
Editor y motor de juegos 2D para no programadores



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Pablo Fernández Álvarez
Yojhan García Peña
Iván Sánchez Míguez

Grado en Desarrollo de Videojuegos
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

Septiembre 2023

Editor y motor de juegos 2D para no programadores

Memoria que se presenta para el Trabajo de Fin de Grado

**Pablo Fernández Álvarez, Yojhan García Peña e Iván
Sánchez Míguez**

Dirigida por el Doctor

Pedro Pablo Gómez Martín

**Grado en Desarrollo de Videojuegos
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid**

Septiembre 2023

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todos aquellos que han contribuido de manera significativa en nuestro desarrollo como estudiantes. En primer lugar, extendemos nuestro reconocimiento a nuestros respetados profesores, cuya orientación y sabiduría han sido fundamentales para guiarnos a lo largo de este proceso académico. Sus conocimientos compartidos y su apoyo constante nos han permitido crecer y prosperar en este proyecto. Además, deseamos mostrar nuestro agradecimiento a nuestras familias, cuyo inquebrantable respaldo y ánimo han sido una fuente inagotable de motivación. Su apoyo emocional y comprensión han sido esenciales para superar los desafíos y celebrar los logros. Nuestro más sincero agradecimiento a todos aquellos que han estado a nuestro lado en este viaje, ayudándonos a alcanzar este hito académico.

Resumen

Editor y motor de juegos 2D para no programadores

Un motor de videojuegos es un entorno de desarrollo que proporciona herramientas para la creación de videojuegos. Estas herramientas evitan al desarrollador implementar gran cantidad de funcionalidad para centrarse en mayor medida en el desarrollo del videojuego. Algunos ejemplos de funcionalidades que aportan los motores son: rendereizado gráfico, motor de físicas, sistema de audio, gestión de input del jugador, gestión de recursos, gestión de red, etc.

Además, pueden llevar integrado un editor. Los editores son herramientas visuales cuyo objetivo es comunicar al motor las acciones que realiza el desarrollador. Por lo tanto, forman parte del entorno de desarrollo del motor. Los editores suelen tener una curva de aprendizaje lenta, especialmente para aquellos que no están familiarizados con el motor en particular o con el desarrollo de videojuegos en general. Sin embargo, una vez que los desarrolladores se familiarizan con las herramientas, pueden acelerar significativamente el proceso de creación del juego y mejorar la productividad.

Esto supone una gran ventaja a los desarrolladores experimentados pero motores como Unity o UnrealEngine pueden albergar demasiada complejidad para personas sin experiencia en programación, incluso aunque su objetivo sean juegos sencillos en 2D. Una herramienta muy útil para solucionar este problema es la programación visual. Este tipo de programación permite a los usuarios crear lógica mediante la manipulación de elementos gráficos en lugar de especificarlos exclusivamente de manera textual. Unity cuenta con su Unity Visual Scripting y UnrealEngine con los Blueprints.

El motor de este trabajo de fin de grado consiste en un entorno de desarrollo de videojuegos 2D autosuficiente. Esto quiere decir que permitirá gestionar los recursos del videojuego, las escenas y los elementos interactivos. Además, dará soporte para la creación de comportamientos a través de programación visual basada en nodos, la ejecución del juego en el editor y la creación de ejecutables finales del juego para su distribución.

Abstract

Game engine and editor 2D for non-programmers

A game engine is a development environment that provides tools for the creation of video games. These tools prevent the developer from having to implement a large amount of functionality in order to focus more on the development of the videogame. Some examples of functionalities provided by the engines are: graphic rendering, physics engine, audio system, player input management, resources management, network management, etc.

In addition, an editor may be integrated. Editors are visual tools whose purpose is to communicate to the engine the actions performed by the developer. They are therefore part of the engine's development environment. Editors tend to have a slow learning curve, especially for those who are not familiar with the engine. However, once developers become familiar with the tools, however, they can significantly speed up the process of game creation and improve productivity.

This is a great advantage to experienced developers, but engines like Unity or UnrealEngine can harbor too much complexity for non-programmers, even for people with no programming experience, even if they are aiming at simple 2D games. A very useful tool to solve this problem is visual programming. This type of programming allows users to create logic by manipulating graphical elements instead of specifying them exclusively textually. Unity has Unity Visual Scripting and UnrealEngine with Blueprints.

The engine of this graduate work consists of a self-sufficient 2D video game development environment. This means that it will allow manage the video game resources, scenes and interactive elements. In addition, it will support the creation of behaviors through node-based visual programming based on nodes, the execution of the game in the editor and the creation of final executables of the game for distribution.

Índice

Agradecimientos	V
Resumen	VII
Abstract	IX
1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Objetivos	2
1.3. Herramientas	2
1.4. Plan de trabajo	3
2. Introduction	5
2.1. Motivation	5
2.2. Goals	6
2.3. Project Management	6
2.4. Work Plan	7
3. Estado del arte	9
3.1. Motores de videojuegos 2D	9
3.2. Partes de un motor de videojuegos	9
3.3. Editores en motores de videojuegos	10
3.4. Diferencia entre editor y motor	11
3.4.1. Comunicación motor-editor	11
3.4.2. Motor de física	12
3.4.3. Unity	13
3.4.4. Unreal Engine	13
3.5. Scripting vs programación	14
3.5.1. Scripting por Nodos vs. Programación	14
3.5.2. Ejemplo de scripting por nodos: Blueprints de Unreal Engine	14
Funcionamiento de los Blueprints	14

3.5.3.	Ejemplo de scripting por programación: MonoBehaviour de Unity	15
3.5.4.	Sistemas de Scripting Investigados (MOVER A OTRO APARTADO)	17
4.	Editor	19
4.1.	ImGUI	19
4.1.1.	Ventanas y Popups	19
4.1.2.	Selección y Dropdowns	19
4.1.3.	Inputs	20
4.1.4.	Recepción y Envío de Assets Entre Ventanas	20
4.1.5.	Inicialización	20
4.2.	Gestión de Escenas	20
4.2.1.	Renderizado de las entidades y cámara virtual	21
4.2.2.	Métodos relevantes de la clase <code>Scene</code>	21
4.3.	Gestión de Ventanas	22
4.4.	La clase Editor y WindowLayout	24
4.4.1.	La Clase Editor y sus Estados	24
4.4.2.	Window Layout y su utilidad	24
4.5.	Navegación y gestión de archivos con FileExplorer	24
4.6.	Paso de Assets entre escenas	25
4.7.	Entidades	26
4.7.1.	Métodos relevantes de la clase <code>Entidad</code>	26
4.8.	Jerarquía en las escenas	27
4.8.1.	Métodos relevantes de la clase <code>Entidad</code> para la gestión de la jerarquía	28
4.8.2.	Métodos relevantes de la clase <code>Transform</code> para la gestión de la jerarquía	28
4.9.	Prefabs y PrefabManager	29
4.9.1.	Métodos relevantes de <code>PrefabManager</code> para la gestión de prefabs	29
4.9.2.	Métodos relevantes de la clase <code>Entidad</code> para la gestión de prefabs	30
4.10.	Componentes	30
4.10.1.	Métodos relevantes de la clase <code>Attribute</code>	31
4.10.2.	Métodos relevantes de la clase <code>Function</code>	31
4.10.3.	Métodos relevantes de la clase <code>Component</code>	31
4.10.4.	Métodos relevantes de la clase <code>Entidad</code> para la gestión de componentes	31
4.11.	Ejecución del juego, estructura de carpetas y build del motor	32

4.11.1. Ejecución del juego y redirección de la salida mediante tuberías	32
4.11.2. Estructura de carpetas	32
4.11.3. Build del motor	32
4.12. Gestión de proyectos con ProjectManager	33
4.13. Gestión de recursos con ResourceManager	33
4.14. Configuración de preferencias y paletas de colores	34
4.15. Generación de build del juego	35
5. Motor	37
5.1. Utilidades	37
5.2. Recursos	38
5.3. Sonido	39
5.4. Input	40
5.5. Consola	41
5.6. Físicas	42
5.7. Renderer	43
5.8. Entity-Component-System	44
5.8.1. Managers	47
5.8.2. Componentes	48
5.9. Main	49
6. Scripting	53
7. Contribuciones	55
7.1. Pablo Fernández Álvarez	55
7.2. Yojhan García Peña	56
7.3. Iván Sánchez Míguez	57
8. Pruebas con usuarios	59
9. Conclusiones	61
10. Conclusions	63
I Apéndices	65

Capítulo 1

Introducción

1.1. Motivación

En lo relacionado a motores de videojuegos durante el grado, en primero aprendimos las bases de Unity, en segundo desarrollamos videojuegos 2D sencillos con SDL con una capa de abstracción para facilitar el aprendizaje y en tercero tuvimos que salir de la zona de confort y aprender que hay detrás de las herramientas que nos proporcionaban durante el grado desarrollando así un motor de videojuegos 3D usando OGRE como motor gráfico, BulletPhysics como motor físico, FMOD como librería de sonido y Lua como lenguaje de scripting.

Con esta experiencia nos dimos cuenta de varias cosas. Es más cómodo trabajar con un motor que cuenta con un editor integrado en vez de acceder a él directamente a través de programación. Además, la forma de programar los scripts, que son fragmentos de código que definen comportamientos específicos para las entidades, debe ser cómoda e intuitiva ya que es la tarea que más tiempo va a ocupar al desarrollador.

Por último, en cuarto y con la reciente experiencia de desarrollo de un motor decidimos que la propuesta del trabajo de fin de grado sería un motor con las siguientes características:

- **Autosuficiencia:** Esto significa que aporta funcionalidad para manejar recursos, crear escenas y objetos desde el editor y cuenta con la creación de ejecutables finales del juego para su distribución. Además, el motor podrá mostrar la ejecución del juego directamente en el editor durante su desarrollo. Obviamente no tiene toda la funcionalidad necesaria como para no depender de ninguna herramienta externa durante el desarrollo pero sí aporta lo básico para el ciclo de desarrollo de un videojuego 2D.
- **Editor integrado:** La principal herramienta de un motor autosuficiente es el editor, encargado de comunicar al motor las acciones del

desarrollador. No teníamos experiencia en desarrollo de aplicaciones de escritorio, ya que para el motor de tercero no hicimos editor (por lo que sabíamos que podía ser un reto).

- **Programación visual basada en nodos:** Esta es la parte a destacar de nuestro motor. Debido a la complejidad que presentan algunos motores de la actualidad para desarrolladores principiantes o inexpertos, la programación visual es una herramienta muy útil e intuitiva para crear lógica y comportamiento en el videojuego. Sabíamos que podía ser desafiante a nivel técnico pero aportaría mucha comodidad, fluidez y por supuesto abriría las puertas de nuestro motor a muchos desarrolladores con poca experiencia en programación.

Por último, optamos por el 2D debido a la experiencia obtenida durante la carrera. Además, supone menor complejidad a nivel técnico durante el desarrollo del motor.

1.2. Objetivos

El objetivo principal del trabajo de fin de grado es desarrollar el motor de videojuegos 2D autosuficiente con editor integrado y programación visual basada en nodos. Con esto, los usuarios dispondrán de una herramienta para desarrollar cualquier tipo de videojuego 2D.

Con la autosuficiencia del motor queremos conseguir que los usuarios puedan desarrollar sus videojuegos con la mínima dependencia posible de herramientas externas de tal forma que todo el trabajo pase por el editor.

Con el editor queremos conseguir que el desarrollo sea cómodo, fluido y visual evitando así que el desarrollador se tenga que comunicar con el motor vía programación.

Con el sistema de programación visual basada en nodos queremos conseguir abrir las puertas de nuestro motor a desarrolladores inexpertos o con bajos conocimientos en programación para que así puedan desarrollar sus videojuegos. Además, supone un reto a nivel técnico que nos aportará experiencia y conocimiento.

1.3. Herramientas

Para comenzar, se ha utilizado Git como sistema de control de versiones a través de la aplicación de escritorio GitHub Desktop. Todo el código implementado se ha subido a un repositorio dividiendo el trabajo en ramas. En concreto, tal y como se cuenta en el plan de trabajo, el proyecto se ha dividido en motor, editor y programación visual.

Enlace al repositorio: <https://github.com/ivasan07/ShyEngine>

Para el desarrollo del motor se ha hecho uso de la librería de SDL (Simple DirectMedia Layer). En concreto, se ha utilizado SDL Image como sistema de gráficos, SDL Mixer como sistema de audio y SDL TTF como sistema de fuentes TrueType para renderizar texto. También se ha utilizado la librería Box2D para la simulación física y manejo de colisiones 2D.

Para el desarrollo del editor se ha hecho uso de la librería de interfaz gráfica ImGUI.

El código ha sido desarrollado en el entorno de desarrollo integrado (IDE) Visual Studio 2022 y escrito en C++. Por último, para la organización de tareas hemos usado la herramienta de gestión de proyectos Trello.

1.4. Plan de trabajo

El trabajo se divide en tres partes: el desarrollo del motor, el desarrollo del editor y el desarrollo del sistema de scripting visual basado en nodos.

La primera fase del trabajo consistirá en el desarrollo del núcleo de cada una de las tres partes por separado:

- Motor: Para la parte del motor esta fase consistirá en la investigación de posibles librerías a utilizar, integración y funcionamiento básico en el entorno de trabajo de las librerías elegidas, implementación del sistema de entidades y componentes y desarrollo de componentes fundamentales.

- Editor: Para la parte del editor esta fase consistirá en

- Sistema de scripting: Para la parte del scripting esta fase consistirá en

La segunda fase del trabajo consistirá en la integración de las tres partes, posible reimplementación de funcionalidad no compatible y continuación con el desarrollo por separado:

- Motor: Para la parte del motor esta fase consistirá en el desarrollo del bucle principal, funcionalidad requerida para la comunicación motor-editor y terminar con el desarrollo de componentes y managers fundamentales.

