



Practica 2: Exploración del Editor y Núcleo de Godot 4

Autor: Andrés Burr Tinoco

Materia: Programacion 3d

Profesor: JOSE LUIS DAVID BONILLA CARRANZA

Fecha: 05 de Febrero de 2026



1. Primeros pasos (Editor overview) El editor de Godot se organiza en paneles especializados, como el **Viewport** para el diseño visual, el **Inspector** para modificar propiedades y el **Sistema de Archivos** para gestionar recursos. Esta interfaz centralizada permite controlar todos los aspectos del desarrollo, desde la jerarquía de objetos hasta la conexión de señales y scripts.

2. Conceptos escena Una escena es una colección de nodos organizados jerárquicamente que se puede guardar como un archivo independiente para ser reutilizada en otras partes del proyecto. Esto permite un flujo de trabajo modular, donde elementos complejos (como un planeta) se crean una sola vez y se "instancian" múltiples veces dentro de una escena principal (como el sistema solar).

3. Nodos y escenas Los **nodos** son los bloques de construcción básicos con funciones específicas (mostrar una imagen, medir tiempo o rotar), mientras que una **escena** es el árbol o conjunto que los agrupa. La relación principal es que las escenas permiten organizar nodos para definir el comportamiento y la apariencia de un objeto completo, el cual a su vez puede actuar como un solo nodo dentro de otra jerarquía más grande.