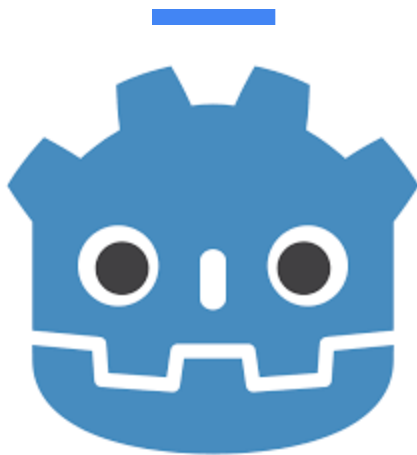


Desarrollo de videojuegos con Godot





Elena G Blanco (Elena.NET)

she/they

code witch

Microsoft MVP

Content creator

Hobbyist gamedev

Baseball player



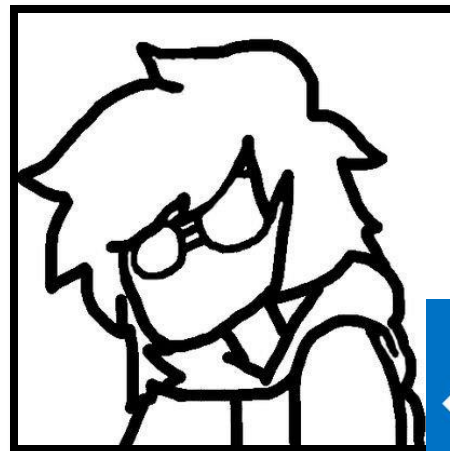
@beelzenef_



in/elena-guzman-blanco/



elena.guzbla@gmail.com



¡Gracias por hacer esto posible!



**open
south
code**



la térmica
CULTURA | EDUCACIÓN | SOCIEDAD

DISCLAIMER

No soy experta ni profesional,
solo estoy aprendiendo y
disfrutando del camino

¿Qué es un videojuego?

Una nueva frontera hacia la creación y expresión. Historias dinámicas con interacción directa de jugador@s, mezclando gran número de áreas profesionales.

La ¿última? conquista de la democratización de las herramientas. Una creativa forma de ocio.

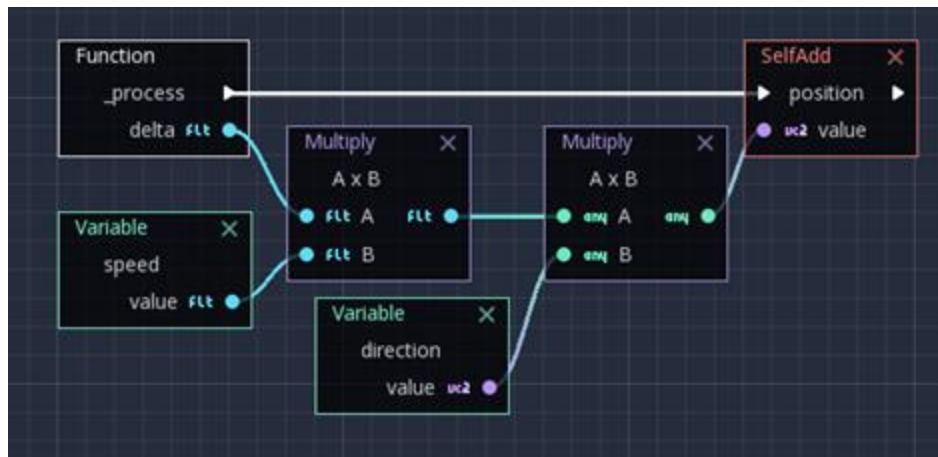
Tareas/roles en *gamedev*

- Gráficos
- Música y sonido
- Diseño de niveles y jugabilidad
- Lógica y programación
- Traducción
- Guión, narración e historias
- Marketing y ventas

Nuestra misión como *developers*

Implementar mecánicas,
crear obstáculos, crear
inteligencia artificial, simular
físicas... a través de código u
otras herramientas.

