



Fundamentos de Programación en Videojuegos I

Clase 5

6- Menú

- Creamos una nueva escena con un nodo de control Node2D como padre al que renombraremos “Menu”
- Agregaremos al menú un nuevo nodo “ColorRect”, lo renombramos “ModalJugar”, lo ubicaremos en el centro de la pantalla y modificaremos su tamaño estirándolo desde una de sus esquinas.
- Agregaremos al nodo menú un nodo “Button”, cambiamos su nombre por “Jugar” y en la propiedad Text del inspector escribiremos “Jugar” y lo ubicamos en el centro del ColorRect.
- Añadiremos una señal “pressed()” del botón y la conectaremos con el menú al que anteriormente le adjuntamos un script. En el script del menú, agregaremos las siguientes líneas de código:

6- Menú

```
1  extends Node2D
2
3  signal jugar
4
5  func _on_Jugar_pressed():
6      emit_signal("jugar")
7      pass
```

6- Menú

- En la escena del Main instanciaremos el menú y luego en el script del Main conectaremos la señal del menú “jugar”.
- En el `_ready()`: añadiremos la siguiente línea de código:

`func _ready():`

`get_tree().paused = true`

`pass`

```
1 | extends Node2D
2
3 v func _ready():
4   > get_tree().paused = true
```

6- Menú

- Dentro de la función `_On_Menu_Jugar()` añadimos el siguiente código:

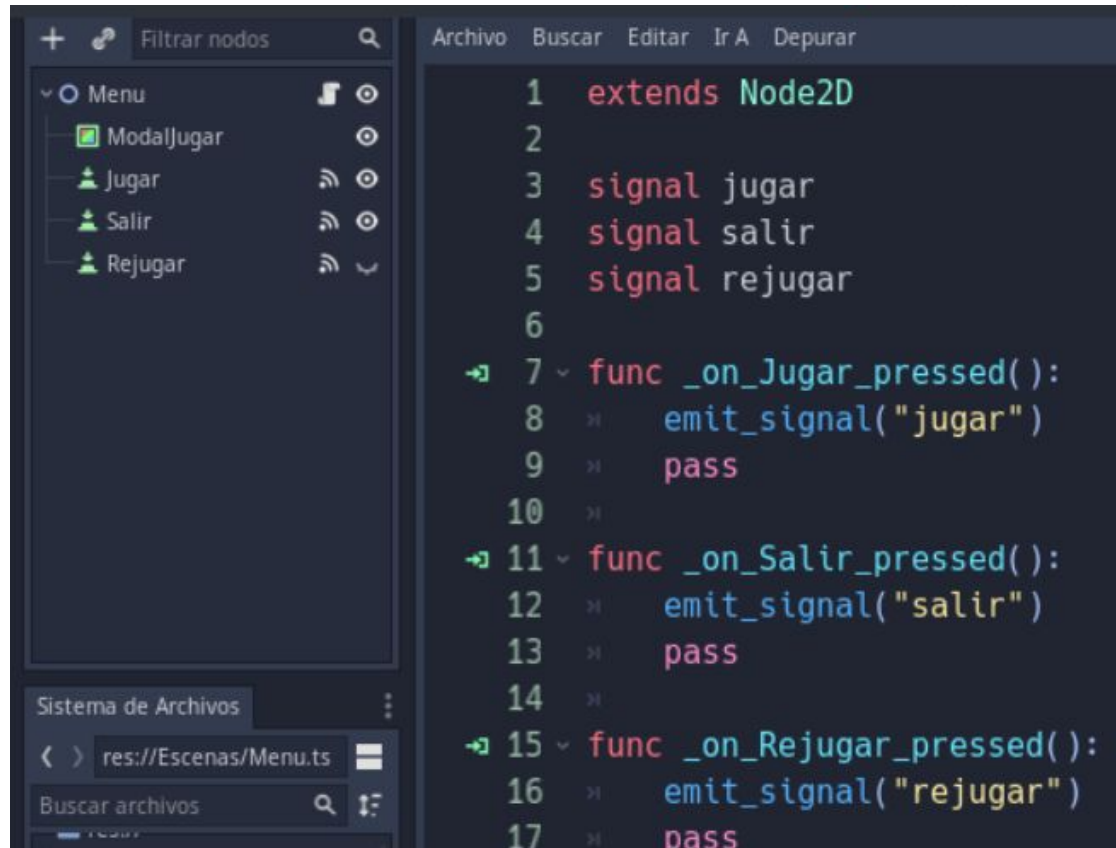
```
func _on_menu_jugar():  
    get_tree().paused = false  
    $Menu.visible = false  
    pass
```

```
14  ▾ func _on_menu_jugar():  
15      > get_tree().paused = false  
16      > $Menu.visible = false  
17      > pass
```

