

Introducción al desarrollo de videojuegos 2D con Godot Engine (Parte I)

Webinar – 26 de Marzo de 2020



Temario

- Introducción al concepto de motor de videojuego.
- Presentación de Godot Engine.
- Enfoque de desarrollo en Godot Engine.
- Estudio de caso práctico: Arkanoid Godot:
 - ✓ *Nodos y Escenas.*
 - ✓ *Jerarquías y Grupos.*
 - ✓ *Señales.*
 - ✓ *Introducción al Scripting.*

Repositorio de recursos

Disponible en GitHub:

- Presentación.
- Proyecto de caso práctico inicial.
- Proyecto de caso práctico final.
- Assets.



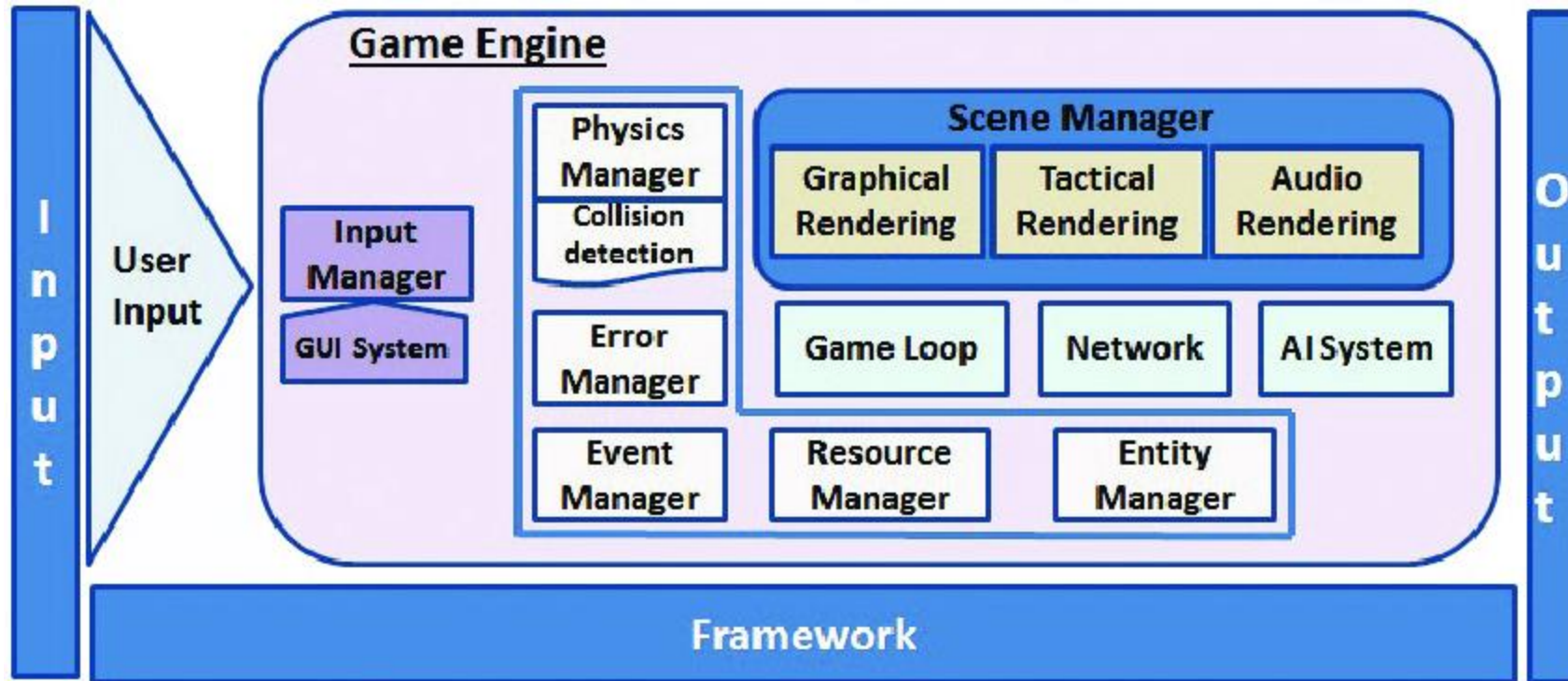
<https://github.com/gastoncaminiti/WebinarGodotIEEEGTC2020>

Motor de Videojuegos

“Los motores de videojuegos son una nueva forma de desarrollar juegos de alta calidad de forma fácil y rápida sin necesidad de conocimientos intensivos de programación y recursos computacionales.”