Cada vez hay más métodos
para crear código sin
escribirlo: *visual scripting*



Nuestra herramienta: Godot



GODOT

[Godot Engine on GitHub](#)



Star

60.8k



53,730 commits



¿Por qué Godot?



¿Por qué Godot?

- *Open-source, gratuito y community-driven*
- Multiplataforma
- Con motor 2D y 3D
- Una comunidad creciente
- Libertad para escoger tu lenguaje para programar
- Curva de aprendizaje cómoda
- Todo se encuentra en la misma ventana
- Es ligero

running on...



[Godot Engine running on SteamDeck](#)

Sin *visual scripting* en Godot

Godot 4.0 will discontinue VisualScript

By:  Juan Linietsky

23 August 2022

News

Progress Report

Godot's visual scripting language, VisualScript, was introduced in Godot 3.0, almost five years ago. Despite our continuous effort, it never gained traction and the path to improve it was never clear. Because of this, for Godot 4.0, we decided to accept that the approach we took from the start was simply not the right one and decided to remove it from the engine. If enough volunteer interest exists, it may be moved to an extension.

[Keep reading](#)

Lenguajes: gdscript y C#



feel the power of 

Bindings para Godot Engine en Rust, para performance nativa, prototipado rápido... una alternativa sólida a gdscript

Para Godot Engine 3 y 4



Algunos proyectos



Una comunidad abierta

El éxito de proyecto se puede medir en la participación de la comunidad.

Más aportes de la comunidad =
mayor facilidad para desarrollo =
más proyectos

Eventos anuales, *game jams*,
conversaciones abiertas:

[Issue #30736](#)

Proposal for renaming nodes for Godot 4.0 #30736



reduz opened this issue on 21 Jul · 97 comments

[View issue](#)

reduz commented on 21 Jul · edited ·

Member · 22 · ...

Breaking compatibility

I know I promised to break as minimum as possible to compatibility for Godot 4.0, but I've been thinking this over for a while and based on feedback, and I think it's worth it. It should not break compatibility with existing scenes (we can add internal renames), but it will with code...

So maybe what we could do is a tool in Godot 4.0 that basically converts a script from 3.0 to 4.0 doing symbol renaming or just re-tokening... this way no manual work has to be done by the user (so no huge amounts of pain like when we moved from 2.0 to 3.0).

For reusing existing tutorials (that I think won't really be affected much anyway), we can put up an doc article showing what was renamed.

What I would change

Despite that many say that Godot was originally a 2D engine, that is false. Originally, it was a 3D engine and the only things supported as 2d where the canvas (UI) nodes. The 2D nodes came later.

So, this makes it quite confusing that for 3D nodes, the "Spatial" term is used and for 2D nodes, there is "Node2D".

For users starting to use Godot (and even for advanced users), this is pretty confusing in general (only aided by the node colors, but if you make a mistake in code, it can be confusing to realize you are using the right version 3D instead of 2D).

My proposal is to simply make explicit, in case nodes exist both as 2D and 3D form, that they should be named the same but add a 3D or 2D at the end (save for some exceptions).

Assignees

No one assigned

Labels

breaks compat

discussion

Projects

None yet

Milestone

4.0

Notifications

Customize

Subscribe

You're not receiving notifications from this thread.