- Editor: Para la parte del editor esta fase consistirá en

- Sistema de scripting: Para la parte del scripting esta fase consistirá en

La tercera fase del trabajo consistirá en mejorar el editor para conseguir una experiencia de usuario satisfactoria, desarrollar algún que otro minijuego y realizar pruebas con usuarios:

- Motor: Para la parte del motor esta fase consistirá en realizar pruebas desde el editor y sistema de scripting para comprobar el correcto funcionamiento de todas las partes del motor y arreglar lo necesario.

- Editor: Para la parte del editor esta fase consistirá en

- Sistema de scripting: Para la parte del scripting esta fase consistirá en

TODO: Fase de prueba con usuarios...

Capítulo 2

Introduction

2.1. Motivation

Regarding game engines during our degree, in the first year, we learned the basics of Unity, in the second year, we developed simple 2D games with SDL using an abstraction layer to facilitate learning, and in the third year, we had to step out of our comfort zone and learn what's behind the tools provided to us during the degree. This led us to develop a 3D game engine using OGRE as the graphics engine, BulletPhysics as the physics engine, FMOD as the sound library, and Lua as the scripting language.

Through this experience, we realized several things. It's more convenient to work with an engine that has an integrated editor rather than accessing it directly through programming. Additionally, scripting should be comfortable and intuitive since it's the task that will take up the most time for the developer.

In the fourth year, with the recent experience of developing a game engine, we decided that the proposal for our final degree project would be an engine with the following characteristics:

- **Self-sufficient:** This means it provides functionality to manage resources, create scenes and objects from the editor, and can generate final game executables for distribution. Obviously, it doesn't have all the necessary functionality to be completely independent of any external tools during development, but it does provide the basics for the development cycle of a 2D game.
- **Integrated Editor:** The main tool of a self-sufficient engine is its editor, responsible for communicating the developer's actions to the engine. We had no experience in developing desktop applications, as we didn't create an editor for the third-year engine, so we knew it could be a challenge..

- **Visual Node-Based Programming:** This is the highlight of our engine. Due to the complexity that some modern engines present for beginner or inexperienced developers, visual programming is a very useful and intuitive tool for creating logic and behavior in the game. We knew it could be a technical challenge, but it would provide great convenience, fluidity, and, of course, open the doors of our engine to many developers with little programming experience.

Finally, we chose to focus on 2D due to the experience gained during our studies. Additionally, it involves less technical complexity during the development of the engine.

2.2. Goals

The main objective of the final degree project is to develop a self-sufficient 2D game engine with an integrated editor and node-based visual programming. With this, users will have a tool to develop any type of 2D video game.

By achieving self-sufficiency in the engine, we aim to enable users to develop their video games with minimal reliance on external tools, ensuring that all the work can be done within the editor.

With the editor, our goal is to make the development process comfortable, smooth, and visually-oriented, eliminating the need for developers to communicate with the engine through programming.

With the node-based visual programming system, we aim to open the doors of our engine to inexperienced developers or those with limited programming knowledge, allowing them to develop their videogames. In addition, it represents a technical challenge that will provide us with experience and knowledge.

2.3. Project Management

To start with, Git has been used as the version control system through the GitHub Desktop application. All the implemented code has been uploaded to a repository, dividing the work into branches. Specifically, as outlined in the work plan, the project has been divided into engine, editor, and visual programming.

Repository link: <https://github.com/ivasan07/ShyEngine>

For the development of the engine, the SDL (Simple DirectMedia Layer) library has been used. In particular, SDL Image has been used for graphics, SDL Mixer for audio, and SDL TTF for TrueType font rendering. The Box2D library has also been used for 2D physics simulation and collision handling.

For the development of the editor, the ImGUI (Immediate Mode Graphical User Interface) library has been used.

The code has been developed in the Visual Studio 2022 Integrated Development Environment (IDE) and written in C++. Finally, for task organization, we have used the Trello project management tool.

2.4. Work Plan

The work is divided into three main parts: engine development, editor development, and the development of a visual node-based scripting system.

The first phase of the work will involve the development of the core of each of the three parts separately:

- Engine: For the engine part, this phase will involve researching potential libraries to use, integrating and ensuring basic functionality within the chosen library's working environment, implementing the entity and component system, and developing essential components.
- Editor: For the editor part, this phase will consist of...
- Scripting System: For the scripting part, this phase will consist of...

The second phase of the work will focus on integrating the three parts, potentially reimplementing incompatible functionality, and continuing with separate development:

- Engine: For the engine part, this phase will involve developing the main loop, the required functionality for engine-editor communication, and completing the development of essential components and managers.
- Editor: For the editor part, this phase will consist of...
- Scripting System: For the scripting part, this phase will consist of...

The third phase of the work will aim to improve the editor for a satisfactory user experience, develop some mini-games, and conduct user testing:

- Engine: For the engine part, this phase will involve conducting tests from the editor and scripting system to verify the correct functioning of all engine parts and making necessary fixes.
- Editor: For the editor part, this phase will consist of...
- Scripting System: For the scripting part, this phase will consist of...

TODO: Fase de prueba con usuarios...

Capítulo 3

Estado del arte

RESUMEN: En este capítulo se explica qué son los motores de videojuegos 2D, las partes que contienen y los principales motores de videojuegos a día de hoy. Por otro lado se hablará de qué es un editor, que relación tienen con los motores y su importancia en el desarrollo. Por último se explica en qué consiste el scripting visual, que tipos de scripting visual hay y en concreto qué características tiene el tipo basado en nodos.

3.1. Motores de videojuegos 2D

Un motor de videojuegos 2D es a un sistema de software diseñado para facilitar el desarrollo, diseño y ejecución de videojuegos que se desarrollan en un entorno bidimensional. Este componente tecnológico proporciona un conjunto de herramientas y funcionalidades predefinidas que permiten a los desarrolladores crear juegos visuales en dos dimensiones de manera eficiente y efectiva. Los motores de videojuegos 2D son esenciales para el proceso de producción de juegos, ya que simplifican tareas técnicas complejas y permiten a los creadores centrarse en la creatividad y la jugabilidad.

3.2. Partes de un motor de videojuegos

Un motor de videojuegos consta de varias partes esenciales que trabajan en conjunto para facilitar el desarrollo de videojuegos. Estas partes clave incluyen:

- **Motor gráfico:** Responsable de la representación visual de los elementos del juego, como objetos o interfaz, garantizando su adecuada superposición en el espacio bidimensional.

- **Motor físico:** Simula efectos físicos realistas, como gravedad, movimiento y colisiones entre objetos, para que los elementos del juego interactúen de manera coherente y realista, mejorando la experiencia del jugador.
- **Sistema de Input:** Captura y procesa la entrada del jugador, como pulsaciones de teclas y movimientos del ratón, permitiendo controlar la interacción del jugador con el juego.
- **Gestión de escenas:** Permite la creación y gestión de múltiples escenas o niveles dentro del juego, facilitando la transición entre partes del juego como menús, gameplay, inventario, mapa, etc.
- **Motor de audio:** Reproduce efectos de sonido y música para enriquecer la atmósfera del juego y proporcionar retroalimentación auditiva al jugador, lo que puede mejorar la inmersión y la retroalimentación.

Estas partes esenciales trabajan en conjunto para proporcionar un entorno de desarrollo completo y eficiente para juegos en 2D, permitiendo a los desarrolladores centrarse en la creatividad y la jugabilidad en lugar de crear todas estas funcionalidades desde cero.

3.3. Editores en motores de videojuegos

Un editor de videojuegos es una herramienta de software que facilita la creación, modificación y organización de diversos elementos de un videojuego. Este componente tecnológico proporciona una interfaz visual y funcionalidades específicas que permiten a los desarrolladores y diseñadores trabajar en la construcción y edición de contenido de juegos de manera eficiente. Los editores de videojuegos son esenciales en el proceso de producción, ya que permiten la creación y personalización de niveles, personajes, escenarios y otros componentes visuales.

- **Creación de Escenas y Niveles:** Los editores de videojuegos ofrecen herramientas para diseñar y crear los entornos de juego. Esto incluye la disposición de elementos, creación de geometría del nivel, etc.
- **Diseño de Personajes y Objetos:** Los editores permiten la creación y personalización de personajes jugables, personajes no jugables (PNJ), enemigos, objetos y elementos interactivos. Esto puede incluir la definición de apariencia, comportamiento y habilidades.
- **Gestión de Recursos Multimedia:** Los editores de videojuegos facilitan la importación y organización de gráficos, sonidos, música y otros activos multimedia que se utilizarán en el juego.

- **Asignación de Comportamientos y Lógica:** Los editores permiten definir el comportamiento de los elementos del juego mediante la asignación de reglas, scripts y lógica programada. Esto incluye la configuración de interacciones y eventos.
- **Personalización de Interfaz de Usuario:** Algunos editores permiten la adaptación de la interfaz de usuario del juego, lo que incluye la disposición de elementos de la pantalla, el diseño de menús y la presentación visual general.
- **Pruebas y Depuración:** Los editores de videojuegos a menudo incluyen herramientas de prueba y depuración que permiten a los desarrolladores evaluar y ajustar el comportamiento del juego durante el proceso de creación.
- **Exportación y Distribución:** Una función esencial de los editores es la capacidad de exportar el juego en un formato que pueda ser ejecutado por el motor de videojuegos correspondiente. Esto permite la distribución y el acceso al juego final.

3.4. Diferencia entre editor y motor

En la industria, es frecuente observar que ambos términos estén estrechamente vinculados ya que el editor y el motor de videojuegos desempeñan roles complementarios esenciales en el proceso de desarrollo de videojuegos al permitir un flujo de trabajo eficiente. Su sinergia constituye un pilar fundamental en el proceso de desarrollo de videojuegos, facilitando la creación y optimización de experiencias de juego únicas y atractivas.

El motor de videojuegos representa el núcleo tecnológico que sustenta el juego, encargándose de tareas críticas como la gestión de gráficos, física, sonido o lógica. Puede considerarse como el "corazón" del juego, sin el cual la mayoría de los juegos simplemente no podrían existir.

Por su parte, el editor de videojuegos se posiciona como una herramienta de creación y diseño que colabora estrechamente con el motor. Su principal función radica en permitir a los desarrolladores y diseñadores de juegos crear y modificar contenido mucho más rápida y cómodamente que si tuvieran que hacerlo a través del código directamente. Esto simplifica la personalización del mundo del juego y la configuración de sus componentes. En el editor se definen diversos datos, como escenas, componentes y entidades, que el motor posteriormente leerá para su procesamiento y ejecución.

3.4.1. Comunicación motor-editor

Durante el proceso de creación de un videojuegos a través de un motor de videojuegos con editor, todas las acciones de los desarrolladores se pro-

ducen en el editor. Con todas estas acciones, el editor genera unos datos que serán leídos posteriormente por el motor para poder ejecutar el videojuego. Este proceso iterativo permite a los equipos de desarrollo perfeccionar gradualmente la experiencia de juego, realizando ajustes y corrigiendo errores a medida que avanzan en el proyecto.

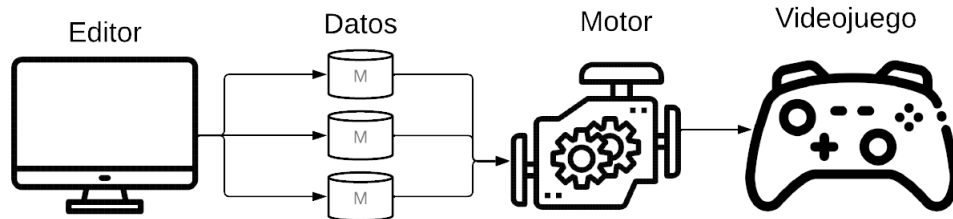


Figura 3.1: Comunicación motor-editor

3.4.2. Motor de física

Un motor de física en el desarrollo de videojuegos es un software o una biblioteca de programación que simula y calcula el comportamiento físico de objetos dentro del mundo virtual del juego. Estos motores permiten que los objetos en un videojuego interactúen con realismo según las leyes de la física, lo que añade un nivel de realismo y jugabilidad a la experiencia del jugador.

Algunas de las funciones que un motor de física puede proporcionar incluyen:

- **Simulación de colisiones:** Los motores de física pueden detectar y manejar colisiones entre objetos en el juego, calculando cómo se deben comportar los objetos cuando chocan entre sí, rebotan, se deslizan o se detienen.
- **Gravedad:** Los motores de física pueden aplicar la fuerza de la gravedad a los objetos en el juego, lo que significa que los objetos caen hacia abajo y pueden rebotar o interactuar de manera realista con el entorno.
- **Gravedad: Cinemática inversa:** Los motores de física a veces incluyen herramientas para calcular automáticamente animaciones realistas de personajes y objetos en función de las acciones del jugador. Esto es útil para animaciones de personajes en juegos, como caminar, correr o saltar.

- **Simulación de fluidos y partículas:** Algunos motores de física avanzados pueden simular efectos de fluidos, como agua o fuego, así como partículas, como humo o chispas.
- **Simulación de fluidos y partículas:** Los motores de física permiten aplicar fuerzas a los objetos para simular movimientos, como la aplicación de una fuerza para lanzar un objeto o empujarlo.
- **Restricciones y articulaciones:** Estos motores también pueden gestionar restricciones y articulaciones que definen cómo los objetos pueden moverse y girar entre sí, lo que es útil para simular conexiones como bisagras, ruedas o articulaciones de personajes.

