



PHASER-CLI

FRANCISCO PEREIRA ALVARADO

Phaser-cli

Este será un nuevo CLI para Phaser 3 con posibilidad de tener TypeScript (**TS** a partir de aquí) como base.

¿Por qué usar TS?

- A pesar de tener a JavaScript Vanilla (**JS** a partir de aquí) como base de nuestros juegos, pasaba que cuando los juegos iban creciendo se diluye la referencia de los objetos y métodos creados haciendo que en el desarrollo de los juegos se complique todo.
- **TS** nos proporciona tipado estático y el uso de [decorators](#) que nos ayuda a crear cosas geniales (se verá más adelante en las posibles características futuras).

¿Qué diferencia este CLI de otros?

- Este Phaser cli será con typescript y webpack y gracias a esto será más fácil exportar el proyecto a distintas plataformas con el CLI con solo los comandos necesarios tendrás tu proyecto en WEB, ANDROID o Desktop si así lo deseas.
- Será compatible con las herramientas que desarrolla Francisco (Atlas Packer y Animator)

Cosas que traerá:

Primera versión (1.0.0)

- **Iniciación del proyecto:** Inicia la configuración inicial de un proyecto con **TS**.
- **Creación de escenas:** Permitirá crear escenas dinámicamente mediante el CLI.
- **Creación de services:** Los services son usados como comunicadores o mini base de datos en los archivos **TS**.
- **Carga de plugins** (los de gamma inicialmente, si hay financiación se agregarán más plugins).
- **Empaquetador para web**

Versión (1.2.0)

- Creación de **@gamma/core**: El **@gamma/core** es un sistema de decorators métodos de implements que nos ayudará a habilitar ciertas características del framework, por ejemplo **pgOnInit()** un método que inicia cuando el lienzo se ha cargado.
- Decorador para la manipulación del GameObject (aunque deseable no es necesario que se haga en esta versión).

Segunda versión y superiores (^2.0.0)

- Importación por medio de una carpeta llamada **IMPORTS** en esta carpetas se pondrán unos .zips generados con las herramientas de Francisco y con un comando del **CLI** se podrá importar los assets a su correspondiente carpeta de assets y se autoconfigurará todo solo.
- Exportación para Android.
- Sistema de integración de plugins para Android.
- Exportación para **Electron** Desktop

¿Qué haremos?

Se creará una página web para el **CLI**, gracias a esta página podremos centralizar e informar el uso de la herramienta.

Se hará marketing en redes sociales para promover el uso/seguimiento de la herramienta. Esto será necesario ya que así la gente verá el progreso de las futuras versiones y los instaremos a que donen.

Se creará un discord (esto va ligado al párrafo anterior) para la notificación de la herramienta.

Colores del equipo



Coral: #ff3433

Negro: #0a0911

Blanco: #f4f5f8

Integrantes del equipo

Por el momento hay 3 integrantes del equipo activos:

Jo-Sword.

Magdiel López.

Francisco Pereira (Gammafp).