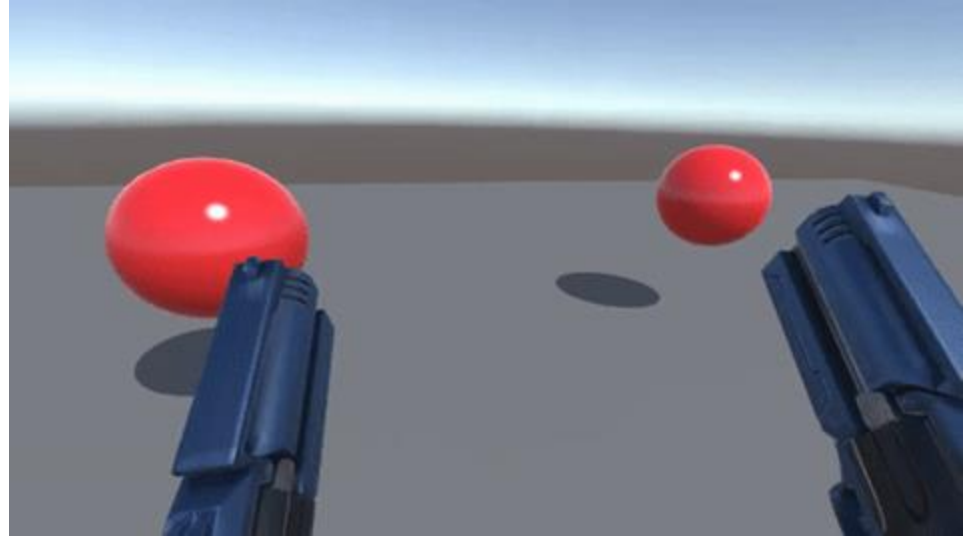
60 participants



Mixed realities

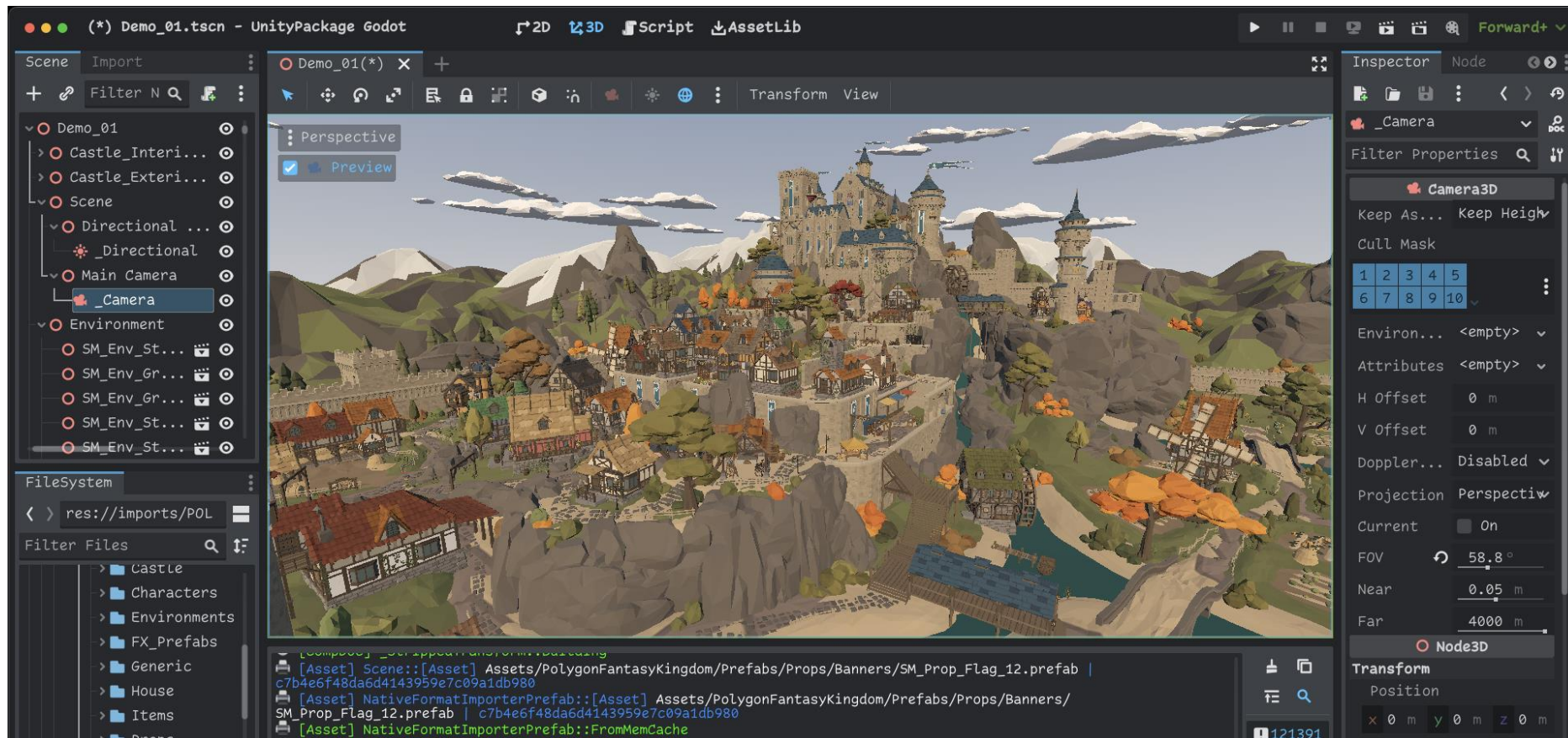
Desde la llegada de Godot 3, se implementó el soporte para realidades extendidas.

