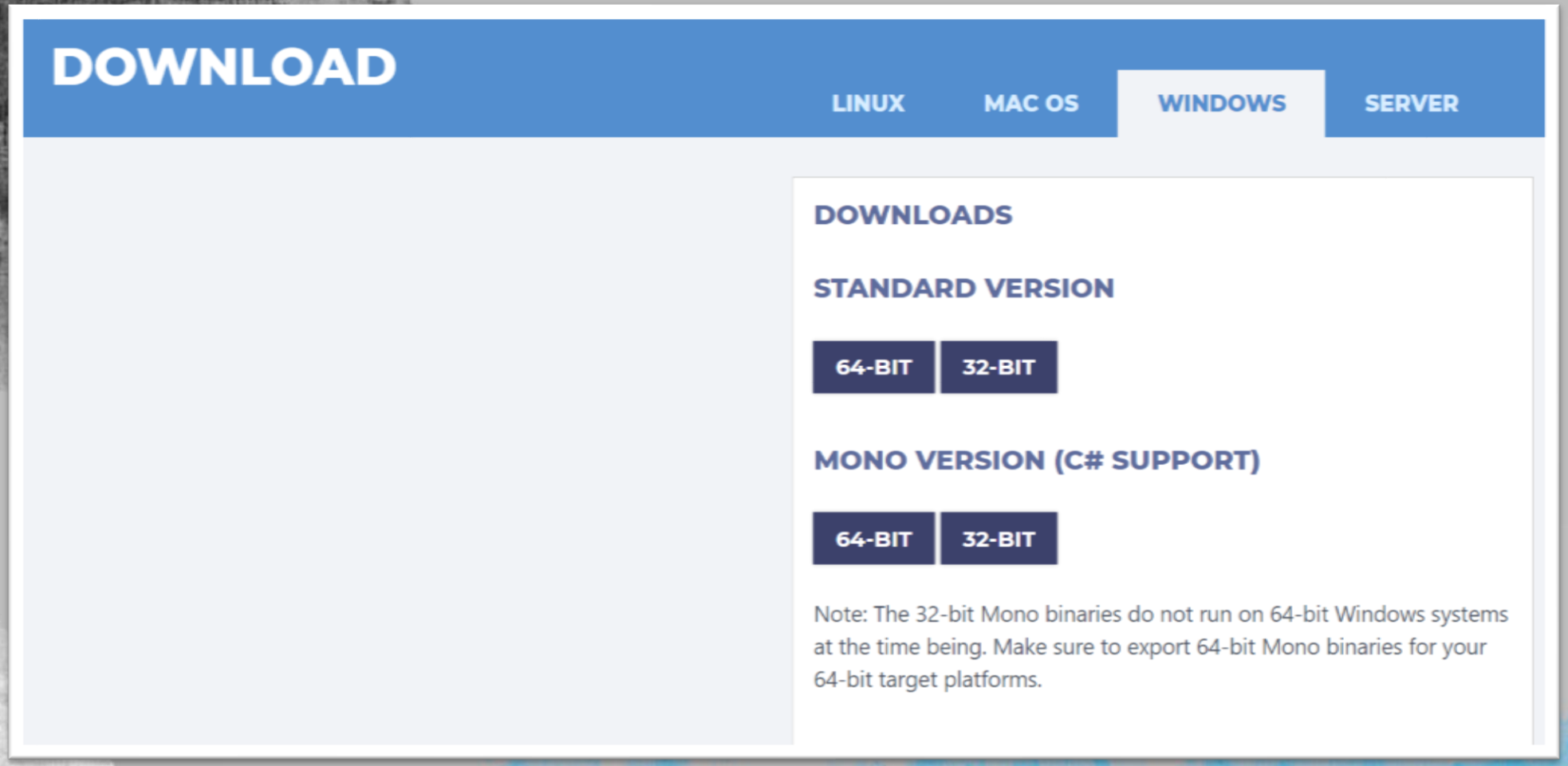
4- Ayuda, ayudaaaa!

1.- ¿Qué es Godot?



2.-

¿Cómo instalar Godot?

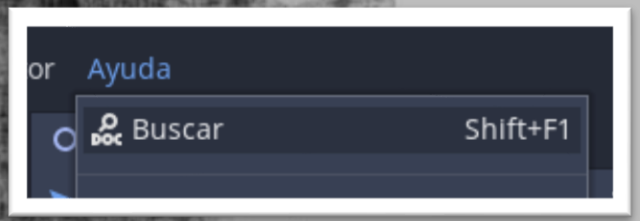


3.-

Conocimiento de la interfaz

- Viewport. Aquí se crea el juego y se añaden los recursos
- Vistas: 2D, 3D, Script y Assets
- Carpeta de recursos
- Escena con los nodos (y objetos)
- Inspector de propiedades de los nodos y su jerarquía

4.- Ayuda, ayudaaaa!



Clase: Node2D

Hereda: CanvasItem < Node < Object

Heredada por: AnimatedSprite , AudioStreamPlayer2D , BackBufferCopy , Bone2D , CPUParticles2D , Camera2D , CanvasModulate , CollisionObject2D , CollisionPolygon2D , CollisionShape2D , Joint2D , Light2D , LightOccluder2D , Line2D , MeshInstance2D , MultiMeshInstance2D , Navigation2D , NavigationPolygonInstance , ParallaxLayer , Particles2D , Path2D , PathFollow2D , Polygon2D , Position2D , RayCast2D , RemoteTransform2D , Skeleton2D , Sprite , TileMap , TouchScreenButton , VisibilityNotifier2D , YSort

A 2D game object, inherited by all 2D-related nodes. Has a position, rotation, scale, and Z index.

Descripción

A 2D game object, with a transform (position, rotation, and scale). All 2D nodes, including physics objects and sprites, inherit from Node2D. Use Node2D as a parent node to move, scale and rotate children in a 2D project. Also gives control of the node's render order.

Tutoriales en línea

docs.godotengine.org/en/latest/tutorials/2d/custom_drawing_in_2d.html

Propiedades

Vector2	position [predeterminado: Vector2(0, 0)]
float	rotation [predeterminado: 0.0]
float	rotation_degrees [predeterminado: 0.0]
Vector2	scale [predeterminado: Vector2(1, 1)]
Transform2D	transform
Vector2	global_position

Resumen y próximo vídeo

1- ¿Qué es Godot?

2.- Cómo instalarlo

3.- Conocimiento de la interfaz

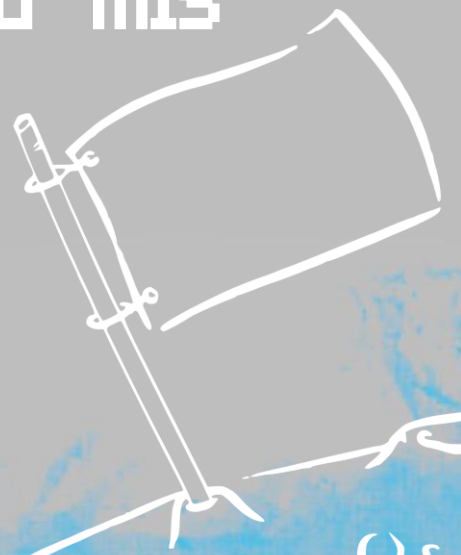
4- Ayuda, ayudaaaa!

Continue - Primera escena y jugador!

Reto

Reto!

Descargad el juego 2D y repetid mis pasos



Rafanoid...

Round 2

by Raformático