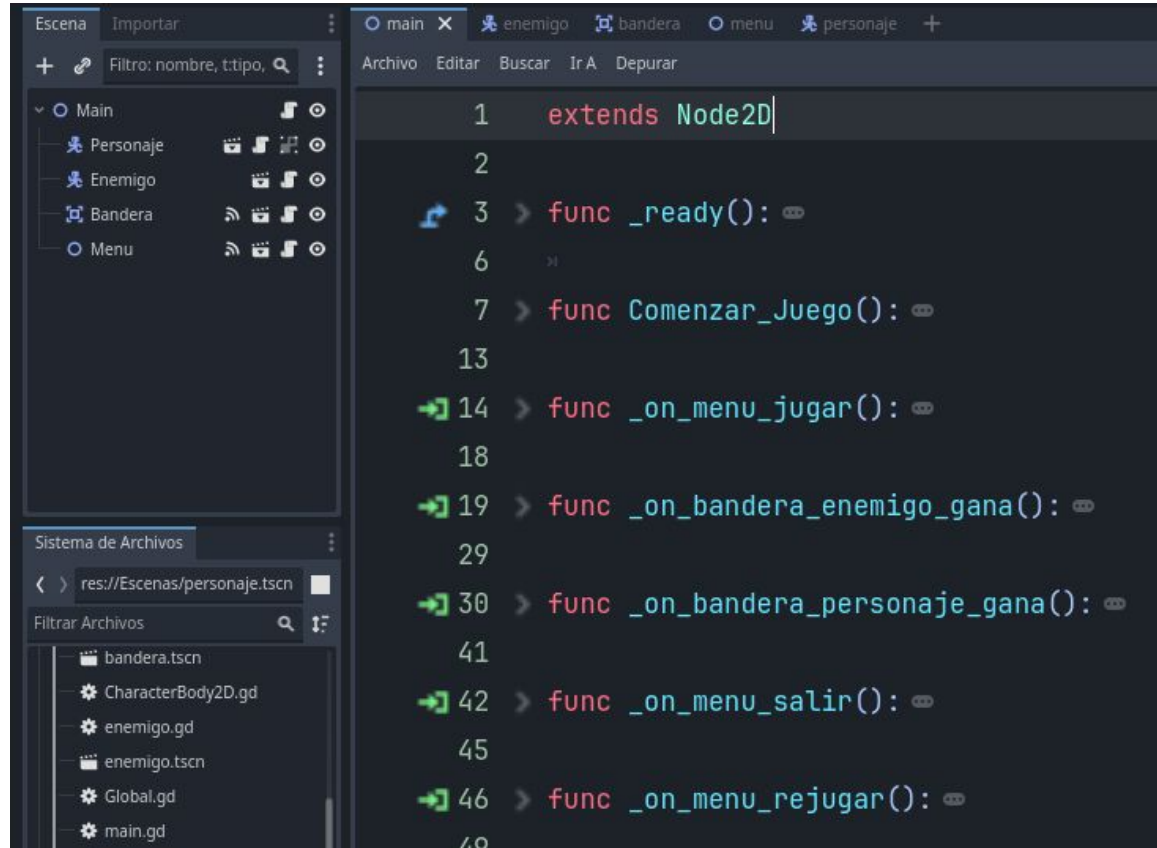
6- Menú

- Ahora seleccionaremos el menú, ubicaremos en el inspector la propiedad “Process”, desplegaremos la pestaña “Mode” y dejaremos tildada la opción “Always”.
- CONFIGURAR LAS RESTANTES INTERACCIONES:
 - Agregar un botón “Volver a Jugar” y otro “Salir” en el menú.
 - Añadir las funciones necesarias para que cada botón funcione de la forma esperada.
 - Terminar de configurar las funcionalidades necesarias para que el juego quede pausado cuando se ejecuta la condición de victoria o de derrota.

7- Últimas funcionalidades



7- Últimas funcionalidades



8- Variables globales

- Crearemos un nuevo script desde el visor de script □ Archivo □ Nuevo script.
- Renombramos el script a “Global.gd”
- Agregamos la siguiente variable booleana:

`var rejugar : bool = false`

```
1  extends Node
2
3  var rejugar : bool = false
4
```

8- Variables globales

- Ahora haremos que el script “Global.gd” sea un contenedor de variables globales.
- Proyecto □ Configuración del Proyecto □ Autoload
- En ruta agregamos el “Global.gd” y presionamos “Añadir”, nos aseguramos de que quede tildada como variable global y cerramos.

9- Lo último

- Desde el menú emitimos las señales “Jugar”, “Salir” y “rejugar”. En el Main administramos las funcionalidades.

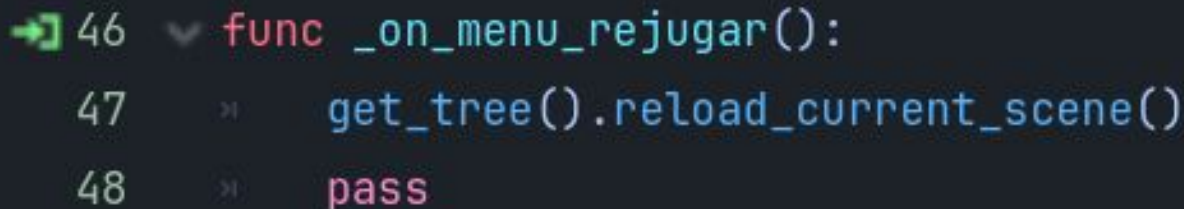
