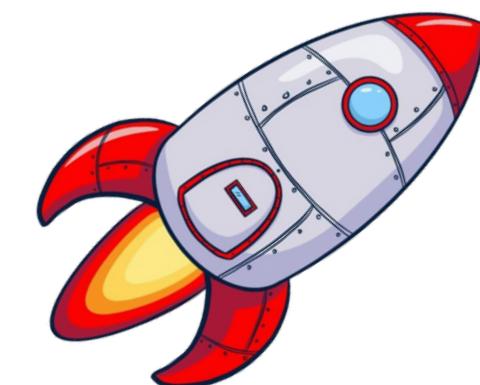


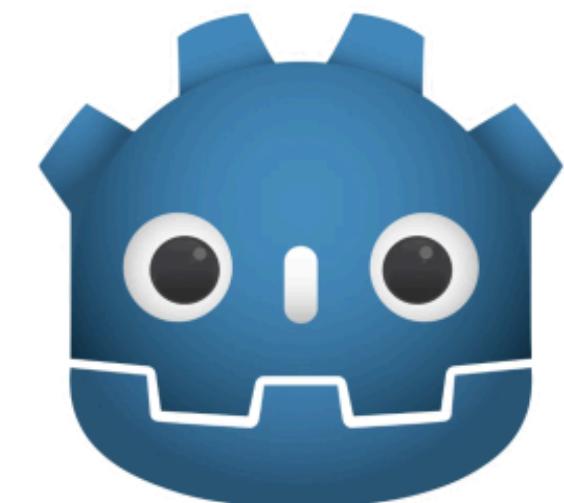
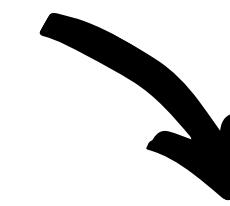
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

TP GRUPAL

SPACESHIP



**Universidad
Provincial del Sudoeste**
Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región



**GODOT
TUTORIAL**

GODOT

**ESTE DOCUMENTO TIENE POR OBJETIVO
DOCUMENTAR CADA PASO TOMADO PARA ARMAR LA
ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO SPACESHIP**

**LOS SCRIPTS Y SONIDOS FUERON PROVISTOS POR LA UNIVERSIDAD
EL TUTORIAL TEORICO TAMBIEN Y ESTAN EN EL REPOSITORIO LIBRE PARA CUALQUIER INTERESADO.**



Godot Engine - Project Manager

GODOT

Projects Biblioteca de Assets Settings

+ Crear Importar Examinar Filter Projects Ordenar: Last Edited

Editar Ejecutar Renombrar Manage Tags Quitar

CREAR PROYECTO

You don't have any projects yet. Get started by creating a new one, importing one that exists, or by downloading a project template from the Asset Library!

+ Crear Proyecto Nuevo Importar Proyecto Existente Go Online and Open Asset Library

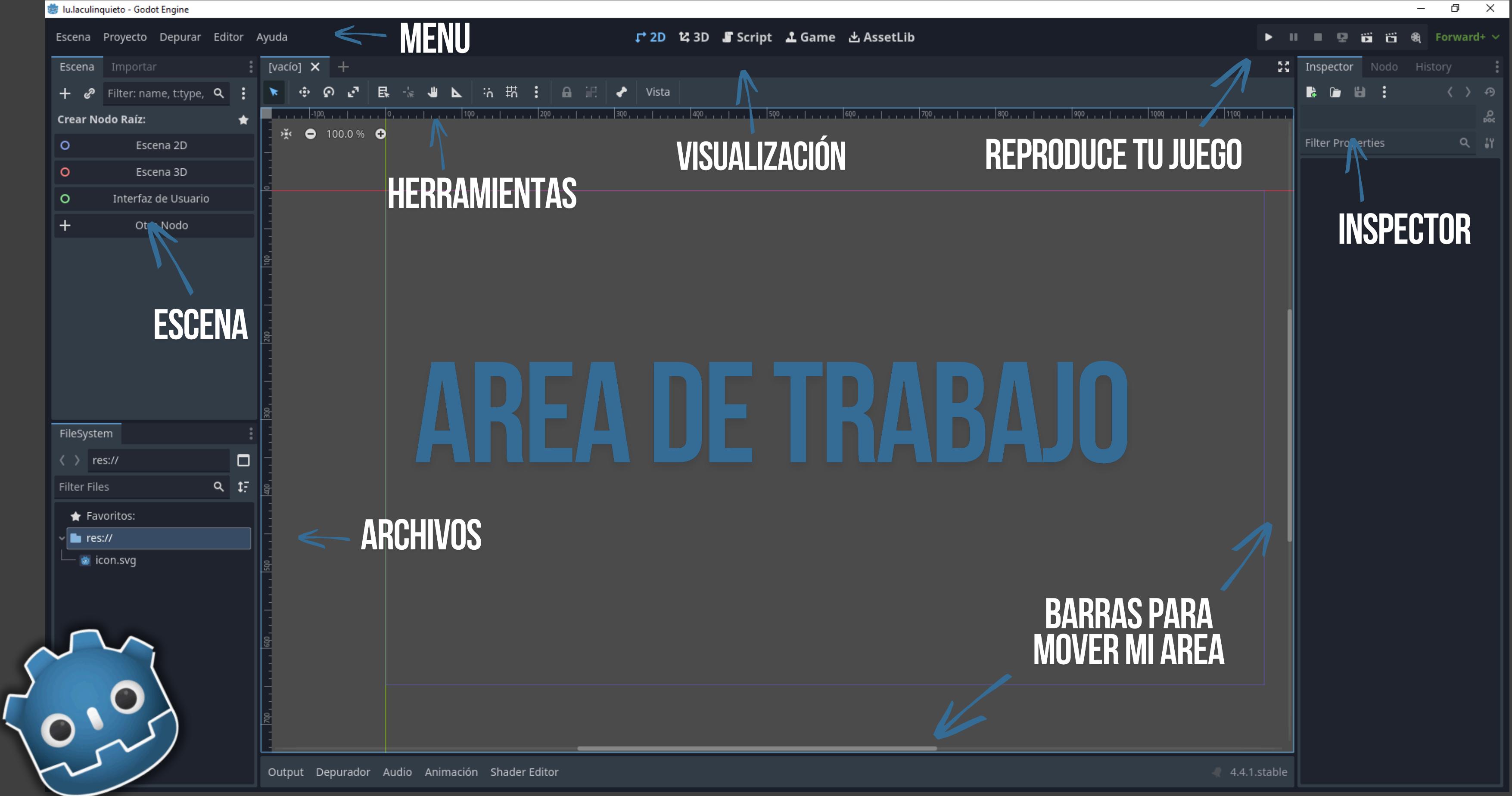
Note: The Asset Library requires an online connection and involves sending data over the internet.

