

ENSEÑANDO GODOT ENGINE

DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

GODOTCON 2021



Gaston Caminiti

- ☐ Presentación
- ☐ LXD en Desarrollo de videojuegos
- ☐ ¿Por qué enseñar Godot Engine?
- ☐ Curriculum & Godot Engine
- ☐ Nuestra experiencia
- ☐ Preguntas

Presentación



¡POR NUEVOS VIDEOJUEGOS!





Experiencia



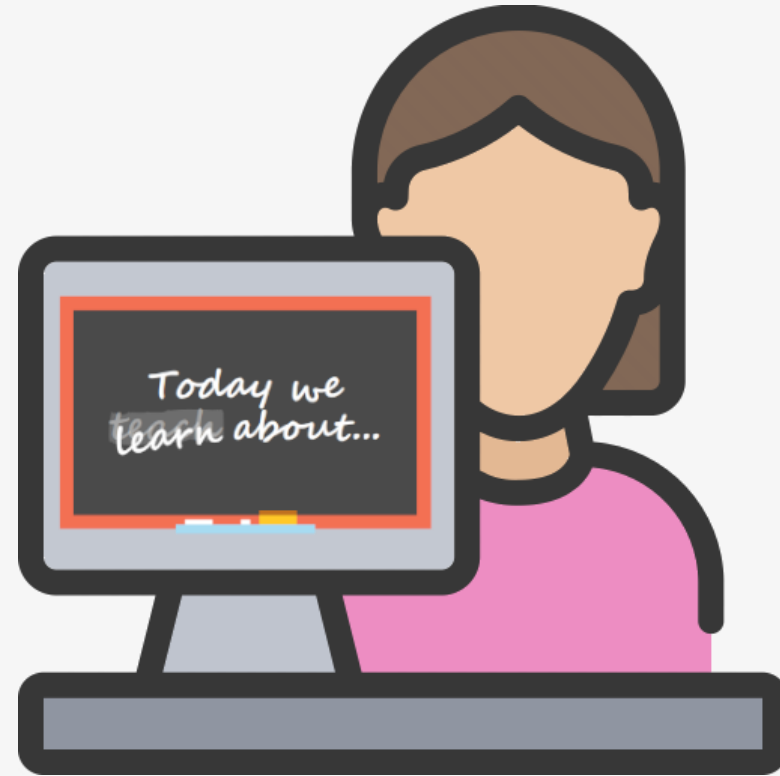
Desafío



Diseño



Diseñar Videojuegos



LX Desing



LEARNING EXPERIENCE DESIGN

DISEÑO

METAS

APRENDIZAJE

INTERACCIÓN



¿Por qué enseñar Godot Engine?