```
➡ 19 func _on_bandera_enemigo_gana():  
20     » $Personaje.queue_free()  
21     » $Menu.visible = true  
22     » $Menu/Jugar.visible = false  
23     » $Menu/Jugar.disabled = true  
24     » $Menu/Rejugar.visible = true  
25     » $Menu/Rejugar.disabled = false  
26     » Global.rejugar = true  
27     » get_tree().paused = true  
28     » pass
```

```
➡ 30 func _on_bandera_personaje_gana():  
31     » $Enemigo.queue_free()  
32     » $Bandera.queue_free()  
33     » $Menu.visible = true  
34     » $Menu/Jugar.visible = false  
35     » $Menu/Jugar.disabled = true  
36     » $Menu/Rejugar.visible = true  
37     » $Menu/Rejugar.disabled = false  
38     » Global.rejugar = true  
39     » get_tree().paused = true  
40     » pass
```

9- Lo último

- Ahora en el Main conectamos la función `_on_menu_rejugar()` y añadimos la siguiente línea de código:

```
func _on_menu_rejugar():  
    get_tree().reload_current_scene()  
    Pass
```



```
→ 46 func _on_menu_rejugar():  
    47     get_tree().reload_current_scene()  
    48     pass
```

9- Lo último

- Por último modificamos el `_ready()`: del Main añadiendo la siguiente línea de código:

```
func _ready():  
    if Global.rejugar:  
        _on_Menu_jugar()  
    else:  
        get_tree().paused = true  
    pass
```