NOMBRE PARA ESTE PROYECTO: **TUTORIAL2**

[Creación de un proyecto](#)

Utilizaremos GODOT 4.

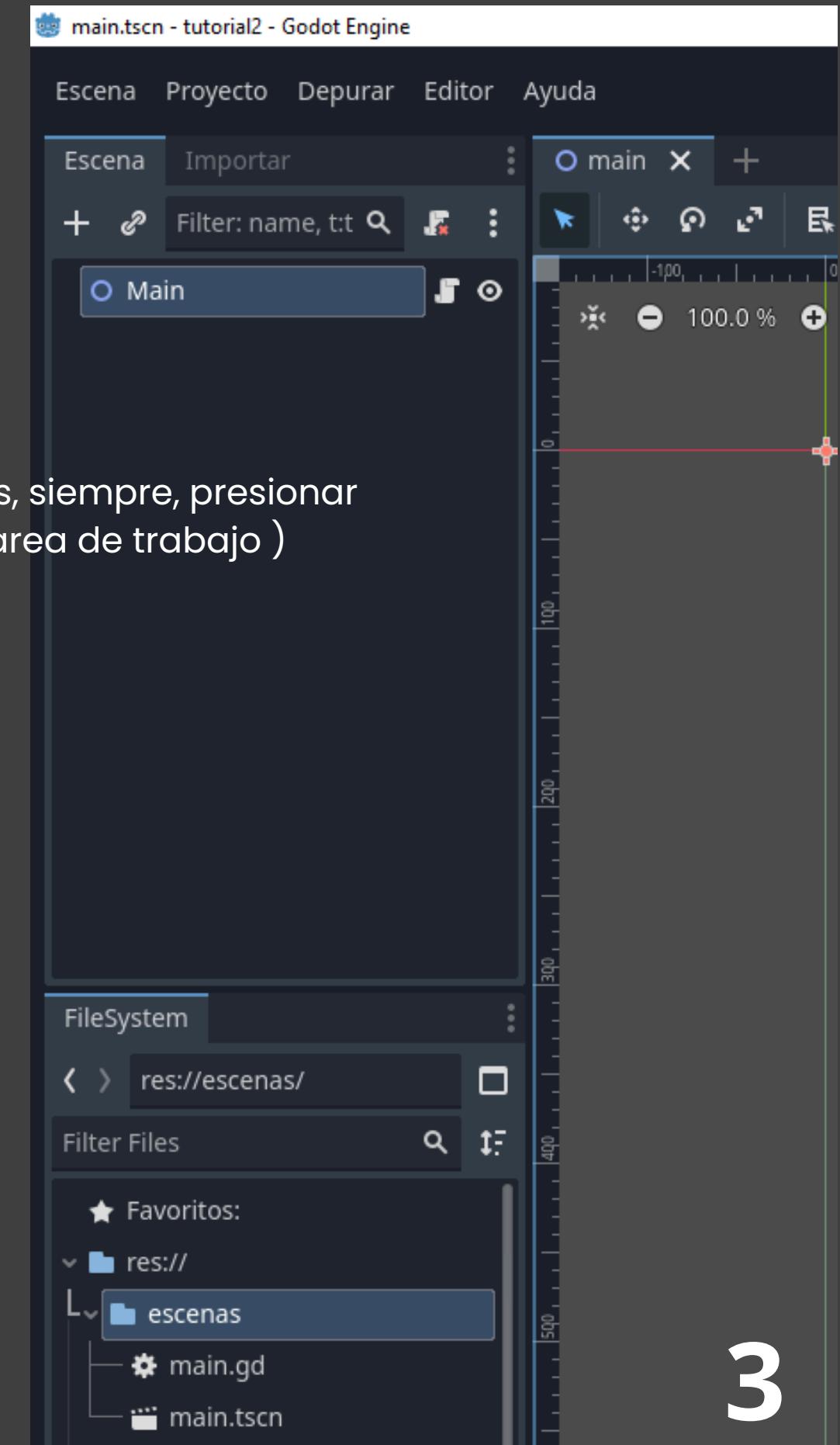
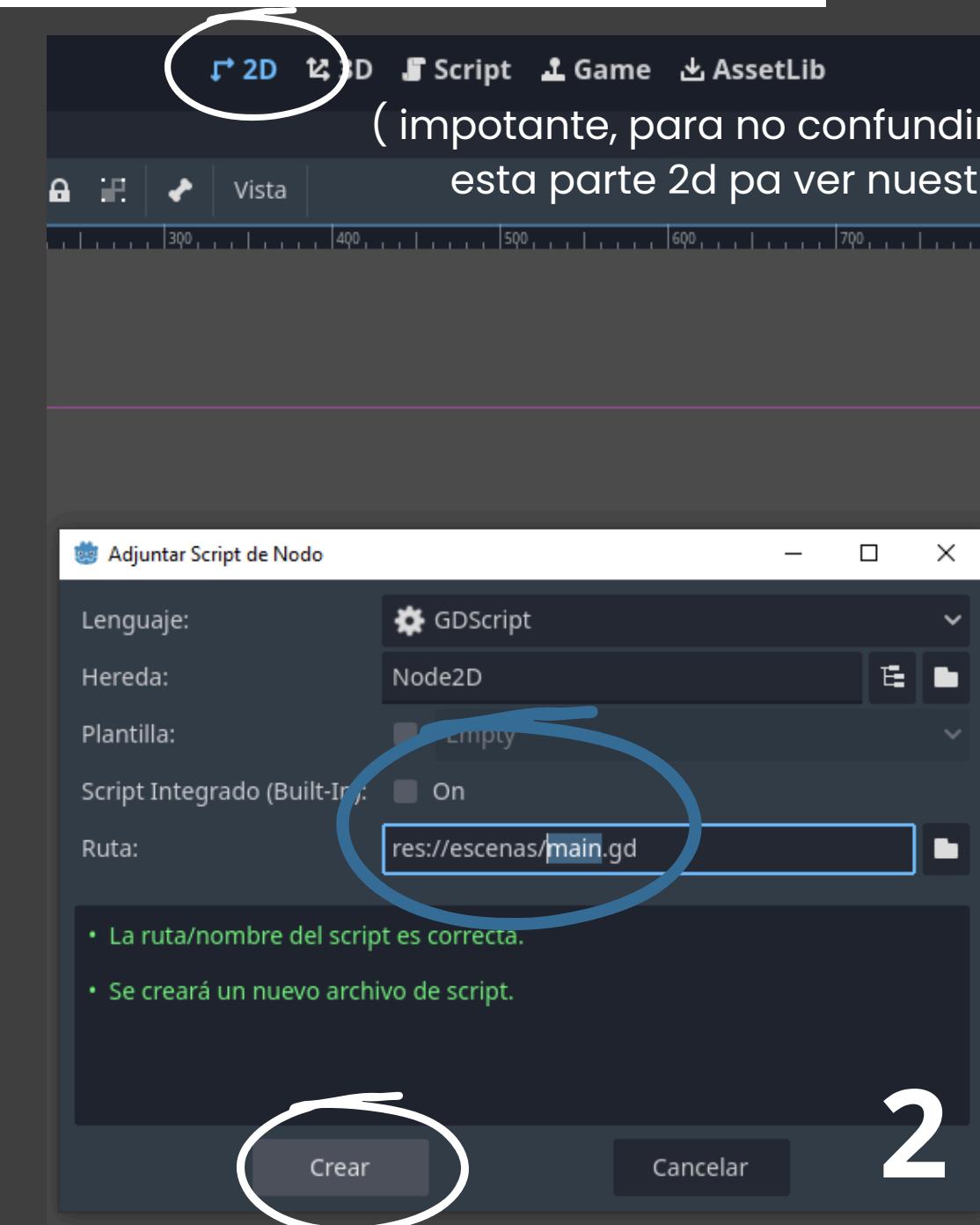
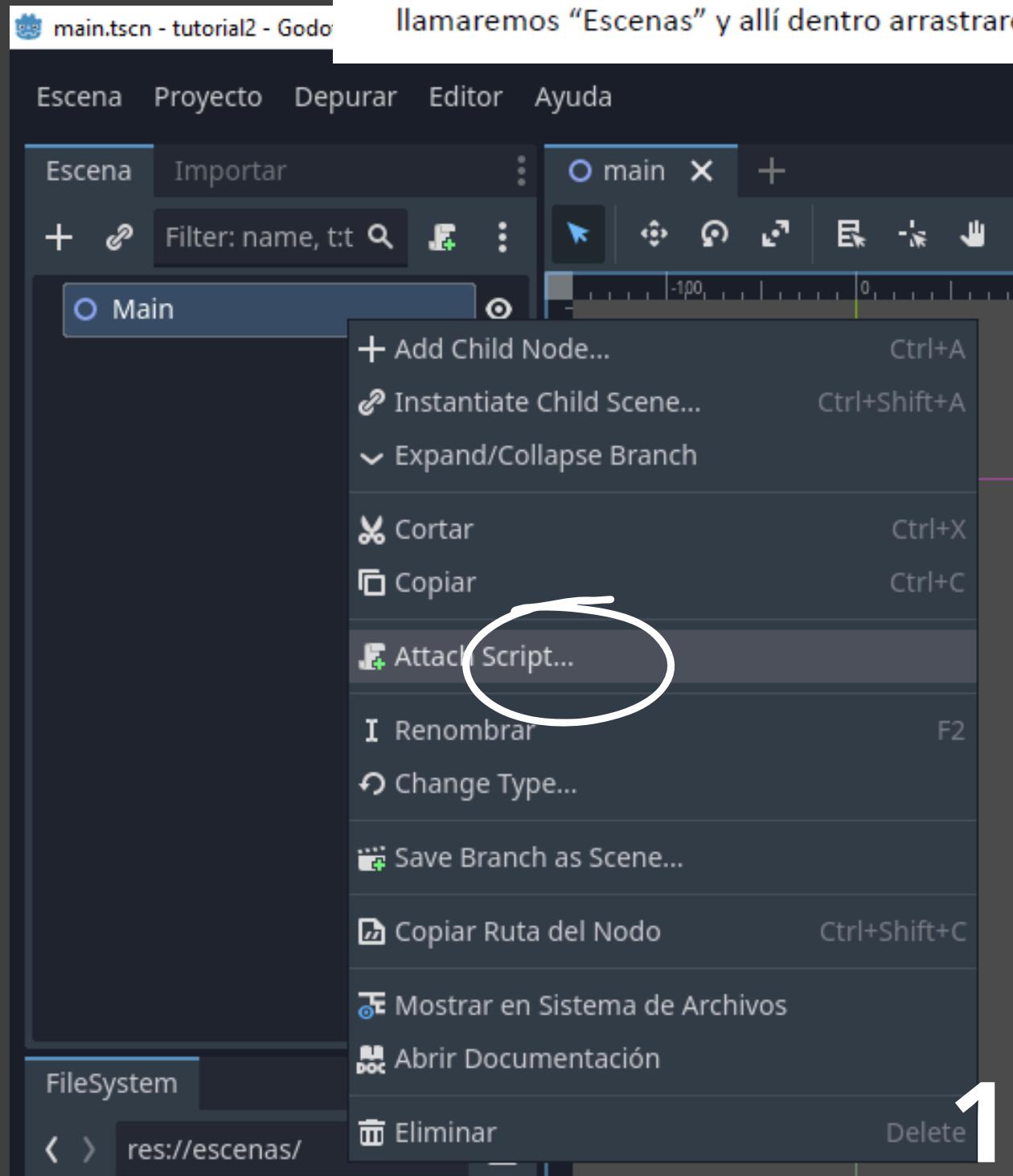
Hacemos doble click en el ícono de Godot para ejecutar el programa. La primera pantalla que veremos es el gestor de proyectos. Hacemos click en el botón "Nuevo", nombramos el proyecto, seleccionamos o creamos una carpeta para alojar el proyecto, seleccionamos el renderizador y hacemos click en el botón "Crear y editar".