Es posible crear nuestros proyectos de *Virtual Reality* y *Augmented Reality*.



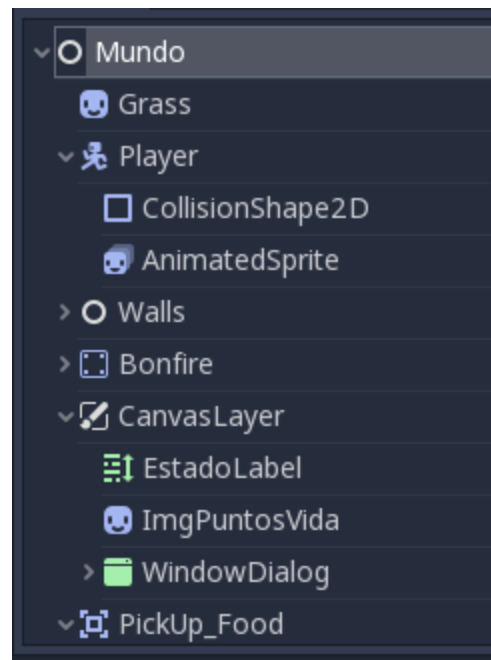
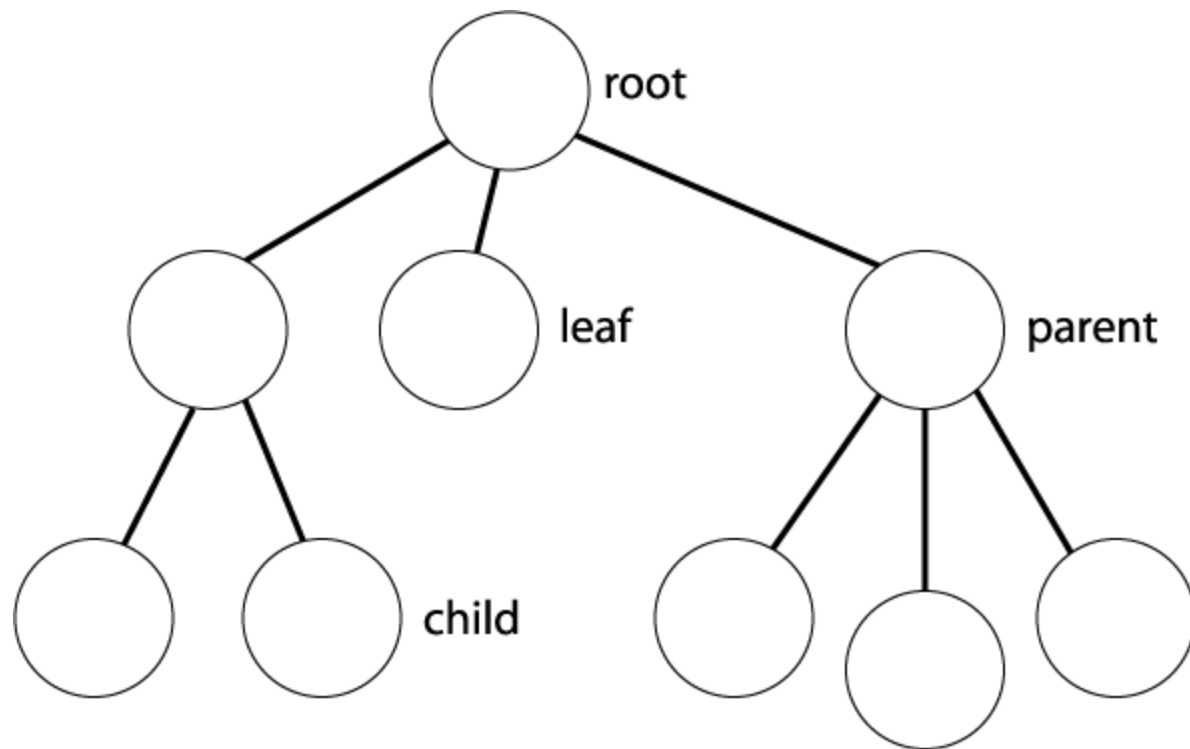
Load Unity prefabs

