

Programación 3D

🎮 Practica 1 :
Fundamentos de
Programación con GDScript

Anceno Villa
Zeira Nitzaniyah
211396569

Ingeniería en Computación



CUCEI

CENTRO UNIVERSITARIO DE
CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS

¡LO LOGRASTE!

No sólo has aprendido los fundamentos de la programación, sino que estás un paso más cerca de crear tus propios juegos.

NO TE PARES AQUÍ... ¡LO DIVERTIDO EMPIEZA AHORA!

A partir de aquí, los alumnos tradicionalmente siguen dos caminos:

SEGUIR TUTORIALES EN VÍDEO
 Son una buena forma de aprender mecánicas de juego específicas, pero no son tan eficaces cuando tratas de aprender nuevas habilidades desde cero.

- No hay una ruta de aprendizaje clara.
- La retención y la adquisición de competencias son lentas y limitadas.

We make our fair share of free tutorials. They will come in very handy once you start making games on your own. But to get started, we really recommend you learn how to think like a game developer using courses.

APRENDER CON CURSOS
 Tengo en cuenta que la mayoría de los cursos disponibles en línea son en realidad series premium de tutoriales en video. Lamentablemente, el problema de la retención de información y la adquisición de habilidades reales sigue siendo válido para ellos.

At GDQuest, we're educators at heart. We believe in applied study and we believe it doesn't have to be boring. When teaching is done correctly, most people highly enjoy the sensation of leveling up!

That's the reason we made this app. It is in fact part of our beginner course Learn Gamedev From Zero with Godot.

APRENDA GAMEDEV CON GODOT

YA DISPONIBLE TO ORDER
¡Cursos de Godot 4!

¿Enseñas videojuegos en clase?

Índice del curso - Learn GDScript From Zero		
Lesson 1	Cómo es el código	100%
Lesson 2	Tu primer error	100%
Lesson 3	Estamos parados sobre los homb	100%
Lesson 4	Dibujar un rectángulo	100%
Lesson 5	Codificar tu primera función	100%
Lesson 6	Tu primer parámetro de función	100%
Lesson 7	Introducción a las variables mien	100%
Lesson 8	Definir tus propias variables	100%
Lesson 9	Sumar y restar	100%
Lesson 10	El bucle del juego	100%
Lesson 11	Delta de tiempo	100%
Lesson 12	Uso de variables para facilitar la	100%
Lesson 13	Condiciones	100%
Lesson 14	Multiplicar	100%
Reiniciar progreso		

Índice del curso - Learn GDScript From Zero		
Lesson 14	Multiplicar	100%
Lesson 15	Vectores 2D	100%
Lesson 16	Introducción a los bucles while	100%
Lesson 17	Introducción a los bucles for	100%
Lesson 18	Crear matrices	100%
Lesson 19	Hacer bucles sobre matrices	100%
Lesson 20	Cadenas	100%
Lesson 21	Funciones que devuelven un val	100%
Lesson 22	Agregar y extraer valores de las	100%
Lesson 23	Acceder a los valores de las mat	100%
Lesson 24	Creación de diccionarios	100%
Lesson 25	Hacer un bucle sobre los diccion	100%
Lesson 26	Tipos de valores	100%
Lesson 27	Especificación de tipos con sug	100%
Reiniciar progreso		

El concepto que más me costó visualizar fue el delta del tiempo. Al principio no entendía por qué debía multiplicar los movimientos por ese valor variable, hasta que, tras experimentar sin usarlo, noté que la velocidad de los objetos dependía totalmente del rendimiento del equipo. Comprender que delta normaliza la experiencia entre diferentes tasas de fotogramas fue un paso crucial, dejó de ser un número abstracto para convertirse en la base de cualquier movimiento fluido y consistente.

Para mi juego, según yo no ha asignado tema, pero planeo desarrollar un prototipo en 2D que integre varios de los conceptos aprendidos. Será un juego de exploración sencillo donde el personaje debe recolectar objetos mientras evita obstáculos. Aplicaré vectores 2D y delta para el movimiento básico, condiciones y colisiones para manejar interacciones como recolectar items o recibir daño, y diccionarios para gestionar el inventario y estadísticas del jugador. Además, usaré funciones parametrizadas para acciones repetitivas y arrays para manejar grupos de elementos del escenario. La idea es consolidar lo aprendido creando un sistema modular y fácil de expandir, sentando las bases para mecánicas más complejas en el futuro.