Algunos ejemplos de motores de física populares en la industria de los videojuegos incluyen Unity Physics, NVIDIA PhysX, Havok y Bullet Physics, entre otros. Estos motores ofrecen diferentes características y niveles de realismo, lo que permite a los desarrolladores elegir el más adecuado para sus necesidades específicas.

3.4.3. Unity

Unity es un motor de desarrollo de videojuegos altamente influyente debido a su accesibilidad y versatilidad. Utiliza un motor gráfico propio que es conocido por permitir a desarrolladores de todos los niveles de experiencia crear juegos y aplicaciones interactivas para una amplia variedad de plataformas, desde PC y consolas hasta dispositivos móviles y realidad virtual. Su característica distintiva es su capacidad para facilitar el desarrollo multiplataforma, lo que lo convierte en una elección sólida para proyectos que buscan llegar a una audiencia diversa.

Como motor físico, Unity utiliza el motor de físicas NVIDIA PhysX, que es ampliamente reconocido por su capacidad para simular efectos físicos realistas en los juegos. La combinación del motor gráfico Unity Graphics y el motor de físicas NVIDIA PhysX proporciona a los desarrolladores las herramientas necesarias para crear experiencias visuales y físicas inmersivas en sus juegos.

3.4.4. Unreal Engine

Unreal Engine, por otro lado, se destaca por su impresionante potencia gráfica y capacidades en 3D. Utiliza su propio motor gráfico altamente avanzado que es la elección preferida para desarrolladores que buscan crear experiencias visuales de alta calidad, como juegos de acción, aventuras y experiencias de realidad virtual inmersivas. Sus gráficos fotorrealistas, motor de física avanzada y sistema de partículas robusto lo convierten en una herramienta esencial para proyectos de vanguardia.

Además, Unreal Engine incorpora su propio motor de física llamado Chaos.

3.5. Scripting vs programación

El desarrollo de videojuegos puede llevarse a cabo utilizando diferentes enfoques, entre los que se destacan el scripting por nodos y la programación tradicional. Estos enfoques influyen en la manera en que se construye la lógica y la funcionalidad del juego. Además, existen sistemas específicos de scripting que simplifican la creación de videojuegos, como los Blueprints de Unreal Engine o Scratch. A continuación, se explorarán las diferencias entre ambos enfoques y se describirán los sistemas investigados.

3.5.1. Scripting por Nodos vs. Programación

- **Scripting por Nodos:** Este enfoque utiliza interfaces visuales y gráficas para representar la lógica del juego mediante nodos interconectados. Los desarrolladores ensamblan estos nodos para definir el flujo de control, las interacciones y las acciones del juego. No se requiere conocimiento profundo de programación, lo que lo hace más accesible para principiantes. Es común en herramientas como Unreal Engine y Scratch.
- **Programación:** La programación tradicional implica escribir código en lenguajes de programación como C++, CSharp, Python o JavaScript. Los desarrolladores crean instrucciones detalladas para definir el comportamiento del juego. Este enfoque es más poderoso y versátil, pero puede requerir un nivel más alto de experiencia en programación.

3.5.2. Ejemplo de scripting por nodos: Blueprints de Unreal Engine

Los Blueprints en Unreal Engine representan una implementación destacable del enfoque de Scripting por Nodos en el desarrollo de videojuegos. Esta herramienta esencial permite a los desarrolladores crear la lógica del juego utilizando una interfaz visual basada en nodos, lo que facilita enormemente la creación de juegos sin la necesidad de escribir código en lenguajes tradicionales como C++.

Funcionamiento de los Blueprints

1. **Interfaz Visual Intuitiva:** Los Blueprints de Unreal Engine proporcionan a los desarrolladores una interfaz gráfica intuitiva y amigable. En lugar de escribir líneas de código, los diseñadores y desarrolladores

pueden crear lógica utilizando una colección de nodos predefinidos, que representan acciones, eventos y operaciones lógicas.

2. **Nodos Interconectados:** La lógica del juego se construye interconectando estos nodos de manera visual. Los nodos pueden representar eventos, como la pulsación de un botón o la colisión de objetos, así como acciones, como mover un personaje o cambiar la iluminación de una escena. Al conectar estos nodos de manera apropiada, se define el flujo de control y el comportamiento del juego.
3. **Personalización y Reutilización:** Los Blueprints permiten una alta personalización y reutilización de la lógica. Los desarrolladores pueden crear sus propios nodos personalizados y guardarlos para utilizarlos en futuros proyectos, acelerando así el desarrollo y manteniendo un alto nivel de consistencia.
4. **Facilita la Colaboración:** Dado que la interfaz de Blueprints es visual y gráfica, facilita la colaboración entre diseñadores y programadores. Los diseñadores pueden crear la lógica del juego de manera más independiente, lo que permite a los programadores centrarse en tareas más técnicas.
5. **Combinación con C++:** Unreal Engine permite una integración fluida entre Blueprints y código C++. Esto significa que los desarrolladores pueden utilizar Blueprints para definir el comportamiento general del juego y luego recurrir a C++ para implementar funciones específicas o mejorar el rendimiento cuando sea necesario.
6. **Depuración y Visualización:** Los Blueprints ofrecen herramientas de depuración visuales que permiten a los desarrolladores rastrear y solucionar problemas en la lógica del juego de manera efectiva. Esto incluye la capacidad de ver el flujo de ejecución de los nodos y detectar posibles errores.

En resumen, los Blueprints de Unreal Engine son una herramienta poderosa que democratiza el desarrollo de videojuegos al permitir que una amplia gama de profesionales, desde diseñadores hasta programadores, colaboren en la creación de experiencias interactivas sin la necesidad de una programación profunda. Esta versatilidad y accesibilidad los convierten en una elección popular en la industria del desarrollo de videojuegos.

3.5.3. Ejemplo de scripting por programación: MonoBehaviour de Unity

Unity, una de las plataformas líderes en desarrollo de videojuegos, se destaca por su enfoque en la programación tradicional a través de su componente llamado MonoBehaviour. A diferencia del enfoque de Scripting por

Nodos, que hemos discutido previamente, MonoBehaviour permite a los desarrolladores utilizar lenguajes de programación como CSharp para definir la lógica y la funcionalidad del juego de manera más programática y detallada.

El uso de MonoBehaviour en Unity se basa en los siguientes conceptos:

1. **Componentes en GameObjects:** En Unity, los objetos en el juego se representan como GameObjects, y cada GameObject puede tener uno o más componentes MonoBehaviour adjuntos. Estos componentes representan la funcionalidad y el comportamiento del GameObject.
2. **Programación en CSharp:** Para definir la lógica y el comportamiento de un GameObject, los desarrolladores utilizan el lenguaje de programación CSharp en combinación con MonoBehaviour. Escriben scripts que heredan de la clase MonoBehaviour y anexan estos scripts como componentes a los GameObjects correspondientes.
3. **Métodos y Eventos:** Los scripts de MonoBehaviour pueden implementar métodos que se ejecutan en momentos específicos durante la vida útil del GameObject, como Start() para la inicialización y Update() para la actualización continua. Además, pueden responder a eventos como colisiones, clics del mouse o entradas del teclado.
4. **Flexibilidad y Control:** El uso de programación con MonoBehaviour brinda a los desarrolladores un alto grado de flexibilidad y control sobre la lógica del juego. Pueden definir comportamientos precisos y detallados para los elementos del juego.
5. **Personalización y Extensibilidad:** Unity permite la creación de scripts personalizados que se pueden reutilizar en múltiples objetos o proyectos. Esto facilita la extensibilidad y la personalización de la funcionalidad del juego.
6. **Combinación con Assets y Gráficos:** Los scripts de MonoBehaviour pueden interactuar con recursos gráficos, modelos 3D, sonidos y otros assets del juego, lo que permite una integración completa de la programación con los elementos visuales y auditivos del juego.

En resumen, mientras que el "Scripting por Nodos" simplifica la creación de videojuegos a través de interfaces visuales, MonoBehaviour en Unity representa un enfoque más programático que brinda a los desarrolladores un alto nivel de control y flexibilidad sobre la lógica y la funcionalidad del juego. Esto lo convierte en una opción preferida para proyectos que requieren una programación detallada y un mayor control sobre la interacción del juego.

3.5.4. Sistemas de Scripting Investigados (MOVER A OTRO APARTADO)

En el proceso de investigación y desarrollo, optamos por no basarnos en sistemas de scripting preexistentes, ya que nuestro objetivo era crear una solución propia que se ajustara a nuestras necesidades particulares. Sin embargo, en cuanto a la interfaz visual del scripting, hemos tomado referencia de la conocida herramienta de modelado y animación 3D Blender, ya que consideramos que atractiva. Diseñamos nuestro propio sistema de scripting con el propósito de cumplir con las siguientes características clave:

- **Flexibilidad y comodidad para no desarrolladores:**
Reconociendo la amplia variedad de habilidades entre los usuarios, hemos eliminado la necesidad de conocimientos en programación. Nuestro enfoque visual y basado en nodos significa que no es necesario escribir código. Los usuarios pueden construir interacciones y comportamientos simplemente conectando bloques visuales.
- **Aprendizaje Sencillo:** Valoramos la importancia de una curva de aprendizaje suave. Hemos diseñado nuestro sistema con claridad en mente, asegurándonos de que los conceptos sean fáciles de entender. Esto permite a los usuarios adquirir rápidamente la confianza necesaria para utilizar el sistema y plasmar sus ideas en el juego.
- **Enfoque Visualmente Intuitivo:** Inspirados en los principios de diseño de interfaz de usuario, hemos creado un entorno visualmente atractivo y fácil de navegar. Los usuarios pueden interactuar con elementos gráficos que representan conceptos y funciones de juego, lo que facilita la creación de lógica y la toma de decisiones.

Capítulo 4

Editor

4.1. ImGUI

ImGui es una biblioteca de interfaz de usuario (UI) que se destaca por su enfoque inmediato, generando la interfaz de usuario de manera efímera en cada fotograma en lugar de mantener objetos de UI a largo plazo. Esto simplifica el desarrollo y es ampliamente utilizado en la creación de ventanas, popups, botones, campos de texto y más. ImGui es de código abierto y está disponible en varios lenguajes de programación, lo que lo hace accesible para una amplia gama de desarrolladores.

Además, en nuestro proyecto, hemos aprovechado la funcionalidad de docking de ImGui, que permite conectar ventanas entre sí de manera flexible. Esto significa que los usuarios pueden organizar y anclar ventanas según sus preferencias, lo que facilita la personalización de la interfaz de usuario del editor.

4.1.1. Ventanas y Popups

ImGui facilita la creación de ventanas y popups de manera intuitiva y eficaz. Esto permite organizar y presentar información de manera clara y ordenada en la interfaz del editor. Los métodos de ImGui, como `Begin()`, `End()`, `OpenPopup()`, y `CloseCurrentPopup()`, son utilizados para gestionar ventanas y popups de manera dinámica.

4.1.2. Selección y Dropdowns

La biblioteca ImGui proporciona elementos interactivos como espacios con texto seleccionables y dropdowns. Los espacios con texto seleccionables permiten a los usuarios interactuar con información específica, mientras que los dropdowns ofrecen opciones ocultas que se despliegan cuando el usuario lo requiere, mejorando la experiencia de usuario y la organización de la

información.

4.1.3. Inputs

Para la entrada de datos, ImGui ofrece una variedad de métodos útiles. `InputText()`, por ejemplo, permite a los usuarios ingresar texto en campos designados. Además, se pueden utilizar otros métodos como `InputInt()`, `InputFloat()`, y `InputDouble()` para gestionar diferentes tipos de datos de entrada.

4.1.4. Recepción y Envío de Assets Entre Ventanas

ImGui es especialmente útil para recibir y enviar activos (assets) entre ventanas del editor. Esto se logra mediante la implementación de ventanas de ImGui que permiten la interacción del usuario para cargar, modificar o eliminar activos. Por ejemplo, se puede utilizar ImGui para agregar assets al explorador de archivos o para crear entidades arrastrando y soltando imágenes en la escena.

4.1.5. Inicialización

Para inicializar ImGui con SDL hemos seguido un procedimiento específico. Primero, se debe iniciar SDL, que es la biblioteca Simple DirectMedia Layer utilizada para la gestión de ventanas y gráficos. Luego, se crea el contexto de ImGui utilizando `ImGui::CreateContext()`. Finalmente, se configuran las conexiones con la plataforma y el renderizador utilizando las funciones correspondientes, como:

```
ImGui_ImplSDL2_InitForSDLRenderer(window, renderer);  
ImGui_ImplSDLRenderer2_Init(renderer);
```

Este proceso asegura que ImGui funcione de manera efectiva junto con SDL en el proyecto.

4.2. Gestión de Escenas

La clase `Scene` desempeña un papel de vital importancia en el editor, ya que asume la responsabilidad de gestionar las distintas escenas disponibles. Cada instancia de esta clase contiene listas de objetos y superposiciones (*overlays*), que serán renderizados en la ventana principal del editor. Además, `Scene` presenta funcionalidades clave para ejecutar operaciones esenciales. Por ejemplo, facilita la adición de entidades y superposiciones, la capacidad de guardar y cargar escenas desde archivos en formato JSON, así como también la gestión tanto de la interfaz de usuario como de la representación

visual de los elementos presentes en la escena. La clase `Scene` incluye una cámara virtual que se integra en la escena y permite al usuario explorar y visualizar el entorno desde diferentes perspectivas.