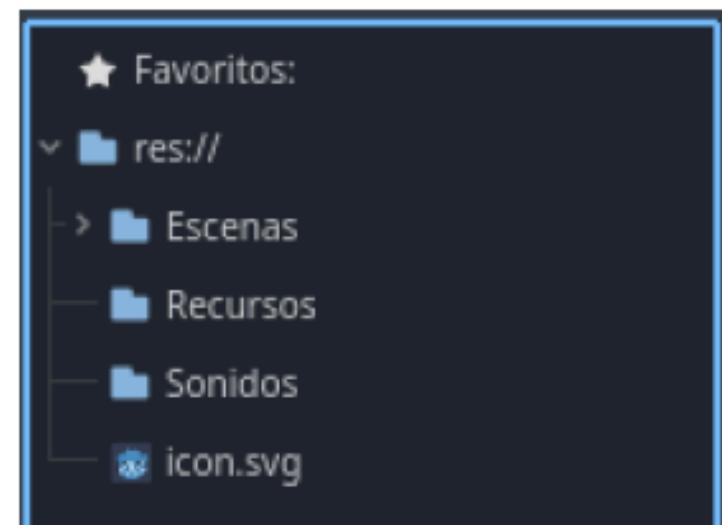
predeterminada la vista 3D. Haremos click en el botón 2D que se encuentra en la barra de visualización.

Crearemos una nueva escena con un nodo de control Node2D, lo renombramos Main y adjuntamos un script. Luego guardaremos el proyecto con Ctrl+S.

Una vez que hayamos guardado la escena iremos al sistema de archivos y con click derecho seleccionaremos “Nueva carpeta” de esta forma crearemos una carpeta a la que llamaremos “Escenas” y allí dentro arrastraremos nuestra escena “Main” junto con su script.



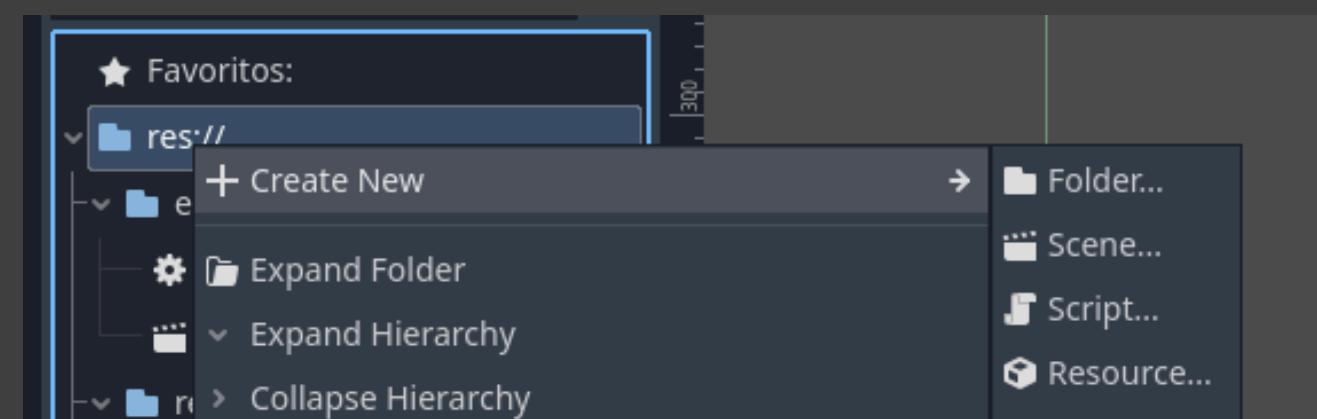
Vamos a adelantarnos algo en la organización y crearemos dos carpetas más para guardar nuestros recursos gráfico y audios, llamaremos a estas carpetas "Recursos" y "Sonidos".