github.com/barcoderdev/unitypackage_godot



**¿Qué necesito saber para crear
videojuegos con Godot Engine?**

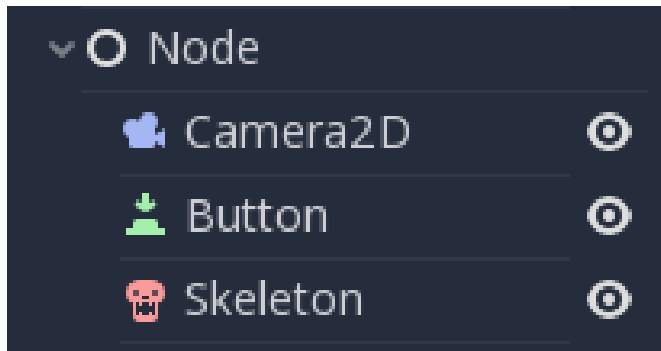
Conceptos: nodos



Conceptos: nodos

Un nodo es la unidad básica con la que se opera en Godot.

Una caja de colisiones, un *sprite*, un *rigid body*... son ejemplos de nodos, cada uno de ellos con propiedades a modificar y con la posibilidad de asociar *scripts*.



Conceptos: *scripting*

Un *script* le otorga a un nodo un comportamiento que hemos de definir mediante código.

Podemos escribirlos en:

- Gdscript, basado en Python
- C#, ¡desde la versión 3!
- Rust



Conceptos: escenas

Nuestra zona de trabajo principal Cada escena puede representar:

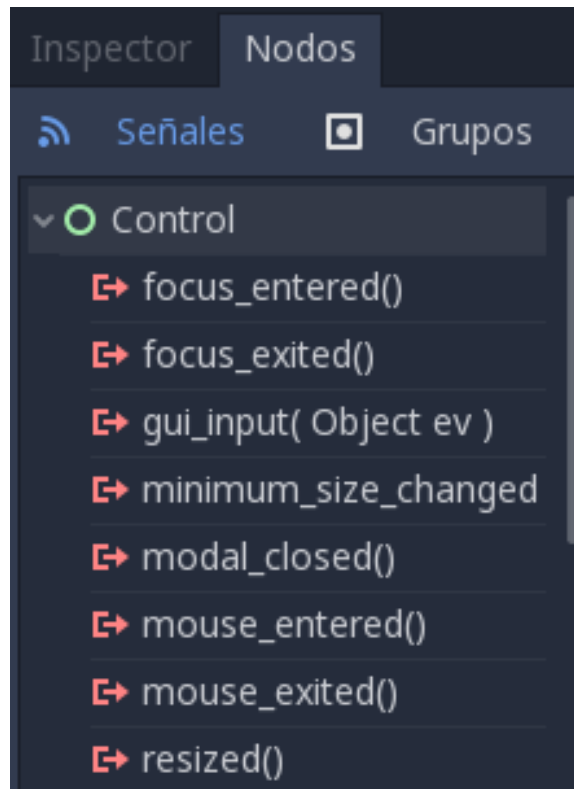
- Una pantalla o nivel un nivel
- Una zona de preparación para elementos en nuestro juego:
 - Personajes
 - Enemigos
 - Objetos coleccionables

Conceptos: *signals*

Son los eventos a los que reacciona un nodo. Dependiendo del tipo y su cometido, tendrán unas señales u otras.