4.2.1. Renderizado de las entidades y cámara virtual

Para renderizar la escena, la cámara virtual contiene una textura de destino (texture target) donde se renderizarán todas las entidades utilizando la biblioteca SDL. Este proceso tiene en cuenta la posición, tamaño y nivel de zoom de la cámara virtual. Una vez que todas las entidades se han renderizado en esta textura, se utiliza una ventana de ImGui para renderizar esa textura target y mostrar la escena completa en la ventana principal del editor. Esto proporciona una representación visual precisa de la escena, permitiendo al usuario ver todos los elementos presentes en la misma.

Es importante destacar que las entidades y las superposiciones (overlays) no se manejan de la misma manera en el proceso de renderizado, como se habla en (REFERENCIA).

4.2.2. Métodos relevantes de la clase `Scene`

- `AddEntity()`: Este método permite añadir una nueva entidad a la lista de objetos de la escena. Las entidades representan elementos visuales u objetos interactivos presentes en la escena. `AddEntity()` tiene dos versiones, una que recibe la propia entidad ya creada y otra que la construye a partir de la ruta de una imagen.
- `AddOverlay()`: Similar al método anterior, `AddOverlay()` agrega elementos de la interfaz a la lista de superposiciones de la escena. Las superposiciones son elementos que se muestran por encima de las entidades y pueden contener información adicional. `AddOverlay()` tiene dos versiones, una que recibe la propia entidad ya creada y otra que la construye a partir de la ruta de una imagen.
- `SaveScene()`: El método `SaveScene()` cumple con la tarea de llevar a cabo la serialización integral de la información de la escena y sus entidades asociadas en un archivo `".scene"` en formato JSON. Esto garantiza la preservación y almacenamiento de la configuración completa de la escena, incluyendo tanto los detalles de la propia escena como las propiedades de sus entidades. Esta información podrá ser recuperada en el futuro de manera precisa y coherente en el método `LoadScene()`.
- `LoadScene()`: Mediante `LoadScene()`, es posible cargar una escena previamente guardada en un archivo `".scene"`. Esta función reconstruye

la estructura de la escena y de sus entidades a partir de los datos almacenados en el archivo.

- **RenderUI()**: Esta función tiene la responsabilidad de renderizar la interfaz de usuario (UI) asociada a la escena, incluyendo los overlays mencionados previamente. Es importante destacar que renderizar elementos de Overlay difiere de renderizar objetos con transform, una similitud que aquellos familiarizados con plataformas como Unity podrían encontrar. Mientras que los objetos con transform representan entidades en la escena con atributos de posición, orientación y escala, los overlays son elementos de interfaz que se superponen en la escena, proporcionando información contextual o funcionalidades adicionales sin afectar directamente la posición o estructura de los objetos en la escena tridimensional.
- **RenderEntities()**: El método **RenderEntities()** desempeña la función específica de renderizar las entidades que poseen transform en la escena, presentándolas visualmente en la ventana principal del editor. Mientras **RenderUI()** se enfoca en la interfaz de usuario y superposiciones, **RenderEntities()** se centra únicamente en la visualización de las entidades con atributos con **transform**.
- **HandleInput()**: La función **HandleInput()** desempeña un papel crucial al gestionar las entradas del usuario, que comprenden acciones como clics de ratón y pulsaciones de teclas. A través de esta función, el usuario tiene la capacidad de interactuar con la escena y sus componentes. Además de permitir la selección y manipulación de entidades, este método también cumple un rol esencial en el control de la cámara. Mediante la interpretación de las entradas, es posible ajustar la vista de la cámara, realizar movimientos y, en definitiva, modificar la perspectiva con la cual se visualiza la escena.
- **Behaviour()**: La función **Behaviour()** orquesta el funcionamiento general de la escena en el editor. Esto incluye la ejecución de la interfaz de usuario, la representación visual de las entidades y superposiciones, y la respuesta a las interacciones del usuario.

En conjunto, estos métodos permiten que la clase **Scene** desempeñe una función esencial en la creación y manipulación de escenas dentro del editor, garantizando una experiencia interactiva y eficiente para los usuarios.

4.3. Gestión de Ventanas

Las ventanas en nuestro editor se gestionan a través de un vector de la clase **Window** que se encuentra dentro de la clase **Editor**. El editor tiene la

responsabilidad de renderizar y manejar la entrada (input) de estas ventanas de manera centralizada.

La clase `Window` sirve como la clase base para cada ventana en el editor, y todas las ventanas heredan de ella. Esta clase base proporciona funcionalidades comunes para todas las ventanas. Algunos de los métodos relevantes incluyen:

- `'IsFocused()'`: Este método permite verificar si la ventana está enfocada o activa, lo que puede ser útil para determinar la interacción del usuario.
- `'IsDocked()'`: Verifica si la ventana está acoplada a otra ventana o se encuentra en modo flotante, lo que puede afectar su diseño y ubicación.
- `'ReceiveAssetDrop()'`: Gestiona la recepción de activos que se arrastran y sueltan en la ventana, permitiendo la incorporación de recursos a la ventana de manera eficiente.
- `'GetPosition()'`: Obtiene la posición actual de la ventana.
- `'SetPosition()'`: Establece la posición de la ventana.
- `'GetSize()'`: Obtiene el tamaño actual de la ventana.
- `'SetSize()'`: Establece el tamaño de la ventana.
- `'Hide()'` y `'Show()'`: Controlan la visibilidad de la ventana, lo que puede ser útil para mostrar u ocultar paneles según las necesidades del usuario.
- `'IsMouseHoveringWindow()'`: Determina si el cursor del mouse se encuentra sobre la ventana en ese momento, lo que puede ser relevante para eventos de interacción.
- `'HandleInput()'`: Se encarga de gestionar la entrada de usuario, lo que incluye la capacidad de responder a eventos como clics de ratón y pulsaciones de teclas.
- `'Behaviour()'`: Este método se encarga de inicializar la ventana y establecer su tamaño utilizando las funciones de `ImGui`, como `'ImGui::Begin()'`, `'ImGui::End()'`, `'ImGui::SetNextWindowSize()'`, y `'ImGui::SetNextWindowPos()'`. En medio de este método, se llama a `'Behaviour()'`, que define el comportamiento específico de cada ventana que hereda de la clase `'Window'`. Por ejemplo, las ventanas de jerarquía (`'Hierarchy'`) o componentes (`'Components'`) tendrán sus propios comportamientos personalizados para interactuar con el usuario de manera adecuada.

Esta estructura permite una gestión flexible y coherente de las ventanas en el editor, lo que facilita la creación de una interfaz de usuario rica y eficiente.

4.4. La clase Editor y WindowLayout

4.4.1. La Clase Editor y sus Estados

La clase ‘Editor’ desempeña un papel fundamental en la estructura de nuestro proyecto. Esta clase centraliza la gestión de las ventanas y su estado en el editor. Una característica destacada es la presencia de una pila de estados, que permite alternar entre dos estados principales: la ventana de scripting y el propio entorno del editor. Esta funcionalidad proporciona una forma eficaz de cambiar el contexto de trabajo y facilita la programación y el diseño visual en el editor.

El ‘Editor’ también incluye métodos cruciales para guardar y cargar el estado de las distintas ventanas, determinando si están visibles o no. Los métodos ‘StoreWindowsData’ y ‘LoadWindowsData’ permiten mantener la configuración de la interfaz de usuario persistente entre sesiones del editor.

4.4.2. Window Layout y su utilidad

El proceso de renderizado de las ventanas en el editor se beneficia de la clase ‘Window Layout’. Esta clase juega un papel importante al administrar diferentes diseños (layouts) de ventanas. Los diseños se gestionan utilizando ‘ImGui::Dockbuilder’, lo que permite una organización flexible de las ventanas en el espacio de trabajo.

Los métodos de ‘Window Layout’, como ‘Update()’ y ‘GetAllLayouts()’, facilitan la gestión y selección de diseños específicos para las ventanas. Cuando el usuario selecciona un diseño, este se aplica automáticamente al renderizar, lo que permite una experiencia de usuario personalizada y adaptable según las necesidades de cada tarea en el editor. La capacidad de cambiar rápidamente entre diseños de ventanas mejora la eficiencia y la comodidad en el flujo de trabajo del usuario.

4.5. Navegación y gestión de archivos con FileExplorer

La clase FileExplorer desempeña un papel crucial en nuestro editor al gestionar la ventana del explorador de archivos. Esta clase se encarga de controlar y mostrar el contenido de los directorios, así como de interactuar con los archivos y directorios presentes en el sistema de archivos del proyecto.

FileExplorer utiliza una variable auxiliar llamada Entry para almacenar información detallada sobre un archivo o directorio, incluyendo su ruta, nombre y extensión. Además, mantiene una cola de ficheros que representan el contenido del directorio actual. Esta cola se actualiza dinámicamente al cambiar de directorio o al activar la función de actualización (refresh) para reflejar el contenido más reciente.

Para navegar por los directorios y obtener información sobre ellos, FileExplorer hace uso de la biblioteca filesystem, que proporciona acceso a las clases path y directory iterator para la manipulación de rutas y la exploración de directorios. Entre los métodos relevantes de la clase FileExplorer, se encuentran:

- `ProcessPath()`: Este método se encarga de procesar la ruta del directorio actual y actualizar la cola de ficheros para reflejar su contenido. Facilita la navegación y actualización del explorador de archivos.
- `DrawList()`: Controla la representación visual de la lista de archivos y directorios en la ventana del explorador. Este método se encarga de mostrar el contenido de manera legible y accesible para el usuario.
- `OnItemSelected()`: Establece las acciones a realizar al seleccionar un elemento en la lista. Además, define comportamientos específicos para las extensiones de archivo, como `‘.scene’` o `‘.script’`, cuando se realiza doble clic sobre ellos, lo que facilita la interacción y edición de archivos relevantes en el proyecto.

La clase `‘FileExplorer’` mejora la eficiencia y la comodidad del flujo de trabajo del usuario al proporcionar una interfaz intuitiva para la navegación y gestión de archivos y directorios en el proyecto del editor.

4.6. Paso de Assets entre escenas

Una funcionalidad esencial de nuestro editor es la capacidad de transferir activos (assets) entre escenas de manera eficiente. Para lograr esto, hacemos uso de las capacidades de arrastrar y soltar (drag-and-drop) proporcionadas por ImGui, específicamente a través de las funciones `‘BeginDragAndDropSource’`, `‘SetDragDropPayload’`, y `BeginDragAndDropTarget`.

Hemos desarrollado una clase auxiliar llamada `‘Asset’` que desempeña un papel crucial en este proceso. La clase `‘Asset’` contiene información detallada sobre un activo, incluyendo su nombre, extensión, ruta, ruta relativa, indicador de si es un prefab y su identificador de prefab. Esta información es esencial para garantizar que los activos se transfieran de manera precisa y coherente entre las escenas.

Además, cada ventana en el editor, como parte de la clase `‘Window’`, implementa el método `‘ReceiveAssetDrop’`. Este método es responsable de

procesar un activo recibido, y cada ventana puede personalizar su propia lógica para manejar activos específicos según sus necesidades. Por ejemplo, una ventana de escena podría procesar activos gráficos, mientras que una ventana de lógica podría manejar scripts. La capacidad de personalizar el comportamiento de la transferencia de activos es fundamental para adaptarse a las necesidades de cada ventana y facilitar la manipulación de activos en el proyecto.

4.7. Entidades

En el contexto del editor, las entidades son elementos fundamentales que componen la escena. Cada entidad se distingue por un identificador único asignado a ella, lo que permite una diferenciación clara entre las diversas entidades presentes. Además, una entidad también pueden estar asociada con una Textura, aunque esta asociación no es obligatoria, lo que significa que una entidad podría ser simplemente una entidad vacía. Destacar la existencia también del componente **Image**, que permite modificar la ruta de la imagen asociada a la textura.

4.7.1. Métodos relevantes de la clase Entidad

- **AssignId()**: El método **AssignId()** gestiona la asignación y desasignación de identificadores a las entidades. Esto permite que cada entidad tenga un identificador único que la distinga de otras en la escena.
- **RenderTransform()**: Con el método **RenderTransform()**, las entidades se presentan en la pantalla, lo que implica su visualización en la ventana principal del editor.
- **Update()**: El método **Update()** se encarga de actualizar ciertos atributos de la entidad en cada frame. Esta función es esencial para mantener la coherencia y la actualización constante de las propiedades de las entidades durante la ejecución del editor.
- **HandleInput()**: **HandleInput()** permite a las entidades responder a las entradas del usuario, como clics de ratón y pulsaciones de teclas.
- **AddComponent()**: **AddComponent()** posibilita la adición de componentes a la entidad. Los componentes son módulos que agregan funcionalidad a la entidad, como algún Collider o Animación, entre otras.
- **AddScript()**: De manera similar a **AddComponent()**, **AddScript()** permite agregar scripts a la entidad. Los scripts son fragmentos de código que definen comportamientos específicos para la entidad. En el caso

de nuestro editor, dichos scripts se generan automáticamente a través de nodos visuales. Estos nodos proporcionan una interfaz visual para crear comportamientos y lógica sin necesidad de escribir código directamente.

- **SetComponents()**: **SetComponents()** se utiliza para establecer la lista de componentes asociados a la entidad. Util a la hora de crear una entidad copia de un **Prefab**
- **SetScripts()**: Con **SetScripts()**, es posible definir los scripts que se aplicarán a la entidad. Util a la hora de crear una entidad copia de un **Prefab**
- **ToDelete()**: Mediante **ToDelete()**, se marca la entidad para su eliminación posterior. Este método permite gestionar la eliminación de entidades de manera controlada.
- **IsTransform()**: **IsTransform()** se emplea para determinar si una entidad es de tipo transform (con atributos de posición, escala y rotación) o si se trata de un overlay. Esto permite una diferenciación en el manejo de las entidades según su naturaleza.