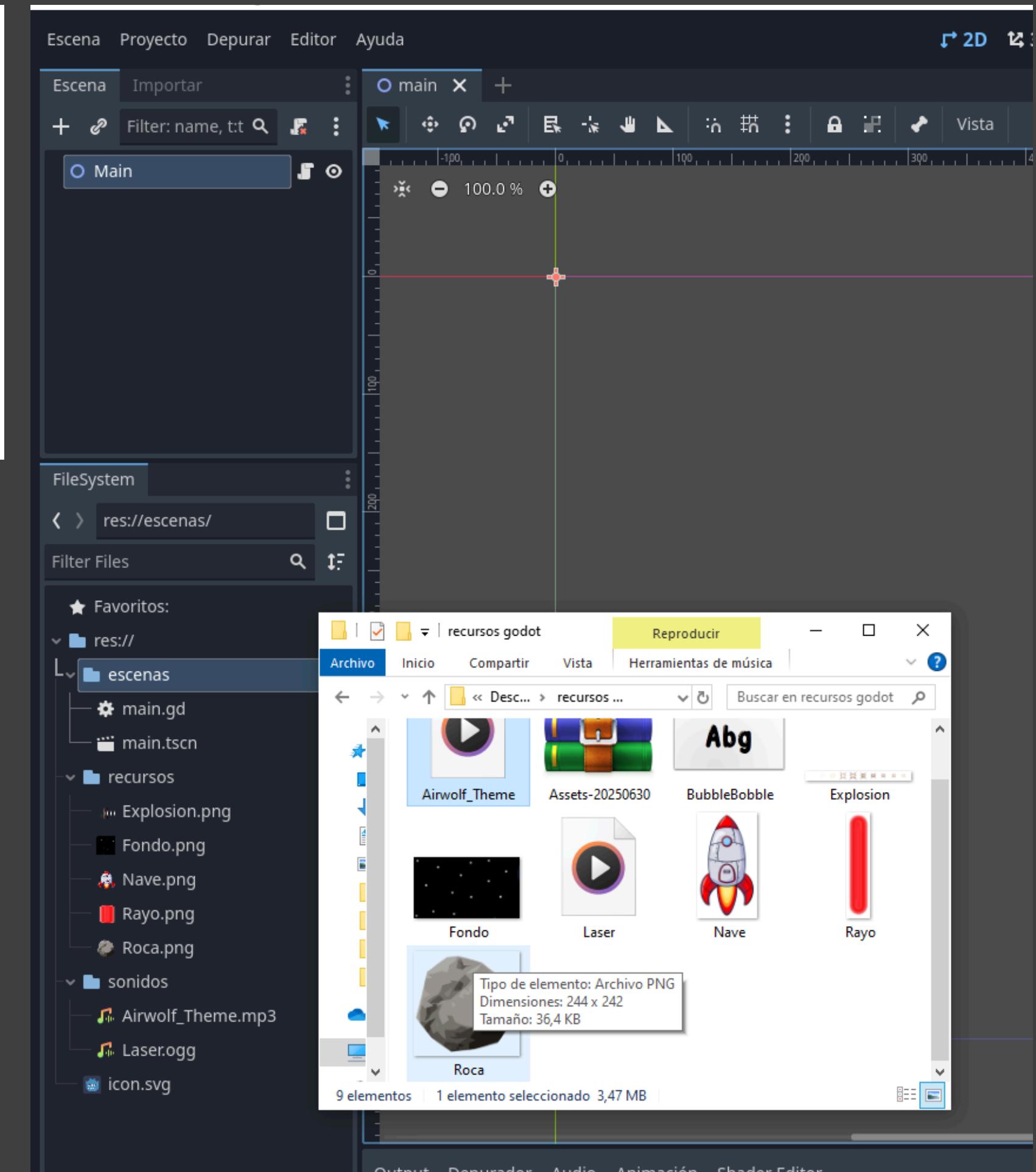
cada recurso ya está en el repositorio listo para descargar

IMPORTANTE:

armo cada carpeta tocando click derecho sobre **res:// + create new + folder**



para poner cada recurso a su carpeta, **SOLO LO ARRASTRO HASTA DONDE NECESITO** (no me cuelgo en guardar todo lo que voy haciendo) con **CTRL+S**



2- Creación de Nave.

