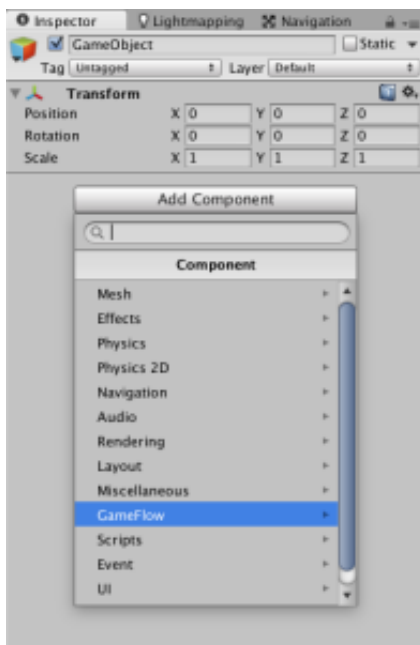


# Tutorial 1: ¡Hola, Mundo!

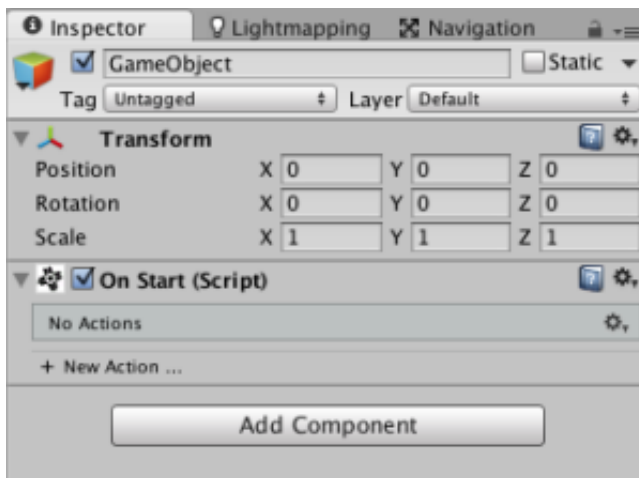
Vamos a comenzar creando un primer ejemplo muy simple que nos servirá para entender rápidamente algunas ideas básicas de GameFlow.

1. Creamos un nuevo proyecto e importamos el paquete de GameFlow tal y como hemos visto en el apartado de Instalación de este capítulo.
2. Nos aseguramos de que tenemos la ventana Inspector abierta, si no lo está podemos abrirla con la opción de menú *Window > Inspector*.
3. Nos aseguramos de que tenemos la ventana Console abierta, si no lo está podemos abrirla con la opción de menú *Window > Console*.
4. Añadimos un objeto vacío, menú *GameObject > Create Empty*.  
Observaremos que el objeto creado se selecciona automáticamente y que en la ventana Inspector sólo aparece un componente *Transform* y a continuación un botón *Add Component* que pulsaremos para añadir un programa de GameFlow.

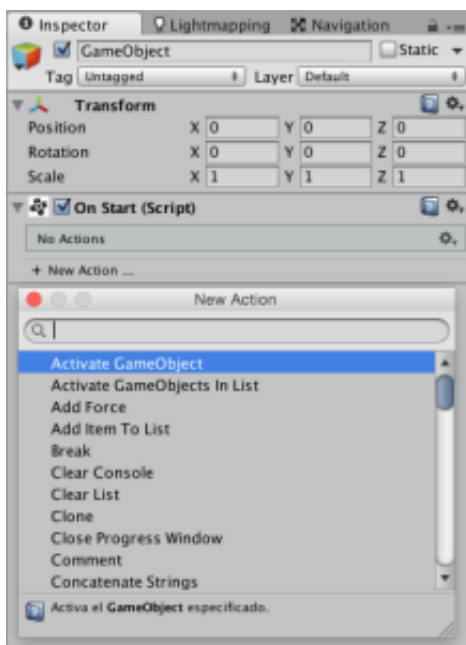


5. Se despliega un menú con un campo de filtro. Borraremos cualquier texto que tengamos en el campo de filtro y a partir de ahí navegaremos por el menú buscando *GameFlow > Programs > On Start* y haremos click

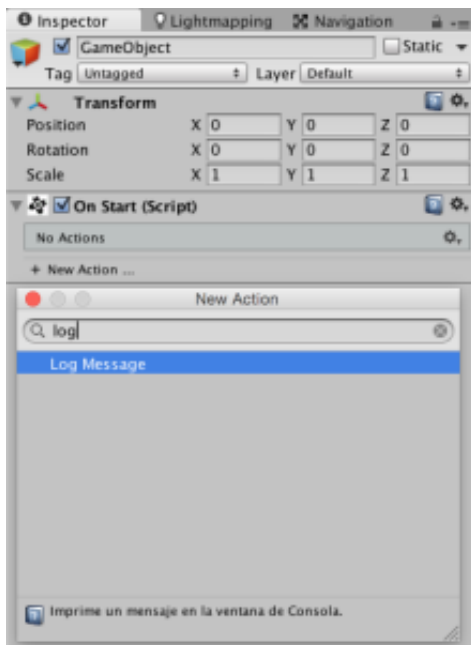
en ese elemento, con lo cual acabamos de crear un programa.