Estos métodos, en conjunto, definen la funcionalidad y el comportamiento de las entidades en el editor, permitiendo su manipulación, renderizado y gestión de manera efectiva y coherente.

4.8. Jerarquía en las escenas

En el entorno del editor, la organización jerárquica de los elementos es una característica fundamental que permite una gestión coherente y eficiente de las entidades presentes en la escena. La clase **Entidad** se convierte en un componente clave para establecer esta jerarquía, ya que cada instancia incluye punteros tanto a su entidad padre como a una lista de entidades hijas.

La jerarquía de entidades también se refleja en la gestión de los transform. Si una entidad tiene un padre, estos valores locales se vuelven relativos al padre, lo que garantiza que los movimientos y ajustes de transformación sean coherentes respecto a la jerarquía.

Para gestionar estos aspectos, la clase **Transform** se encarga de proporcionar métodos para obtener y establecer tanto los valores globales como los relativos.

4.8.1. Métodos relevantes de la clase Entidad para la gestión de la jerarquía

- **AddChild()**: permite agregar una entidad como hijo de la entidad actual, estableciendo así una relación jerárquica entre ambas.
- **RemoveChild()**: permite eliminar una entidad de la lista de hijos de la entidad actual, rompiendo la relación jerárquica.
- **SetParent()**: se encarga de establecer la entidad padre de la entidad actual, ajustando sus valores locales de transformación de acuerdo con la jerarquía. También es posible llamar al método con *nullptr* establecer que la entidad carece de padre.

4.8.2. Métodos relevantes de la clase Transform para la gestión de la jerarquía

- **GetWorldPosition()**: se obtiene la posición global de la entidad, considerando la transformación jerárquica en la estructura.
- **GetWorldScale()**: se obtiene la escala global de la entidad, considerando la estructura jerárquica.
- **GetWorldRotation()**: devuelve la rotación global de la entidad, teniendo en cuenta la jerarquía en la transformación.
- **SetWorldPosition()**: permite establecer la posición global de la entidad, ajustando sus valores locales y considerando la jerarquía.
- **SetWorldScale()**: permite establecer la escala global de la entidad, ajustando sus valores locales y respetando la jerarquía.
- **SetWorldRotation()**: Este método, **SetWorldRotation()**, se utiliza para establecer la rotación global de la entidad, considerando la jerarquía y ajustando sus valores locales.
- **GetLocalPosition()**: devuelve la posición local de la entidad, que es relativa a su entidad padre en la jerarquía.
- **GetLocalScale()**: devuelve la escala local de la entidad, que se relaciona con su entidad padre en la jerarquía.
- **GetLocalRotation()**: devuelve la rotación local de la entidad, en relación con su entidad padre en la jerarquía.
- **SetLocalPosition()**: permite establecer la posición local de la entidad, considerando su entidad padre en la jerarquía.

- **SetLocalScale()**: permite establecer la escala local de la entidad, considerando su entidad padre en la jerarquía.
- **SetLocalRotation()**: permite establecer la rotación local de la entidad, considerando su entidad padre en la jerarquía.

Estos métodos, en conjunto, permiten establecer y mantener la jerarquía entre entidades y gestionar sus transformaciones de manera coherente, garantizando la organización precisa y eficiente de la escena en el editor. En cuanto a su visualización, la jerarquía se representa mediante indentaciones y dropdowns en el editor.

4.9. Prefabs y PrefabManager

Los prefabs son copias de entidades que se guardan como plantillas para su posterior instanciación o para manejar varias instancias de un mismo prefab mientras se comparte una base común. Estos prefabs tienen la particularidad de que su identificador (id) es negativo, lo que los distingue de las entidades regulares. Esta característica les permite limitar ciertas funcionalidades, como la capacidad de referenciar otras entidades a través de scripts.

Cada entidad tiene un atributo llamado **prefabId**, el cual, en caso de ser negativo, indica que se trata de una instancia de un prefab. La gestión de prefabs se lleva a cabo mediante la clase **PrefabManager**, que mantiene una lista de todos los prefabs disponibles, junto con un mapa donde las claves son las IDs de los prefabs y los valores son vectores que contienen los ids de las entidades que son instancias de ese prefab.

4.9.1. Métodos relevantes de PrefabManager para la gestión de prefabs

- **UpdatePrefabInstances()**: Este método se encarga de actualizar las instancias de los prefabs en el escenario, asegurando su coherencia y consistencia.
- **AddPrefab()**: Permite agregar un nuevo prefab a la lista de prefabs disponibles.
- **AddInstance()**: Agrega una referencia a una instancia de un prefab al vector correspondiente en el mapa de instancias.
- **RemoveInstance()**: Elimina la referencia a una instancia de un prefab del vector correspondiente en el mapa de instancias. Este método acepta tanto un puntero a la propia entidad que queremos quitar de la lista o bien dos ids, la del prefab y la de la entidad instanciada.

- `GetPrefabs()`: Devuelve la lista de todos los prefabs disponibles.
- `GetPrefabById()`: Permite obtener un prefab específico según su id.

4.9.2. Métodos relevantes de la clase Entidad para la gestion de prefabs

- `IsPrefab()`: Indica si la entidad es un prefab (id negativo) o no.
- `IsPrefabInstance()`: Verifica si la entidad es una instancia de un prefab.
- `GetPrefabId()`: Devuelve la id del prefab al que pertenece la entidad en caso de ser una instancia de un prefab.
- `SetPrefabId()`: Establece la id de prefab para una entidad, lo que la convierte en una instancia de ese prefab.
- `GetTopParentPrefab()`: Devuelve la entidad de nivel superior dentro de la jerarquía de instancias de un mismo prefab.

La gestión de prefabs mediante la clase `PrefabManager` permite mantener un control organizado de las plantillas y sus instancias, facilitando la edición y manipulación coherente de la escena en el editor. Para su diferenciación visual con el resto de entidades, se dibujan de otro color dentro del editor, como vemos en la figura ??.

4.10. Componentes

En el contexto del sistema descrito, los componentes juegan un papel fundamental al definir el comportamiento y las propiedades de las entidades en el motor. Los componentes son leídos desde un archivo JSON del motor, el cual contiene información sobre cada componente, sus atributos y funciones.

La estructura de un componente se organiza en clases que facilitan su manejo y uso en el motor. Cada componente se compone de atributos y funciones que definen su comportamiento y propiedades. La información sobre atributos y funciones se almacena en clases específicas `Attribute` y `Function`, y todo esto se agrupa bajo la clase `Component`.

La clase `Entidad` desempeña un papel esencial en la gestión de componentes. Cada entidad contiene una lista de componentes que define sus características y comportamientos. Los componentes se serializan junto a la entidad a la que pertenecen.

4.10.1. Métodos relevantes de la clase `Attribute`

- `GetValue()`: Devuelve el valor actual del atributo.
- `SetValue()`: Establece el valor del atributo.
- `GetType()`: Devuelve el tipo del atributo.
- `GetName()`: Devuelve el nombre del atributo.

4.10.2. Métodos relevantes de la clase `Function`

- `SetReturn()`: Establece tipo de retorno de la función.
- `GetReturn()`: Devuelve el tipo de retorno de la función.
- `AddInput()`: Añade un posible input a la función.
- `GetName()`: Devuelve el nombre de la función.
- `GetComponent()`: Devuelve el nombre del componente al que pertenece la función.

4.10.3. Métodos relevantes de la clase `Component`

- `GetName()`: Devuelve el nombre del componente.
- `GetAttribute()`: Permite obtener un atributo específico de un componente mediante su nombre.
- `GetFunction()`: Permite obtener una función específica de un componente utilizando su nombre
- `FromJson()`: Reconstruye un componente a partir de un fragmento en formato JSON.
- `ToJson()`: Lleva a cabo la serialización integral de la información del componente y sus atributos y funciones asociadas en un archivo en formato JSON.

4.10.4. Métodos relevantes de la clase `Entidad` para la gestión de componentes

- `AddComponent()`: Añade un componente a la entidad.
- `GetComponents()`: Devuelve el mapa de componentes de la entidad.
- `SetComponents()`: Recibe y una lista de componentes para asignarsela a la entidad.

En resumen, los componentes y su relación con las entidades en el motor permiten una estructuración eficiente y una personalización precisa de la funcionalidad de cada elemento en el mundo virtual, enriqueciendo la experiencia del usuario y posibilitando un proceso de desarrollo más fluido y adaptativo.

4.11. Ejecución del juego, estructura de carpetas y build del motor

4.11.1. Ejecución del juego y redirección de la salida mediante tuberías

La ejecución del juego en nuestro editor se maneja a través de dos botones ubicados en la parte superior, que permiten ejecutar el juego en modo de depuración (*debug*) o en modo de lanzamiento (*release*). Estos botones invocan el método `play()` de la clase `Game`. El método `play()` se encarga de configurar una tubería para redirigir la salida del juego hacia el editor, y ser mostrado así en la consola. Además, inicia un hilo que se encarga de capturar y guardar los datos provenientes de esa tubería. Cuando el juego se cierra, se llama al método `stop()`, que cierra el hilo y finaliza el proceso del juego de manera ordenada.

4.11.2. Estructura de carpetas

En cuanto a la estructura de carpetas, en la solución del Editor se encuentra una carpeta Editor dedicada para almacenar los (*assets*) y configuraciones necesarios para el proyecto. Dentro de esta carpeta, se encuentra otra denominada Engine que alberga los ejecutables y recursos generados a partir de la (*build*) del motor del juego. Por otro lado, al ejecutar el editor, se creará una carpeta adicional a través del Project Manager que contendrá exclusivamente los recursos específicos de nuestro proyecto de videojuego.

IMAGEN

4.11.3. Build del motor

Para realizar la construcción del motor, es esencial configurar el directorio de salida en la ubicación mencionada anteriormente. Además, se requiere copiar los archivos `Components.json` y `Managers.json` desde la carpeta `ecs/ECSUtilities` hacia esta misma carpeta, asegurando que todos los recursos necesarios estén disponibles para el funcionamiento adecuado del motor.

En resumen, la ejecución del juego se gestiona mediante botones en el editor, con un sistema que redirige la salida y captura los datos del juego. La estructura de carpetas está organizada de manera que los activos y configura-

ciones se encuentren separados de los recursos generados por la construcción del motor, facilitando así la gestión del proyecto.

4.12. Gestión de proyectos con ProjectManager

El ‘ProjectManager’, o gestor de proyectos, es una clase esencial en nuestro editor que permite una organización eficiente de varios proyectos de videojuegos. Su funcionalidad incluye la creación y administración de directorios dedicados para cada proyecto, donde se almacenan todos los recursos relacionados con ese juego en particular. Además, el gestor serializa información esencial de cada proyecto en un archivo con extensión ‘.shyproject’. Esta información incluye detalles como prefabricados (‘prefabs’), la última fecha de apertura del proyecto, el directorio del proyecto y las preferencias específicas.

Una característica destacada es la capacidad de cargar proyectos existentes a partir de archivos ‘.shyproject’. Esto facilita el acceso a proyectos previamente creados y su restauración con toda su configuración previa.

El ‘ProjectManager’ también implementa una funcionalidad de historial que almacena una lista de proyectos recientes. Esto permite a los usuarios acceder rápidamente a proyectos que han sido abiertos anteriormente. El historial se gestiona mediante la creación de un archivo en el directorio (‘AppData’) que contiene los directorios de los últimos proyectos abiertos.

Entre los métodos relevantes en la clase ‘ProjectManager’, se encuentran:

- ‘NewProject()’: Inicia la creación de un nuevo proyecto, creando un directorio dedicado y serializando la información esencial en un archivo ‘.shyproject’.
- ‘OpenProject()’: Permite cargar proyectos existentes a partir de archivos ‘.shyproject’, restaurando toda la configuración y recursos asociados al proyecto.
- ‘SaveProject()’: Guarda los cambios y la información esencial del proyecto actual, asegurando que las últimas modificaciones se reflejen en el archivo ‘.shyproject’.

El ‘ProjectManager’ desempeña un papel fundamental en la administración y organización de proyectos de videojuegos en nuestro editor, lo que mejora la eficiencia y la comodidad para los desarrolladores.

4.13. Gestión de recursos con ResourceManager

El ‘ResourceManager’, o gestor de recursos, es un componente crucial en nuestro editor que se encarga de gestionar recursos como texturas y fuentes de

manera eficiente. Se implementa como un patrón Singleton para garantizar que una única instancia gestione todos los recursos del editor de manera centralizada.

La funcionalidad principal del ‘ResourceManager’ se basa en la utilización de dos mapas, donde las texturas y fuentes se almacenan como valores asociados a sus respectivos nombres clave. Esto permite que una misma imagen o fuente se reutilice en todo el editor sin necesidad de crear instancias adicionales cada vez que se requieran. Cuando se llama a métodos como ‘AddTexture’ o ‘AddFont’, el gestor de recursos verifica si el recurso ya existe en el mapa. Si existe, no se crea una nueva instancia, lo que ahorra recursos y mejora la eficiencia.

Algunos de los métodos relevantes en la clase ‘ResourceManager’ incluyen:

- ‘AddTexture()’: Agrega una textura al mapa de recursos. Si la textura no existe, se devuelve la instancia existente; de lo contrario, se crea y almacena en el mapa. Además devuelve dicha textura.
- ‘AddFont()’: Similar a ‘AddTexture’, este método agrega una fuente al mapa de recursos y verifica si ya existe antes de crearla. Además devuelve la fuente.
- ‘GetInstance()’: Para acceder al gestor de recursos, se utiliza el método ‘GetInstance()’, que garantiza que solo exista una instancia de la clase ‘ResourceManager’ en todo el editor.