Las *signals* se **conectan o activan** para un nodo en un script.

Hay *signals* predefinidas, ¡pero podemos crear las propias!



Conceptos: grupos

Etiquetando nodos para identificarlos en *scripting*.

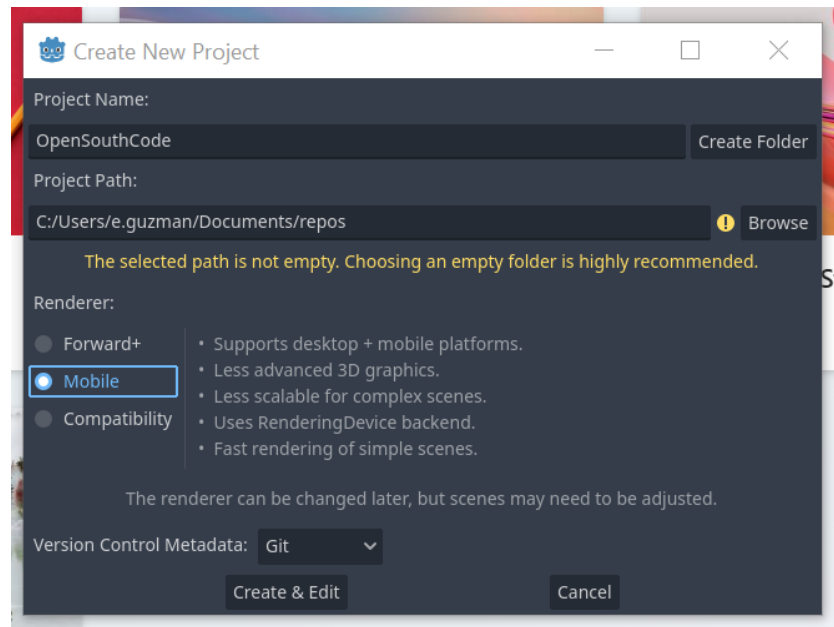
Un nodo puede tener cero, uno o más grupos asociados, para identificar de una forma concreta.



Moderneces varias

Se incorporan *renderers* específicos para plataformas como *mobile*.

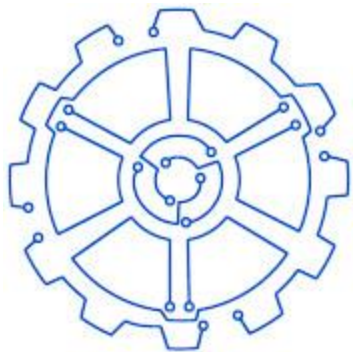
Se ofrece control de versiones con Git.



**Version control in
game development,
you say??**



¿Dónde sigo aprendiendo?



MARZO 2023

40



Novedades en 4.0

- Better UX
- Improvements in renderers, shadows, lighting, rendering, physics on 3D/2D
- Better internationalization support
- Wider XR headset and platform support
- More stable networking systems
- Easier importing and VCS

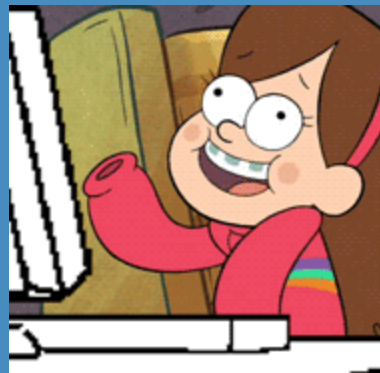
... and [more to discover](#)

Contacto:

Twitter: @Beelzenef_

GitHub: Beelzenef

LinkedIn: in/elena-guzman-blanco



demo time!