

# Programación 3D

🎮 Practica 1 :  
Fundamentos de  
Programación con GDScript

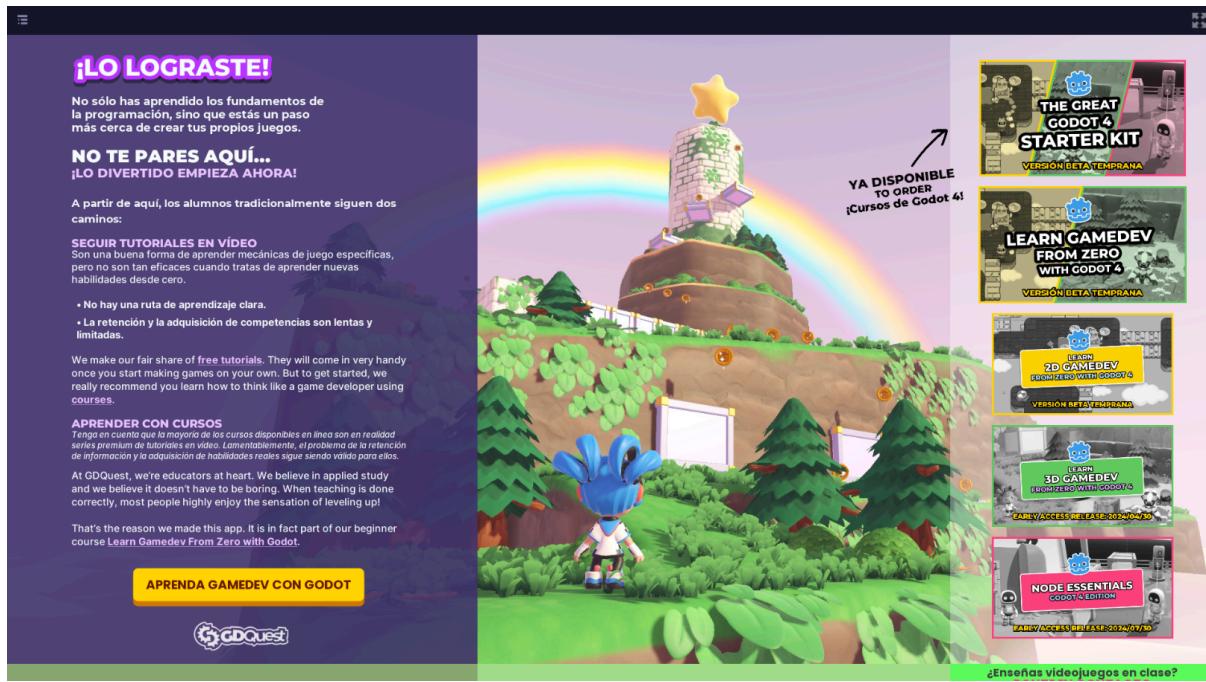
**Anceno Villa**  
Zeira Nitzaniyah  
211396569

Ingeniería en Computación



**CUCEI**

CENTRO UNIVERSITARIO DE  
CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS



**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 13 CONDICIONES	
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.