Zarrad, A. (2018)

Arquitectura del Game Engine



Zarrad, A. (2018) Game engine solutions

La elección

Analizar cómo el Game Engine favorece el desarrollo y publicación de nuestro videojuego.



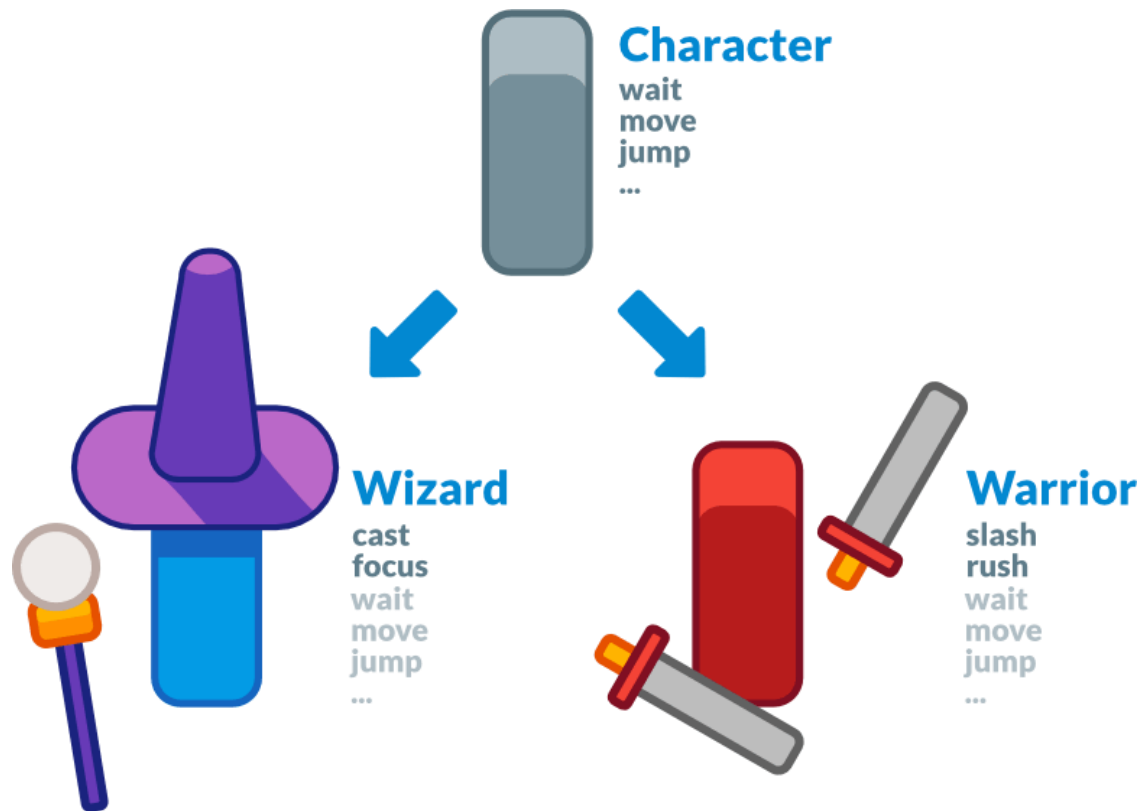
Presentación de Godot Engine

- Licencia MIT – Software Libre
- Multiplataforma: Editor y Publicación de Videojuegos.
- Soporte 2D y 3D.
- Lenguaje de Scripting: GDScript.
- Diseño orientado a objetos.
- Extendible por Plugins y GDNative.