El ‘ResourceManager’ contribuye significativamente a la eficiencia y la gestión de recursos en el editor al permitir la reutilización de texturas y fuentes, lo que es fundamental para un flujo de trabajo fluido y una interfaz de usuario rica en detalles.

4.14. Configuración de preferencias y paletas de colores

Dentro de la opción Edit en la barra de menú de nuestro editor se encuentra la ventana de Preference" (Preferencias). La clase ‘Preferences’ se encarga de almacenar información relacionada con la configuración del editor. Esto incluye detalles como las capas de colisión, la escena inicial, las opciones de audio, el mapeo de controladores o teclado y la ubicación para generar la compilación final del proyecto.

Una característica destacada es la capacidad de personalización que ofrece ‘Preferences’, permitiendo a los usuarios adaptar el entorno del editor según sus preferencias y necesidades de desarrollo.

Además, en nuestro editor contamos con la clase ‘ColorPalette’, que desempeña un papel esencial en la gestión de paletas de colores. Para ello, hace uso de la clase ‘Palette’, que almacena distintos colores para una variedad de elementos y opciones dentro del editor. Estos colores pueden variar desde el fondo de la interfaz hasta los colores de las flechas utilizadas en la representación visual de nodos en el scripting.

Para una gestión eficiente de múltiples paletas de colores, ‘ColorPalette’ almacena las paletas en un mapa, utilizando el nombre de cada paleta como clave. Esto permite una fácil selección y cambio de paletas según las necesidades del usuario y el contexto de trabajo en el editor.

En conjunto, las clases ‘Preferences’ y ‘ColorPalette’ contribuyen a la versatilidad y personalización de nuestro editor al proporcionar opciones de configuración y una gestión de colores flexible y adaptable.

4.15. Generación de build del juego

Dentro del editor, una funcionalidad crucial es la capacidad de generar una build ejecutable del juego. Esto permite a los desarrolladores crear una versión independiente del juego que puede ser distribuida y ejecutada por los usuarios finales. Para llevar a cabo esta tarea, utilizamos la clase ‘Build’.

El método principal en la clase ‘Build’ es ‘GenerateBuild()’, que se encarga de iniciar la generación de la build del juego. Para asegurar que este proceso no afecte negativamente la interacción con el editor, se ejecuta en un hilo separado para evitar bloqueos y mantener la fluidez del entorno de desarrollo.

Dentro de ‘GenerateBuild()’, se llama al método ‘BuildThread()’ mediante un hilo, que es responsable de realizar las operaciones de copiado necesarias para construir la versión del juego. Esto incluye la copia de archivos esenciales como activos (assets), bibliotecas de enlace dinámico (DLL) y cualquier otro recurso requerido para la ejecución del juego.

Entre los métodos relevantes en la clase ‘Build’, se encuentran:

- ‘GenerateBuild()’: Inicia el proceso de generación de la build del juego, ejecutando ‘BuildThread()’ en un hilo separado.
- ‘BuildThread()’: Este método se encarga de copiar los archivos esenciales necesarios para la build del juego. La ejecución en un hilo separado garantiza que el proceso no afecte la experiencia del usuario en el editor.
- ‘Copy()’: Método utilizado para copiar archivos desde el directorio de desarrollo del proyecto a la ubicación de la build, asegurando que todos los recursos necesarios estén disponibles para la ejecución del juego.

La capacidad de generar builds del juego es esencial para la distribución y prueba de los proyectos de desarrollo, y la clase ‘Build’ en nuestro editor simplifica este proceso, permitiendo a los desarrolladores crear versiones jugables del juego de manera eficiente.

Capítulo 5

Motor

El motor esta dividido en diez proyectos de Visual Studio, todos dentro de la misma solución. Cada proyecto cumple una función específica de la que pueden depender otros proyectos.

Todo el código está escrito en C++.

A continuación se entrará en detalle sobre la función y detalles de implementación de cada proyecto y de las librerías asociadas al mismo, si las tiene.

5.1. Utilidades

El objetivo de este proyecto es implementar código común que pueden necesitar el resto de proyectos evitando así la duplicación de código innecesaria.

Contiene clases tanto orientadas a guardar información como a implementar lógica y funcionalidad.

Entre estas clases destacan las siguientes:

- **Vector2D**: Representa un vector bidimensional, contiene información de dos componentes e implementa muchas de sus operaciones básicas. En este caso, esta clase se puede usar simplemente como un contenedor de información en el que se pueden asociar dos números reales pero también se puede usar para hacer cálculos geométricos en dos dimensiones como rotaciones, cálculo de ángulos, etc.
- **Random**: Contiene métodos estáticos útiles para calcular aleatoriedad entre números enteros, números reales, ángulos, y colores. En este caso esta clase solo tiene como objetivo proporcionar funcionalidad.
- **Color**: Representa un color de tres canales (Red, Green, Blue) además de métodos con algo de funcionalidad como Lerp, que calcula un color intermedio entre otros dos dados y un porcentaje que representa la

influencia que tendrá cada color en el color resultante. También existen métodos que aportan comodidad a la hora de crear colores como Red, Green, Blue, Orange, Black, que simplemente construyen el color por dentro sin necesidad de conocer su valor en el modelo RGB.

- EngineTine: Por un lado, contiene información sobre el tiempo entre fotogramas del motor, tiempo entre pasos físicos, tiempo transcurrido desde el inicio del programa y número de fotogramas hasta el momento. Por otro lado, implementa funcionalidad para conocer la tasa de frames o convertir un valor de tiempo en una cadena de texto formateada. Mencionar también que esta clase es un Singleton.
- Singleton: Una plantilla para crear instancias estáticas a través de herencia. Es decir, en caso de querer convertir una clases en un Singleton, muy útiles para managers, simplemente hay que heredar de esta clases para conseguirlo. Aporta mucha comodidad ya que evita tener que implmentar la instancia estática de la clase y sus métodos para manejarla. Solo tiene un inconveniente y es borrar los Singletons en el orden adecuado si dependen entre ellos.

5.2. Recursos

El objetivo de este proyecto es proporcionar un contenedor de recursos en el que se van a guardar todos los recursos del videojuego. En concreto, el tipo de recursos que se pueden guardar son fuentes de texto, imágenes, efectos de sonido y música.

El manager de recursos contiene un mapa por cada tipo de recurso donde la clave es la ruta del archivo y el valor un puntero a un objeto del tipo del recurso (Texture*, Font*, SoundEffect*, Music*). El hecho de utilizar un mapa se debe a la complejidad constante de acceder a los recursos una vez creados.

Esto es importante porque uno de los objetivos del manager de recursos es reutilizar los recursos creados para solo tener cargada una copia de cada recurso en memoria. Por ello, a la hora de añadir un nuevo recurso al manager, primero comprueba si ya lo contiene y en ese caso, lo devuelve, en caso contrario, lo crea.

Ya que la clave en los mapas es la ruta del archivo, los recursos pueden duplicarse en caso de tener el mismo archivo en diferentes directorios. El manager no contempla ese escenario ya que realmente el archivo también esta duplicado y es responsabilidad del desarrollador ordenar sus archivos de assets.

Por último, en la destructora de la clase se borran todos los recursos de todos los mapas.

5.3. Sonido

El objetivo de este proyecto es construir un envoltorio sobre la librería de audio SDL Mixer para poder implementar posteriormente los componentes MusicEmitter y SoundEmitter.

Para un mejor entendimiento de la implementación es necesario saber que SDL Mixer diferencia entre efectos de sonido o sonidos cortos en general (WAV, MP3) y música de fondo (WAV, MP3, OGG).

Para la música (MixMusic), la librería solo cuenta con un canal de reproducción por lo que es algo limitado pero simple a la vez ya que no hay que lidiar con número de canales, al contrario que con los efectos de sonido (MixChunk).

Este proyecto cuenta con tres clases:

- **SoundEffect**: Representa un efecto de sonido. Contiene la información de un MixChunk de SDL Mixer y un identificador usado posteriormente por el componente SoundEmitter.
- **MusicEffect**: Representa un sonido de música de fondo. Contiene la información de un MixMusic de SDL Mixer y un identificador usado posteriormente por el componente MusicEmitter.

Estas dos clases representan también los recursos que se usan para música y sonidos en el manager de recursos.

- **SoundManager**: Manager singleton encargado de implementar el envoltorio de las funciones principales de SDL Mixer para reproducir, parar, y detener sonidos, entre otros. Tiene dos métodos destinados al usuario para el modificar el volumen general y cambiar el número de canales disponibles para la reproducción de efectos de sonidos.

En cuanto a los sonidos, todos los métodos de SDL Mixer necesitan un canal y un MixChunk*. Esto choca con la idea del componente SoundEmitter, que visto desde la perspectiva del usuario, simplemente se le establece un sonido y ya se puede reproducir, sin necesidad de conocer la existencia de canales. Esto se contará más en detalle en la implementación de SoundEmitter.

Las funciones disponibles para los canales de sonido son: reproducir, fade-in, fade-out, pausar, detener (la diferencia con pausar es que si se detiene no se puede renaudar), renaudar, consultar si un canal está reproduciendo un sonido, establecer el sonido de un canal, consultar el volumen de un canal, establecer la posición en el espacio 2D de un canal y establecer el panning de un canal.

En cuanto a la música, los métodos de SDL Mixer solo necesitan un MixMusic ya que solo hay un canal por lo que el problema de los canales des-

aparece. Las funciones disponibles son: reproducir, fade-in, fade-out, pausar, detener, renaudar, modificar el volumen de la música y rebobinar.

5.4. Input

Este proyecto tiene como objetivo implementar un manager, también Singleton, que contendrá la información del estado de las teclas/botones de los dispositivos de entrada. En concreto, cuenta con soporte para teclado, ratón y mando.

En el manager, las teclas/botones pueden pasar por diferentes estados los cuales se establecen al recibir determinados eventos de SDL y se actualizan debidamente.

Estos estados se dividen en:

- Down: Una tecla esta siendo pulsada. - Up: Una tecla no esta siendo pulsada. - Pressed: Una tecla acaba de ser pulsada. - Released: Una tecla acaba de ser soltada.

- Teclado: Guarda la información sobre la mayoría de teclas importantes de un teclado. Letras, números y teclas especiales. Para ello, el manager cuenta con tres enumerados que contienen el nombre de cada una de las teclas para cada tipo. Con estos enumerados se crean posteriormente arrays con la información del estado de cada tecla.

Los eventos de SDL relacionados con el teclado son KEYDOWN y KEYUP. El manager implementa métodos de usuario para conocer si se ha pulsado o soltado alguna tecla o si una tecla está pulsada, acaba de ser pulsada, acaba de ser soltada o no está pulsada.

- Ratón: Guarda la información de la posición del ratón, del estado del clic izquierdo, clic central (de la rueda), clic derecho y movimiento de la rueda. Para ello, el manager cuenta con un Vector2D para la posición, booleanos para el estado de pulsado/no pulsado de los botones y un número entero para representar si la rueda del ratón está haciendo scroll hacia abajo o hacia arriba.

Los eventos de SDL relacionados con el ratón son MOUSEWHEEL, MOUSEMOTION, MOUSEBUTTONDOWN y MOUSEBUTTONUP. El manager implementa métodos de usuario para conocer si ha habido algún movimiento con el ratón o con la rueda, si se ha pulsado o soltado algún botón, la posición del ratón y el scroll actual de la rueda.

- Mando: Cuenta con soporte para múltiples mandos y cada uno de ellos guarda la siguiente información:
 - Referencia al GameController creado por SDL. - Id del GameController creado por SDL. - Nombre del GameController. - Estado de cada

uno de los botones del GameController. - Información del movimiento de los triggers del GameController. - Información del movimiento de los joysticks del GameController.

El manager tiene soporte además para conexiones y desconexiones durante la ejecución. Debido a la posibilidad de tener varios mandos conectados el manager diferencia entre métodos con identificador y métodos sin identificador. Los métodos con identificador reciben el identificador del mando del que se quiere consultar el estado y los métodos sin identificador devuelven la información del estado del último mando que registró input. De esa manera, si se quiere desarrollar un singleplayer, el usuario no tendrá que preocuparse por la posibilidad de múltiples mandos teniendo que indicar que identificador tiene su mando.

Los eventos de SDL relacionados con el ratón son `CONTROLLERDEVICEADDED`, `CONTROLLERDEVICEREMOVED`, `JOYBUTTONDOWN`, `JOYBUTTONUP`, `JOYAXISMOTION`. El manager implementa métodos de usuario para conocer el número de mandos conectados, si algún mando ha pulsado o soltado algún botón, si algún mando ha movido los joysticks o los triggers y si ha habido alguna conexión o desconexión.

Comentar también que, antes de esta implementación, el manager usaba `SDLJoystick` para el manejo de los mandos pero debido a cierta incomodidad con los eventos se hizo el cambio a `SDLGameController`. La diferencia entre ambos es que `SDLJoystick` es la API más antigua de SDL para manejar mandos y joysticks y proporciona una interfaz de bajo nivel para interactuar con dispositivos de entrada mientras que `SDLGameController` proporciona una abstracción de más alto nivel para interactuar con mandos, lo que facilita la detección de mandos y el acceso a sus entradas y es la opción recomendada para la mayoría de los desarrolladores.

Por último, el manager implementa métodos de lógica para el usuario como movimiento horizontal y vertical, salto o acción. Estos métodos usan la información que se haya establecido en el editor de las teclas y botones que se desean usar para moverse, saltar o realizar una acción.

5.5. Consola

Este proyecto contiene una sola clase `Output` con métodos estáticos que implementan funcionalidad relacionada con el mostrado de la salida estándar por la consola.

