

Godot Engine

⚠ DOCUMENTO EN DESARROLLO ⚠

Introducción

Godot Engine es un motor de desarrollo de juegos de código abierto que permite crear tanto juegos en 2D como en 3D de manera eficiente y accesible. Lanzado en 2014 bajo la licencia MIT, Godot se ha destacado en la industria de los videojuegos por ser completamente gratuito, ofreciendo a los desarrolladores la libertad de usar, modificar y distribuir sus proyectos sin restricciones ni costos adicionales. Este enfoque de código abierto ha permitido que Godot crezca rápidamente, con una comunidad activa que contribuye al desarrollo del motor, mejorando constantemente sus características y herramientas.

Una de las principales fortalezas de Godot es su **soporte nativo tanto para 2D como para 3D**. Su motor 2D es especialmente poderoso, proporcionando un sistema de renderizado optimizado que maneja los gráficos 2D de manera nativa, lo que resulta en un rendimiento superior y una experiencia de desarrollo simplificada. Además, Godot ofrece un motor 3D robusto, capaz de manejar proyectos más complejos, lo que lo convierte en una herramienta versátil para cualquier tipo de juego.

Godot utiliza **GDScript** como su lenguaje de scripting principal, un lenguaje diseñado específicamente para el desarrollo de juegos y con una sintaxis similar a Python, lo que facilita su aprendizaje y uso. Sin embargo, Godot también soporta otros lenguajes como **C#, C++, y VisualScript** (un lenguaje visual), proporcionando a los desarrolladores la flexibilidad de trabajar con el lenguaje que mejor se adapte a sus necesidades.





El motor se organiza en torno a un **sistema de nodos y escenas**, lo que permite una estructuración modular y flexible de los elementos del juego. Cada escena puede contener una combinación de nodos que representan gráficos, sonidos, lógica y más, permitiendo una jerarquía clara y fácil de gestionar. Esta organización hace que sea sencillo reutilizar y modificar componentes dentro de un proyecto.

Godot también se destaca por sus **herramientas integradas**. Incluye un editor visual de escenas, un sistema de animación avanzado, herramientas de depuración, y una interfaz de usuario altamente personalizable, eliminando la necesidad de software externo para la mayoría de las tareas de desarrollo. Estas herramientas, combinadas con la capacidad de exportar juegos a múltiples plataformas como **Windows, macOS, Linux, Android, iOS, y HTML5**, hacen de Godot una opción muy atractiva para desarrolladores que buscan llegar a una audiencia amplia.

Finalmente, al ser un proyecto de **código abierto**, Godot se beneficia de una comunidad dinámica y colaborativa que contribuye regularmente con mejoras, nuevos módulos, y recursos educativos. Esta comunidad, junto con la filosofía de libertad y flexibilidad del motor, hace de Godot una opción ideal tanto para principiantes como para desarrolladores experimentados que buscan un entorno de desarrollo de juegos poderoso y sin restricciones.

⚠ Sección introductoria generada por ChatGPT ⚠

Enlaces

-  [Godot Engine](#)
- [Godot Docs](#)
-  [A curated list of free/libre plugins, scripts and add-ons for Godot](#)
-  [A curated list of free/libre plugins, scripts and add-ons for Godot](#)
- [Godot Engine - ZEEF](#)
- [KidsCanCode](#)
- [GODOT RECIPES](#)
-  [Angega Studios](#)
-  [Godot 101: Learning the Godot Game Engine](#)

- [RPG in a Box](#)
- [A dictionary for people moving from GM:S to Godot](#)
- [Make games with Godot: Beginner Edition](#)
- [Make games with Godot: Developer Edition](#)
- [GodotSteam - Steam API for the Godot game engine \(version 3.0 - 3.1\). For the Windows, Linux, and Mac platforms](#)
- [Godot edition of AllSky Free, a Unity skybox package](#)
- [Godot - Realistic Water Shader](#)
- [Godot God Rays Plugin](#)
- [Godot Shaders](#)
- [Kotlin/JVM binding for the Godot Game Engine](#)
- [GDScript Mastery - GDScript Cheatsheet](#)

Licencia



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional](#).