GODOTCON2021



Código Abierto

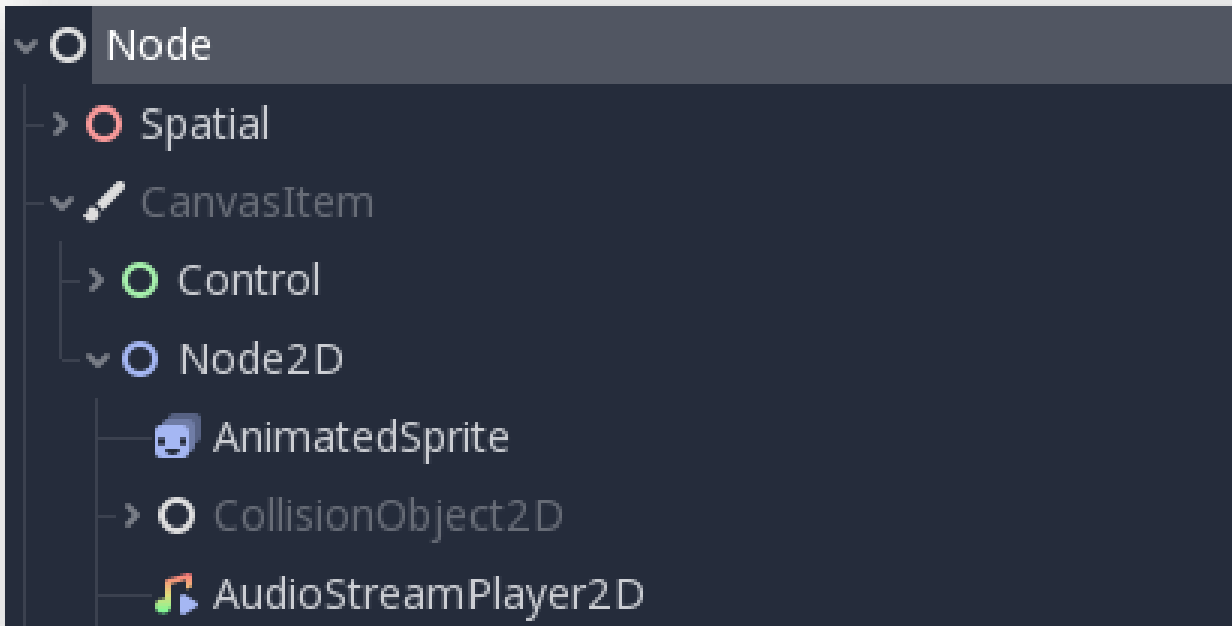
Enfoque de Desarrollo

Bajos Requisitos y Multiplataforma

Comunidad y Recursos



CARACTERÍSTICAS DE LOS NODOS



En Godot *todo tiende a nodo*, comprendiendo estos la pieza fundamental de cualquier elemento a crear.

PATRÓN

Responsabilidad y Combinación

HERENCIA

Enfoque POO

ALMACENAMIENTO

Guardados en escenas

EXTENDIBLES

Crear nodos propios



CARACTERÍSTICAS DE LAS JERARQUÍAS Y GRUPOS



El **agrupamiento de nodos** se realiza de manera jerárquica, esto implica que en una *Escena* existe al menos un nodo al que se delega un conjunto de nodos.