Tiene métodos para imprimir por consola con los colores por defecto, imprimir una advertencia, con color amarillo e imprimir un error, con color rojo, entre otros.

Además de ser útil para el desarrollo, sirve también para dar formato a los mensajes que aparecen por la consola del editor. Se utiliza una tubería o pipe para conectar la consola del motor y la del editor. Esto se cuenta más en detalle en el apartado de editor.

5.6. Físicas

Este proyecto tiene como objetivo implementar un envoltorio sobre la librería de físicas Box2D para proporcionar una API sencilla para el usuario y para desarrollar los componentes de colisión y movimiento físico necesarios.

Antes de nada, al igual que con SDLMixer, algunos comentarios sobre la librería:

- Mundo físico: La librería tiene una clase `b2World` que representa un mundo físico donde se pueden crear cuerpos físicos. Esta clase tiene un método fundamental `Step()`, al que se debe llamar para realizar un paso físico, lo que actualiza la simulación al avanzar el tiempo en un intervalo fijo, realiza cálculo de colisiones, resuelve restricciones y actualiza posiciones y velocidades.
- Unidades: Box2D trabaja con números de punto flotante y es necesario tener en cuenta alguna restricciones para que Box2D funcione correctamente. Estas restricciones han sido ajustadas para funcionar bien con unidades de metros-kilogramos-segundos (MKS). En particular, Box2D ha sido ajustado para funcionar adecuadamente con formas en movimiento que tienen dimensiones entre 0.1 y 10 metros.
- Píxeles: Es tentador usar píxeles como unidades para los tamaños, posiciones, fuerzas o velocidades pero desafortunadamente, esto llevaría a una simulación ineficiente y posiblemente a un comportamiento extraño. En la propia documentación de Box2D comentan que un objeto de 200 píxeles de longitud sería visto por Box2D como el tamaño de un edificio de 45 pisos.

Para resolver el problema de los píxeles, el manager declara una variable `'screenToWorldFactor'` usada para convertir de píxeles a unidades físicas y viceversa. Por lo tanto, a la hora de crear cuerpos físicos se convierte el tamaño en píxeles deseado por el usuario a unidades físicas utilizando ese factor de escala.

Las clases que tiene este proyecto son las siguientes:

- `PhysicsManager`: Clase, Singleton, que contiene la funcionalidad necesaria para manejar el filtrado de colisiones e información sobre

gravedad del mundo físico así como la matriz de colisiones y capas existentes.

En cuanto al filtrado de colisiones, Box2D proporciona los CategoryBits y los MaskBits para ello. Los CategoryBits especifican la capa en la que se encuentra un objeto y los MaskBits las capas con las que colisiona. Para que se produzca una colisión, los cuerpos deben cumplir una condición, y es que, la capa del cuerpo A debe de estar marcada para que colisione con la del cuerpo B y viceversa.

Tanto los CategoryBits como los MaskBits se representan en hexadecimal y el su valor por defecto es 0x0001 en caso de los CategoryBits y 0xFFFF en caso de los MaskBits.

La comprobación de colisión tiene este aspecto:

```
bool colision = (bodyA.maskBits AND bodyB.categoryBits) == 0 Y
                (bodyA.categoryBits AND bodyB.maskBits) == 0
```

Por lo tanto, por defecto, todos los cuerpo creados va a estar en la capa 0x0001 y van a colisionar con todas las capas.

El manager guarda un mapa para las capas donde la clave es el nombre de la capa y el valor un índice que la representa. Cuando se crea un nuevo cuerpo físico, se calcula su CategoryBits a partir de ese índice.

Para calcular sus MaskBits entra en juego otro funcionalidad que es la matriz de colisiones. En ella se ajustan la colisión entre las capas existentes y posteriormente se calculan los MaskBits de una capa dada.

Como métodos al usuario, el manager proporciona poder cambiar la gravedad del mundo físico, añadir o eliminar capas, establecer colisión entre capas y consultar si dos capas colisionan.

- **DebugDraw:** Clase que contiene la funcionalidad para dibujar los cuerpos físicos de Box2D. En concreto, puede dibujar polígonos, círculos, segmentos y puntos. El dibujo se realiza con SDL y antes de dibujar, se utiliza el 'screenToWorldFactor' para devolver la escala a los cuerpos, es decir, de unidades físicas a píxeles.

5.7. Renderer

Este proyecto tiene como objetivo iniciar la librería de SDL y SDLImage. Las clases que tiene este proyecto son las siguientes:

- **RendererManager:** Clase, singleton, encargada de inicializar y cerrar la librería de SDL, SDLImage y SDLTTF. Contiene información y funcionalidad relacionada con la ventana como su tamaño, borde, icono,

cursor, nombre y modo pantalla completa. Además, tiene la información de la cámara como su posición y escala. Proporciona los métodos renderizar y para limpiar la pantalla.

- **Font:** Representa una fuente de texto y tiene la funcionalidad de crear una a partir de un fichero con .ttf como extensión. Tiene también la funcionalidad de crear un texto o un texto ajustado mediante la creación de una textura.
- **Texture:** Representa una textura y tiene la funcionalidad de crear una a partir de un fichero con una extensión de imagen como .png o .jpg. Tiene métodos para obtener la textura de SDL (SDLTexture*) y para consultar el ancho y el alto de la misma.

Al igual que SoundEffect y MusicEffect, Font y Texture representan los recursos utilizados en el manager de recursos para almacenar fuentes de texto e imágenes.

5.8. Entity-Component-System

Este es el proyecto más importante del motor. Implementa el sistema de entidades y componentes, componentes fundamentales para el usuario y una serie de managers como el de escenas, prefabs, referencias y overlay.

Para empezar, la idea de un sistema de componentes y entidades es la siguiente:

Es un patrón de diseño utilizado en el desarrollo de videojuegos y otros sistemas interactivos para organizar y gestionar la lógica y la funcionalidad de los objetos dentro del juego. En lugar de utilizar una jerarquía de clases tradicional o un sistema basado en objetos, el ECS descompone los elementos del juego en dos partes principales: entidades y componentes.

- **Entidades:** Las entidades son objetos vacíos que actúan como contenedores para componentes. Cada entidad representa un objeto o entidad en el juego, como un personaje, un enemigo, un objeto interactivo, etc. Las entidades no tienen lógica o comportamiento en sí mismas, simplemente contienen uno o más componentes.
- **Componentes:** Los componentes son bloques de datos y lógica que contienen información específica sobre el comportamiento o las propiedades de una entidad en el juego. Cada componente se enfoca en una única funcionalidad o característica del objeto. Por ejemplo, puedes tener un componente de "Posición" para almacenar la posición de una entidad en el mundo, un componente de "Renderizado" para pintar la entidad en la escena, un componente de "Física" para gestionar su comportamiento físico, etc.

Para llevar a cabo la implementación de este sistema es imprescindible el uso de programación orientada a objetos (POO) junto con herencia y polimorfismo.

En cuanto a las clases implementadas:

- Component: Clase que representa a un componente. Contiene una referencia a la entidad a la que está asociado e información sobre si esta activo o eliminado. Desde un componente se puede acceder a la entidad y escena que lo contiene y establecer su estado, es decir, activarlo o desactivarlo y eliminarlo. Además, contiene una serie de métodos virtuales preparados para ser implementados por los componentes que hereden de esta clase.

Estos métodos son los siguientes:

- Init: Método reservado para el motor donde se realiza toda la inicialización que necesita el componente para funcionar correctamente.
- Start: Método llamado inmediatamente después del Init donde el usuario puede realizar su propia inicialización.
- Update: Método llamado en cada vuelta del bucle principal.
- LateUpdate: Método llamado en cada vuelta del bucle principal inmediatamente después del Update.
- Render: Método llamado después del Update y LateUpdate. Destinado a implementar el renderizado del componente.
- FixedUpdate: Método llamado en un intervalo de tiempo fijo denominado paso físico. Destinado a implementar la física del componente.
- OnActive: Método llamado cuando se activa el componente.
- OnDeactive: Método llamado cuando se desactiva el componente.
- OnSceneUp: Método llamado cuando el componente se encuentra en la escena que se acaba de empezar a actualizar.
- OnSceneDown: Método llamado cuando el componente se encuentra en la escena que se ha dejado de actualizar.
- OnDestroy: Método llamado cuando el componente es eliminado.

Métodos para el manejo de colisiones:

- OnCollisionEnter: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente ha colisionado con otra entidad.
- OnCollisionStay: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente está colisionando con otra entidad.

- **OnCollisionExit**: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente ha dejado de colisionar con otra entidad.
- **OnTriggerEnter**: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente ha colisionado con otra entidad y, o bien el componente físico de esta entidad o bien el de la otra están marcados como trigger.
- **OnTriggerStay**: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente está colisionando con otra entidad y, o bien el componente físico de esta entidad o bien el de la otra están marcados como trigger.
- **OnTriggerExit**: Método llamado cuando la entidad que contiene este componente ha dejado de colisionar con otra entidad y, o bien el componente físico de esta entidad o bien el de la otra están marcados como trigger.

Métodos para el Overlay (UI):

- **OnClickBegin**: Método llamado cuando se hace click sobre un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnClickHold**: Método llamado cuando se mantiene clickado un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnDoubleClick**: Método llamado cuando se hace doble click sobre un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnRightClick**: Método llamado cuando se hace click derecho sobre un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnMouseEnter**: Método llamado cuando el ratón entra sobre un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnMouseHover**: Método llamado cuando el ratón se encuentra sobre un elemento del componente Overlay de la entidad.
- **OnMouseExit**: Método llamado cuando el ratón sale de un elemento del componente Overlay de la entidad.

- **Entity**: Clase que representa una entidad. Contiene una referencia a la escena en la que se encuentra, una lista de componentes y otra de scripts asociados a esta entidad. Tiene información sobre el nombre de la entidad, su estado, activa y eliminada, un identificador y su orden de renderizado.

En cuanto a funcionalidad, contiene los mismos métodos que los componentes pero con implementación. Esta implementación simplemente consiste en llamar a los métodos de todos los componentes asociados a la entidad. Por ejemplo, el método **Render** de la entidad recorre la lista de componentes asociados y llama al método **Render** de cada uno. Aquí es donde entra

la importancia de la herencia y el polimorfismo. Para crear un componente con funcionalidad, se debe heredar de la clase `Componente` e implementar los métodos virtuales disponibles. De esta manera, serán llamados por la entidad que contenga el componente creado.

Además de los métodos de los componentes, las entidades tienen métodos para añadir componentes, consultar si contienen un componente, eliminar componentes y obtenerlos. Estos métodos hacen uso de templates de C++ con un tipo genérico `T` y una restricción para asegurar que el `T` debe ser de tipo componente. Además, los parámetros de éstos métodos reciben un paquete de parámetros variados de categoría `RValue`, por lo que dentro se utiliza la función `std::forward` para preservar esa categoría y evitar así copias innecesarias y garantizar un comportamiento predecible.

Por último mencionar que las entidades también tienen métodos para añadir scripts. La diferencia entre scripts y componentes es que, ambos definen lógica para el videojuego pero los componentes son comportamiento, en la mayoría de casos, fundamental y genérico, que proporciona el motor al usuario y los scripts son piezas de lógica que construye el usuario a partir del sistema de scripting visual y que, en general, es comportamiento específico al videojuego que esté desarrollando el usuario.

- `Scene`: La última pieza que compone este ECS son las escenas. Una escena es un conjunto de entidades. Es un concepto importante en los videojuegos ya que normalmente se quiere dividir el juego en estados como menús, `gameplay`, inventario, pantallas de carga, mapa, etc. Contiene información sobre su nombre, la posición y escala de la cámara, y bastantes métodos comunes a las entidades y componentes. No todos porque hay algunos que no tienen sentido en las escenas, como los de físicas o los de UI. Al igual que las entidades, estos métodos cuentan con funcionalidad y simplemente se dedican a llamar al método correspondiente de cada una de las entidades que contiene. Por ejemplo, cuando se actualiza una escena, el método `Update` de la escena lo único que hace es llamar al `Update` de sus entidades comprobando si el estado de la entidad le permite actualizarse, es decir, que esté activa y no esté eliminada.

Además, las escenas cuentan con métodos para crear entidades con identificador y sin identificador, buscar entidades por nombre, y eliminar entidades.

5.8.1. Managers

- `SceneManager`: Encargado de manejar las escenas. Para ello, cuenta con una pila en la que va almacenando las escenas que se crean. La escena que se va actualizar en el juego es la que se encuentra en el top de la pila. Hay 5 operaciones que se pueden realizar:

- 1.- Operación `PUSH`: Carga la escena y la añade al top de la pila, por

lo que la escena añadida pasa a ser la que se actualiza en el juego. Antes de añadirla al top, llama al método `OnSceneDown` de la escena que está actualmente en el top para avisar de que esa escena va a dejar de actualizarse. Posteriormente, una vez añadida al top, se llama al `Start` para la inicialización de la escena.

2.- Operación POP: Elimina la escena en el top de la pila y avisa, a la escena por debajo del top, si la hay, que va a empezar a actualizarse.

3.- Operación POPANDPUSH: Realiza una operación POP y posteriormente una operación PUSH.

4.- Operación CLEARANDPUSH: Vacía la pila de escenas y añade una nueva al top de la pila que va a empezar a ejecutarse.

5.- Operación CLEAR: Vacía la pila de escenas.

Por último comentar que para evitar problemas de ejecución, realmente el cambio de escenas se produce al final del bucle principal. Por lo que el método de cambiar escenas simplemente marca que escena se va a cambiar y al final del bucle principal se cambia.