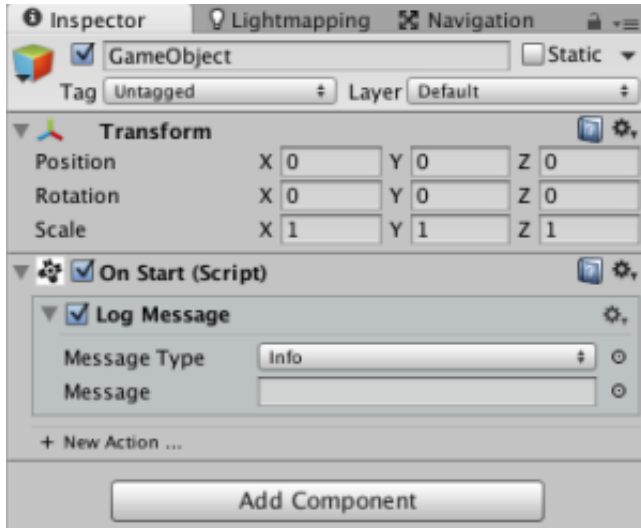
- Ahora añadiremos una acción al programa haciendo click en el área que muestra + *New Action* ... en el Inspector. Debe aparecer una ventana de selección de acciones, de nuevo con un campo de filtro que podemos usar para buscar lo que necesitamos.



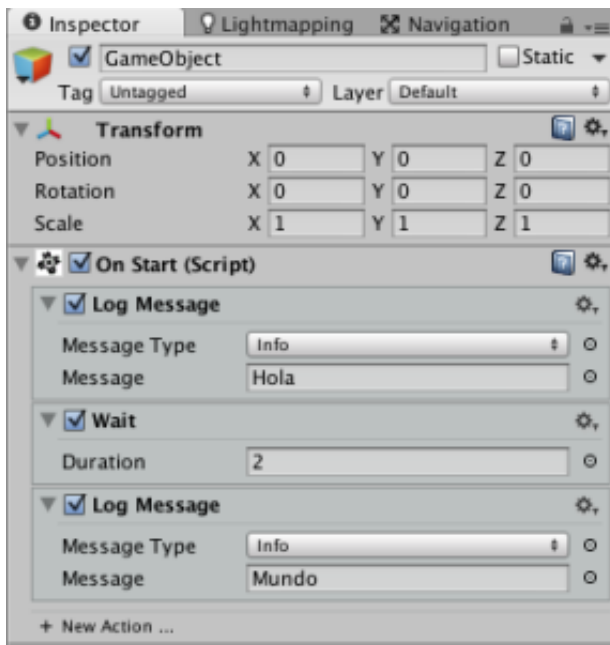
- Escribimos *Log* en esa ventana y observaremos que ahora sólo queda una única acción *Log Message* que es la que queremos, hacemos click o pulsamos Enter para añadir la acción. Veremos que ahora el programa "On Start" ya tiene una primera acción que aparece como un bloque con un color ligeramente diferente al del fondo de la ventana.



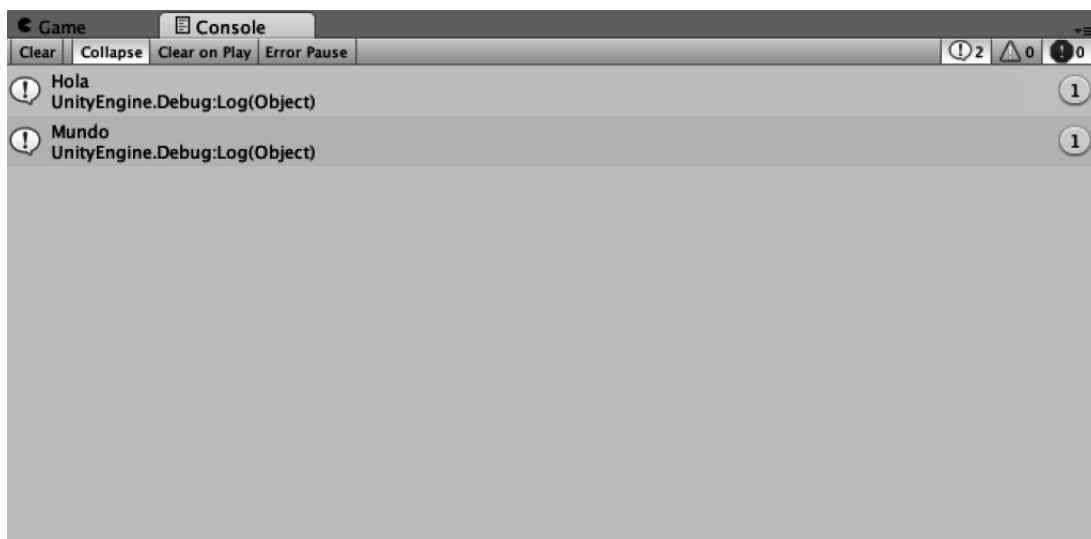
8. Ahora podemos escribir un mensaje en la propiedad Message, por ejemplo "Hola" indicando que ese será el mensaje que queremos imprimir en la consola.



9. Repetiremos el proceso de añadir una nueva acción pero esta vez buscaremos la acción Wait en la cual ajustaremos su propiedad "Duration" con un valor de 2 (segundos).
10. Por último volveremos a añadir una acción Log Message, pero esta vez el mensaje que le pondremos será "Mundo!".



Y con eso hemos acabado nuestro primer programa. Ahora sólo nos queda dar al botón de ejecución (Play) en la parte superior central para ver el resultado: un mensaje “Hola” se muestra en la consola seguido de una espera de 2 segundos tras la cual se escribirá otro mensaje “Mundo!”.



Evidentemente lo que hemos hecho es algo muy simple, pero este primer ejercicio nos habrá servido ya para entender por un lado cómo añadir programas a los objetos del juego y cómo añadir acciones a dichos programas, y por otro lado el carácter secuencial de los programas de

GameFlow que, como hemos visto, ejecutan sus acciones en el orden que hayan sido colocadas y esperando la finalización de cada tarea antes de comenzar la siguiente.