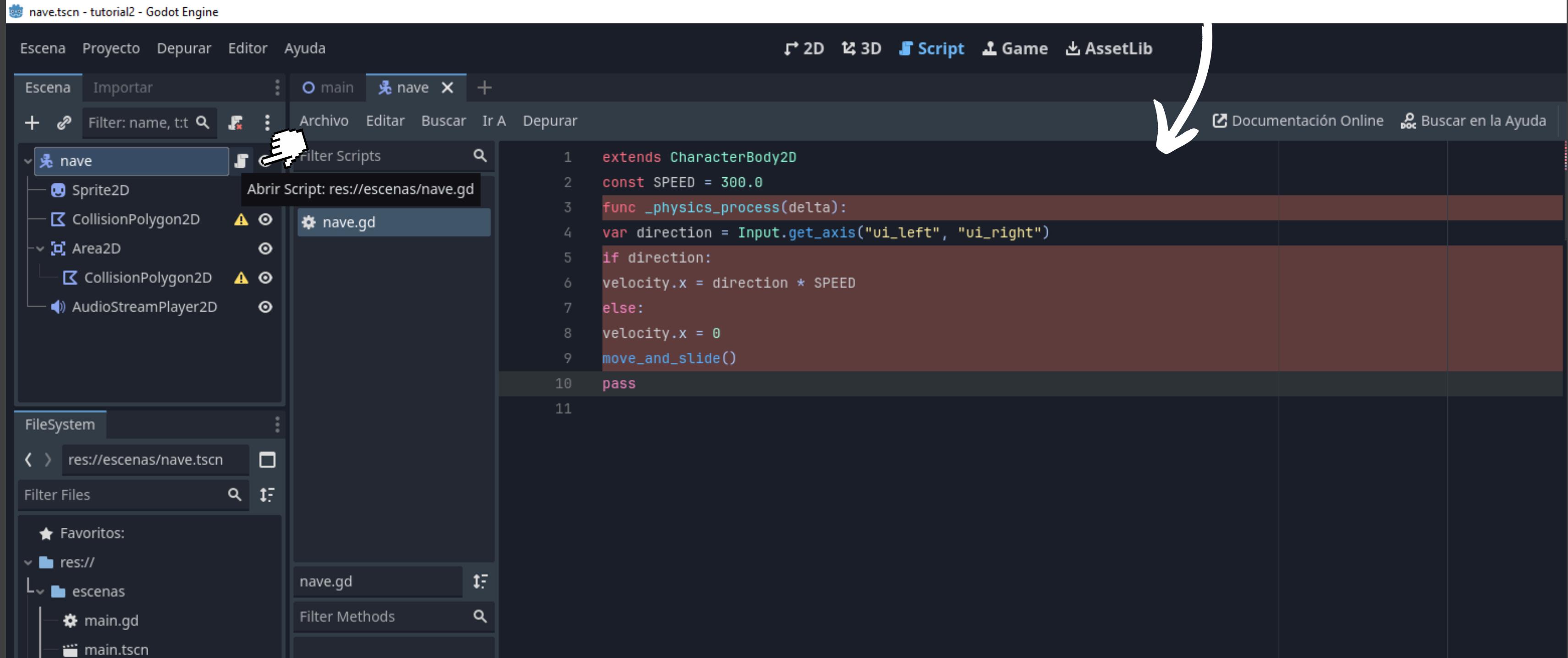
Para la creación de la nave utilizaremos el siguiente árbol de nodos:



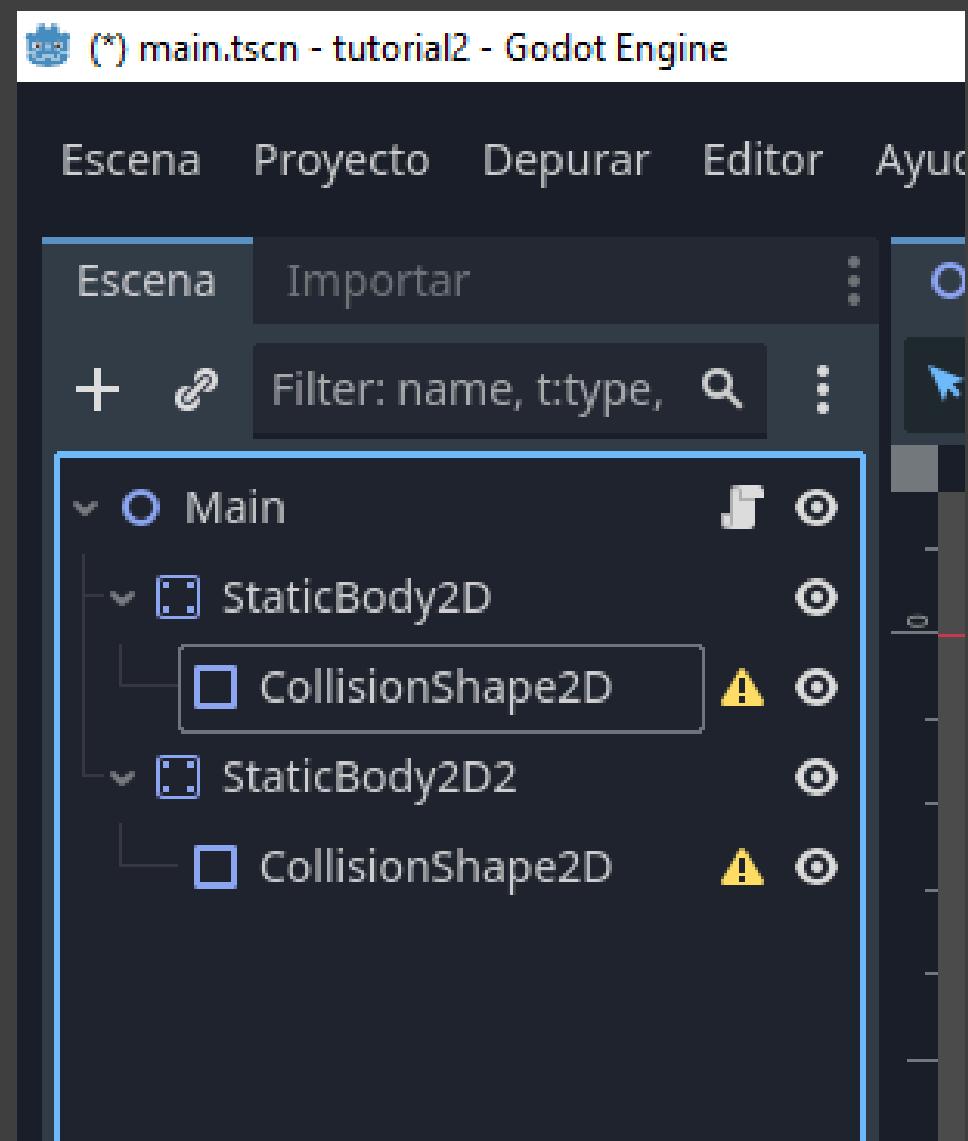
para agregar cada parte tocamos click derecho nave + add child node + buscamos cada cosa que pide esta imagen