- `PrefabsManager`: Encargado de cargar la información de los prefabs creados en el editor e implementar métodos para instanciar entidades a partir de la información de esos prefabs. Se diferencia entre prefabs con `Transform` y prefabs con `Overlay`. Esto se comenta en el apartado de componentes del motor pero todas las entidades contienen al menos un componente, `Transform` u `Overlay`. El `Overlay` lo contienen aquellas entidades destinadas a ser parte de la interfaz y el `Transform` todo el resto de entidades.

- `RenderManager`: Encargado de renderizar por orden las entidades de la escena. A la hora de desarrollar en juego es deseable poder elegir el orden en el que se renderizan las entidades. Esto también se conoce como profundidad o `z-order`.

- `ReferencesManager`: Encargado de manejar una relación entre las entidades y sus identificadores. // TODO Se va a cambiar

5.8.2. Componentes

- `Transform`: Contiene la información sobre la posición, rotación y escala de la entidad. Además implementa algunos métodos para rotar, escalar y mover la entidad.

- `Image`: Componente encargado de cargar una imagen y renderizarla en pantalla en la posición indicada por el `transform` de la entidad. Por ello, tanto este componente como todos los que requieran componente `Transform` para su correcto funcionamiento. Para cargar la imagen hace uso del manager de recursos para reutilizar la imagen en caso de estar ya creada por otra entidad.

- `PhysicBody`: Componente encargado de crear un cuerpo físico de `Box2D`. Implementa la funcionalidad de sincronizar posición, rotación y escala del `Transform` de la entidad al cuerpo físico. Contiene la información sobre bas-

tante propiedades físicas como si es trigger, la fricción que genera, el rebote, el tipo de cuerpo (estático, cinemático, dinámico), el rozamiento o la escala de la gravedad. De esta clase heredan `BoxBody`, `CircleBody` y `EdgeBody`, que son cuerpos físicos cuyos colisionadores tienen formas especiales.

- `SoundEmitter`: Componente encargado de cargar un sonido e implementar métodos para reproducirlo, detenerlo, pausarlo, etc. Como se comentó anteriormente, `SDLMixer` dispone de un conjunto de canales para reproducir sonidos pero este componente es abstrae la necesidad de canales desde la perspectiva del usuario.

- `MusicEmitter`: Componente encargado de cargar música e implementar métodos para reproducirla, detenerla, pausarla, rebobinarla, etc.

- `ParticleSystem`: Componente encargado de implementar un sistema de partículas configurable. Tiene soporte para cargar texturas y mover las partículas con el motor de físicas `Box2D`.

- `Animation`: Componente encargado de implementar la lógica de reproducción de animaciones a partir de una hoja de Sprites.

- `TopDownController`: Componente encargado de implementar un movimiento tipo Top-Down.

- `PlatformController`: Componente encargado de implementar un movimiento de tipo plataformas.

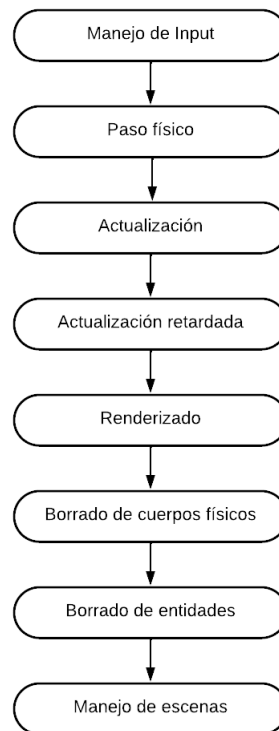
Estos dos últimos componentes no son fundamentales pero aportan comodidad porque evitan al usuario tener que implementarlos usando el sistema de scripting, lo que puede ser algo avanzado.

//TODO Componentes de Overlay

5.9. Main

Este proyecto implementa la clase `Engine`, encargada de inicializar el motor, ejecutar su bucle principal y cerrarlo una vez terminado.

En cuanto al bucle principal, tiene la siguiente estructura:

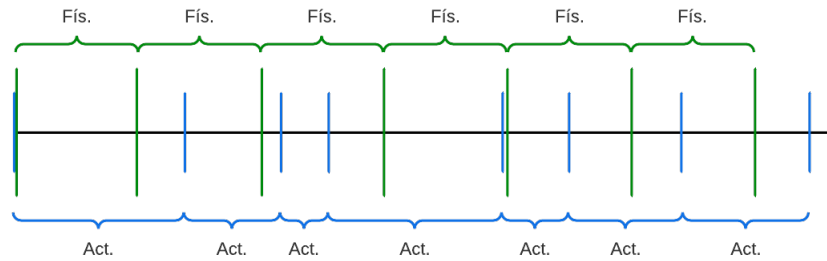


Además, de esos métodos, se realizan cálculos de tiempo para proporcionar al usuario el `DeltaTime`, tiempo transcurrido desde el inicio de la ejecución del programa o el número de frames/actualizaciones hasta el momento. El `DeltaTime` es una medida de tiempo, generalmente en milisegundos, que informa sobre el tiempo transcurrido entre la iteración anterior y la actual.

Algo a comentar es la diferencia entre el Paso físico y la Actualización. La librería de físicas `Box2D`, y todas en general, requieren que la actualización del mundo físico se realice en intervalos de tiempo fijo, sobretodo por motivos de estabilidad. Por ello, es necesario hacer cálculos adicionales para saber en que momentos se debe ejecutar el Paso Físico ya que no se puede llamar en cada frame, a diferencia de la Actualización.

La potencia del hardware de la computadora y la carga de trabajo afectan directamente al número de actualizaciones por segundo que se producen en el bucle principal de un videojuego. Por lo tanto, la llamada al método `Actualización` se puede dar con mucha irregularidad. Sin embargo, el motor de física necesita intervalos de tiempo fijo.

Esto se explica mejor con el siguiente diagrama:



Como se puede apreciar, el Paso físico, marcado en verde, siempre se ejecuta en el mismo intervalo de tiempo. Para llevar esto acabo se necesitan dos contadores de tiempo, uno para la Actualización y otro para el Paso físico. Mientras que el contador de tiempo para el Paso físico esté por detras temporalmente que el de Actualización, se llama al método Paso físico y se suma al contador el tiempo fijo. El tiempo fijo es un valor que se puede modificar en base a las necesidades del videojuego.

Capítulo 6

Scripting

En este capítulo

TODO: Completar...

Capítulo 7

Contribuciones

Como se comentó en el plan de trabajo, este TFG esta dividido en tres partes fundamentales. Debido a que la carga de trabajo de cada parte es similar, hemos asignado una parte a cada integrante del grupo. A pesar de esta división, sobretodo durante la recta final del trabajo, se han dado contribuciones de todos los integrantes en cada una de las tres partes, aunque eso sí, en menor medida.

7.1. Pablo Fernández Álvarez

Yo me he encargado de la parte del motor. Al principio me dediqué a investigar posibles librerías tanto de físicas como de audio, para integrar al motor. En cuanto a librería de gráficos tuvimos claro desde el principio que íbamos a usar SDL, debido a que la hemos usado bastante durante el grado y estamos acostumbrados, además de que no tiene ninguna limitación para el desarrollo de videojuegos 2D.

Una vez escogidas la librerías, Box2D como motor de física y SDLMixer como motor de audio, comencé a montar el proyecto usando Visual Studio 2022. Organicé la solución en varios proyectos, física, audio, input, render, y fui implementando cada uno de ellos. Empecé con el proyecto de Input, el cuál me llevó algo de tiempo ya que implementé soporte para teclado, mando y múltiples mandos. Una vez terminado, fue el turno del proyecto de sonido/audio. Con la ayuda de la documentación de SDLMixer, implementé soporte para la reproducción de efectos de sonido/sonidos cortos y música. Posteriormente comencé con el proyecto de físicas. En este caso tuve que dedicar bastante más tiempo a aprender sobre la librería, leer artículos y documentación, ya que es más compleja. Investigué también la opción de poder visualizar los colisionadores de los cuerpos físicos ya que supondría una gran ayuda tanto para el desarrollo del motor como para el usuario. En la documentación de Box2D encontré algunos ejemplos pero usaban el OpenGL para el dibujado y el motor usa SDL por lo que tuve que implementar esas

funciones de dibujado con SDL.

Luego llegó el momento de implementar el proyecto del ECS (Entity-Component-System), fundamental para realizar pruebas y visualizar las primeras escenas. Para ello además, implementé el bucle principal del motor con un intervalo de tiempo fijo para el mundo físico. En este momento, con los proyectos principales implementados, comencé a implementar los primeros componentes básicos, como son el Transform, Image, PhysicsBody y SoundEmitter.

Durante un tiempo simplemente me dediqué a ampliar y probar los componentes y la funcionalidad implementada en los proyectos. Por ejemplo, añadí una matriz de colisiones al proyecto de físicas para manejar el filtrado de colisiones, implementé distintos tipos de PhysicsBody (colisionadores con formas especiales), sincronice los cuerpos físicos con las transformaciones de la entidad, detección de colisiones, conversión de píxeles a unidades físicas, nuevo componente ParticleSystem para sistemas de partículas, implementé un gestor de recursos para evitar cargar recursos duplicados, mejoré los componentes de sonido para añadir paneo horizontal y sonido 2D, entre otros.

Con la parte del editor más avanzada, implementé la lógica necesaria para leer los datos que genera el editor, como escenas o prefabs. Además, implementé la ventana de gestión de proyectos del editor, añadí control de errores en todo el motor, para conseguir una ejecución continua y esperable, imprimiendo los errores por la salida estándar. Añadí también control de errores en el editor, a través de un fichero de log, con la información de los errores durante la ejecución. Creé una estructura de directorios para el editor y motor haciendo más cómodo el ciclo de desarrollo. Implementé una ventana de preferencias donde ajustar parámetros del motor, como gravedad del mundo físico, frecuencia del motor de audio, tamaño de la ventana de juego, entre muchos otros. Implementé el flujo de escenas, es decir, guardar la última escena abierta, mostrar el viewport de una forma especial en caso de que no haya ninguna escena abierta y mostrar en el viewport el nombre de la escena actual junto con su contenido correspondiente.

Por último, cambié el uso que se hacía de SDL para la implementación de mando en el Input, de SDLJoystick a SDLGameController ya que está más preparada para mando y SDLJoystick es una interfaz de más bajo nivel preparada para cualquier tipo de dispositivo. Añadí más parámetros a la ventana de preferencias, sobretodo para Input, bindeo de teclas rápidas. He mejorado también la ventana de gestión de proyectos para poder eliminar proyectos y ordenar los proyectos por orden de última apertura.

7.2. Yojhan García Peña

Contribuciones de Yojhan García Peña

7.3. Iván Sánchez Míguez

Contribuciones de Iván Sánchez Míguez

Capítulo 8

Pruebas con usuarios

Capítulo 9

Conclusiones

Capítulo 10

Conclusions

Parte I

Apéndices

Ocornut Gregory (2018) ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

Bibliografía

*Y así, del mucho leer y del poco dormir,
se le secó el cerebro de manera que vino
a perder el juicio.*

Miguel de Cervantes Saavedra

BOURG, D. y BYWALEC, B. *Physics for Game Developers: Leverage Physics in Games and More*. O'Reilly Media, Incorporated, 2013. ISBN 9781449392512.

EBERLY, D. *3D Game Engine Architecture: Engineering Real-Time Applications with Wild Magic*. CRC Press, 2004. ISBN 9781482267310.

EBERLY, D. *Game Physics*. Taylor & Francis, 2010. ISBN 9780123749031.

ERICSON, C. *Real-Time Collision Detection*. Morgan Kaufmann Series in Inte. Taylor & Francis, 2004. ISBN 9781558607323.

FERNANDO, R. *GPU gems: programming techniques, tips, and tricks for real-time graphics*. Addison-Wesley, 2006.

GOUVEIA, D. *Getting Started with C++ Audio Programming for Game Development*. Community experience distilled. Packt Publishing, 2013. ISBN 9781849699105.

GREGORY, J. *Game Engine Architecture*. Game Engine Architecture. CRC Press, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 9781138035454.

MADHAV, S. *Game Programming in C++: Creating 3D Games*. Game Design. Pearson Education, 2018. ISBN 9780134597317.

MILLINGTON, I. *Game Physics Engine Development: How to Build a Robust Commercial-Grade Physics Engine for your Game*. Taylor & Francis, 2010. ISBN 9780123819765.

MITCHELL, S. *SDL Game Development*. Community experience distilled. Packt Publishing, 2013. ISBN 9781849696838.

- OCORNUT. Dear imgui. Disponible en <https://github.com/ocornut/imgui>.
- PARBERRY, I. *Introduction to Game Physics with Box2D*. CRC Press, 2017. ISBN 9781315360614.
- ROMERO, M., SEWELL, B. y CATALDI, L. *Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine 5: Unleash the true power of Blueprints to create impressive games and applications in UE5*. Packt Publishing, 2022. ISBN 9781801818698.
- SHU, N. *Visual Programming*. Van Nostrand Reinhold, 1988. ISBN 9780442280147.
- SUMMERS, T. *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press, 2016. ISBN 9781107116870.
- WILDE, M. *Audio Programming for Interactive Games*. Taylor & Francis, 2004. ISBN 9781136125812.

*—¿Qué te parece desto, Sancho? — Dijo Don Quijote —
Bien podrán los encantadores quitarme la ventura,
pero el esfuerzo y el ánimo, será imposible.*

*Segunda parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

*—Buena está — dijo Sancho —; fírmela vuestra merced.
—No es menester firmarla — dijo Don Quijote—,
sino solamente poner mi rúbrica.*

*Primera parte del Ingenioso Caballero
Don Quijote de la Mancha
Miguel de Cervantes*