AGRUPAMIENTO

Identificar por comportamiento

SUBORDINACIÓN

Relación Padre/Hijo

ORDEN SUPERIOR

Árbol de Escena

RAMIFICACIÓN

Segmentar una jerarquía



CARACTERÍSTICAS DE LAS SEÑALES

PATRÓN

Implementación observador

HERENCIA

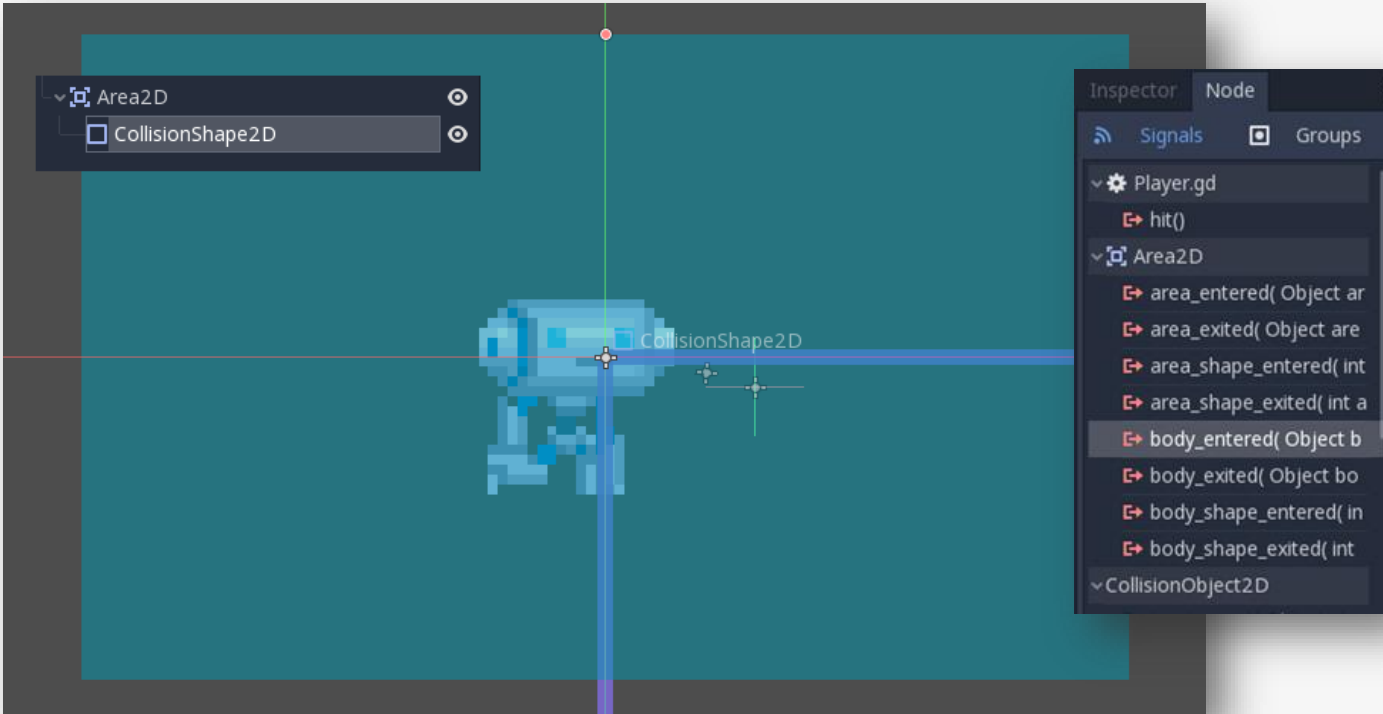
Señales comunes

DEDICADAS

Manejo de estados

EXTENDIBLES

Crear señales propias



Medio para **comunicar nodos**, un nodo que emite una señal ante un evento y el receptor que ejecuta un comportamiento determinado.

CARACTERÍSTICAS DE LAS INTERFACES



Para el desarrollo de interfaces se dispone de un grupo de nodos denominados **nodos de control**.

PATRÓN

Trabajamos con nodos

RESOLUCIÓN

Ajuste a múltiples resolución

CAPAS

Visibilidad Selectiva

DISPOSICIÓN

Estructuras contenedoras



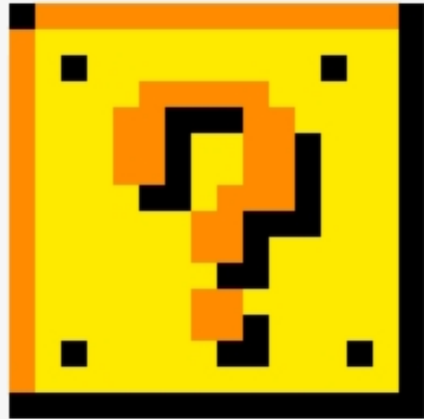
**CURSO
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
DE PLATAFORMA 2D CON
GODOT ENGINE**

**DISERTANTE:
PROF. GASTÓN CAMINITI.**

Desarrollo de videojuegos de plataforma 2D con Godot Engine



FCYT_EXTENSIONCDELU@UADER.EDU.AR



ALGUNAS INICIATIVAS DEL GTC IEEE R9

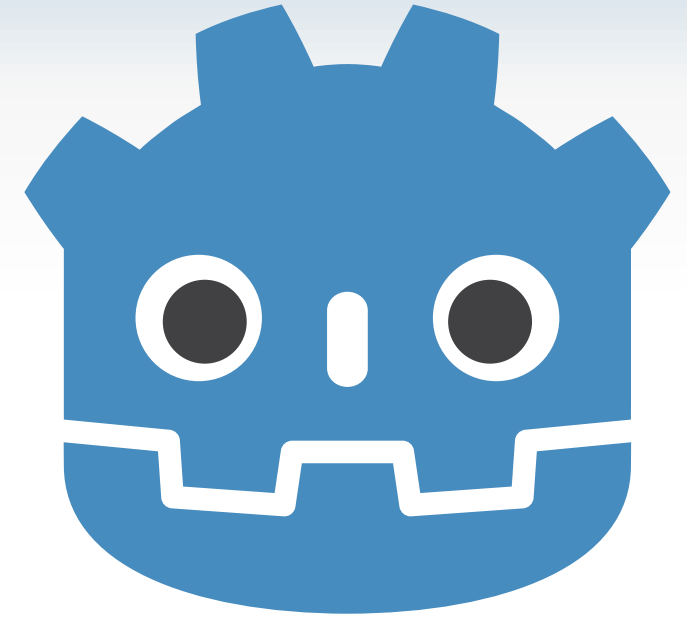
- [GODOT ENGINE SERIES](#)
- [PLATFORGODOT](#)
- [CURSO GODOT ENGINE GTC-UADER](#)
- [WEBINARS GODOT ENGINE](#)

CONTACTO DEL DISERTANTE

GASTON CAMINITI
gastoncaminiti.tech

¡Gracias por participar!

GODOTCON 2021



Gaston Caminiti