Source: <https://docs.godotengine.org/es/latest/about/faq.html#doc-faq>



Filosofía de Diseño y Enfoque de desarrollo

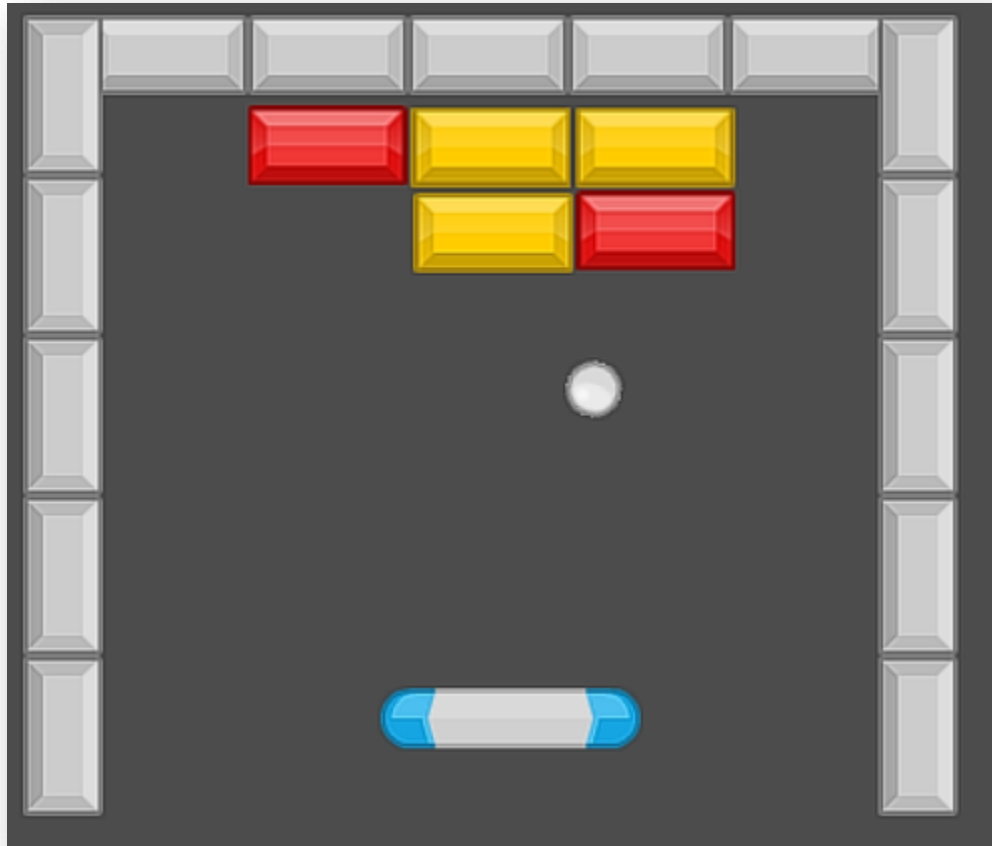


“Godot adopta un diseño orientado a objetos desde el núcleo con su sistema flexible de escenas y jerarquía de nodos.”



Source: https://docs.godotengine.org/es/latest/getting_started/step_by_step/godot_design_philosophy.html

Estudio de caso práctico: Arkanoid Godot



Realizaremos a continuación el desarrollo de elementos del videojuego Arkanoid partiendo del proyecto inicial en el repositorio.

`projects/Arkanoid Godot (Inicio)`



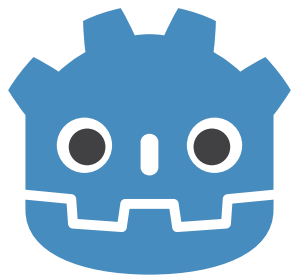
Recursos adicionales

- [Documentación de Godot Engine \(Español\)](#)
- [Godot Engine Series](#)
- [Zamna Atlante – Open 2D Platform game en Godot 3.1](#)
- [Verdandi Norse Legends](#)
- [IEEE GTC Argentina](#)
- [Godot regional communities team](#)



¡Gracias!
#quedatenecasa

Prof. Gastón Caminiti. CC by 4.0



GODOT



IEEE

Computational Intelligence Society

**Games Technical
Committee**