The screenshot shows two windows of the Godot Engine interface. The top window is the Scene Editor for 'main.tscn', showing a scene with a 'Main' node. A white arrow points from the text "Para esto armamos una nueva escena" towards this window. The bottom window is the Resource Editor for creating a new node. A white arrow points from the text "aca busco el nombre" towards the search bar. The search bar contains the text 'spr'. The right panel shows the 'Crear Nuevo Node' dialog with the 'Sprite2D' class selected. A white arrow points from the text "aca creo el nodo" towards the 'Crear' button at the bottom right of the dialog. The file system sidebar shows files like 'main.gd', 'main.tscn', 'nave.gd', and 'nave.tscn'.

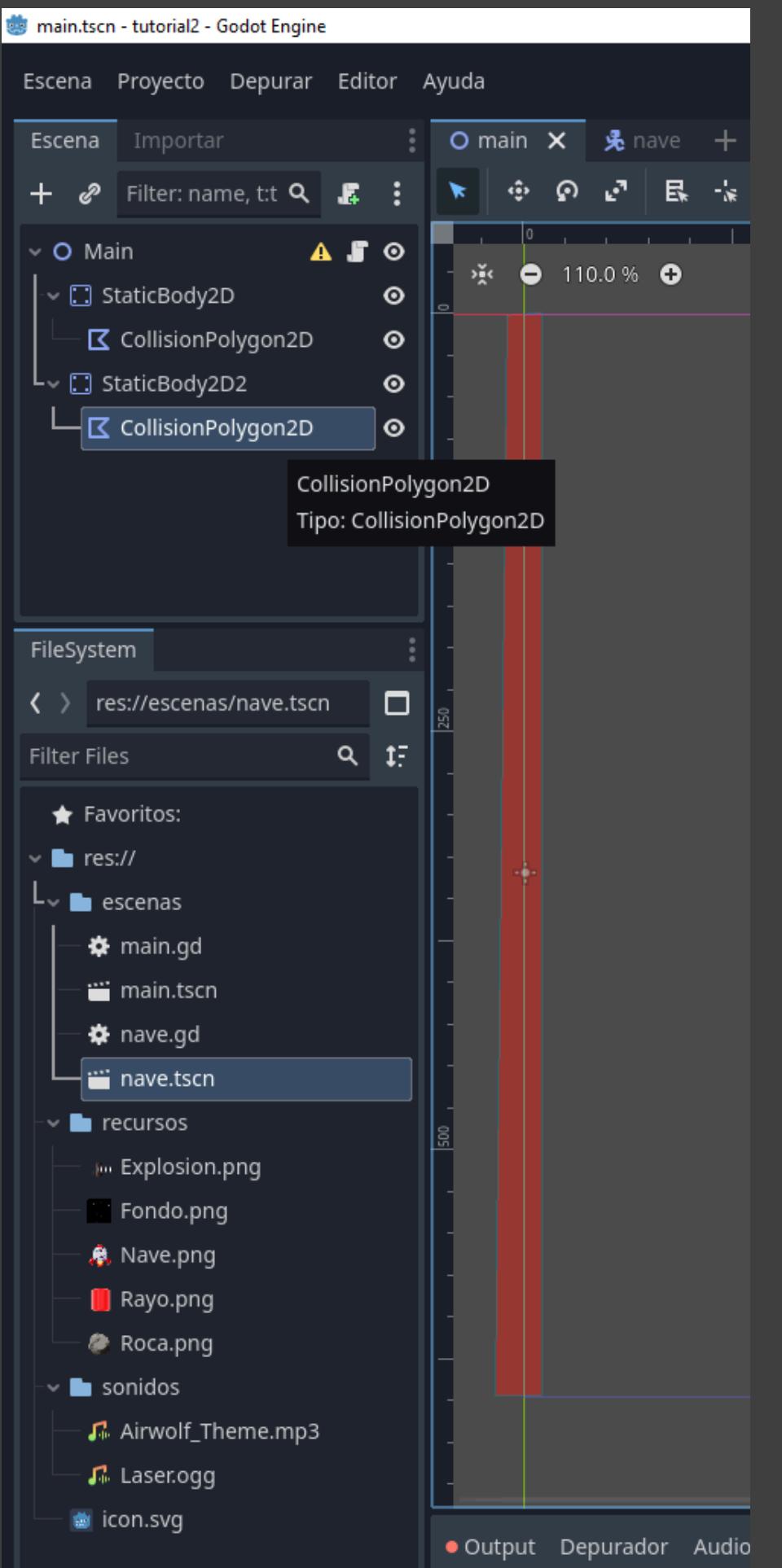
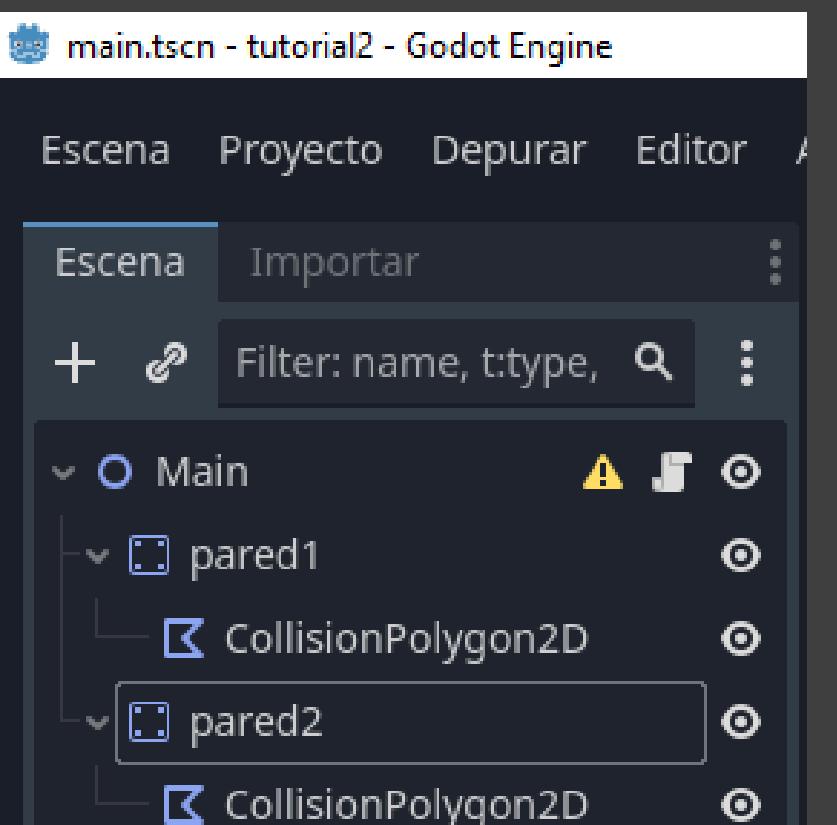
No nos olvidemos de guardar la nave como una escena que llamaremos igual que el nodo principal, **nave**. Y siguiendo las buenas prácticas creamos el método Move().



Dentro del Main debemos crear dos nodos **StaticBody2D**, añadirles un **CollisionShape2D** y colocarlos en ambos laterales de la pantalla de modo que cuando nuestra nave se acerque, colisione y no salga de la pantalla. Renombramos a los **StaticBody2D** Pared1 y Pared2.



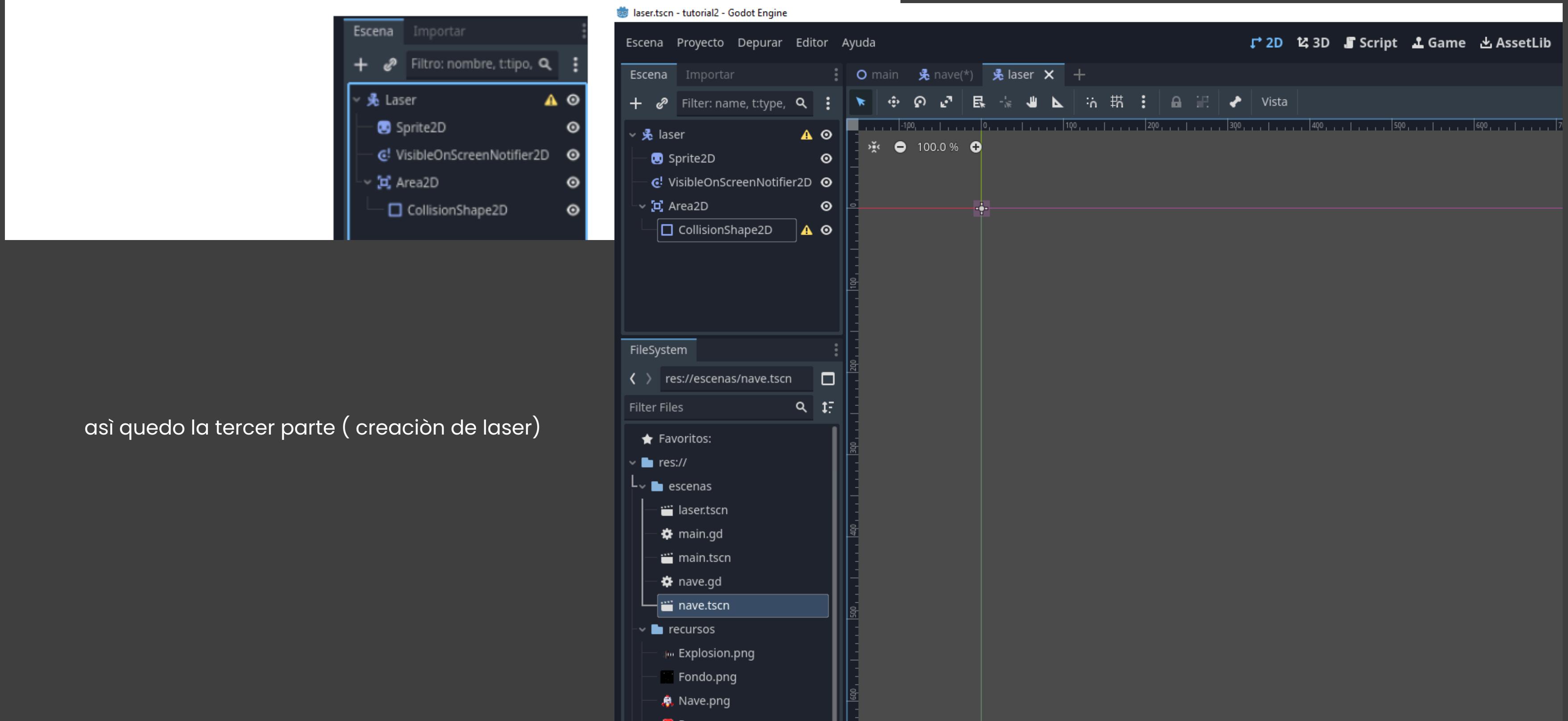
cambié el nodo a collision polygon 2d que me permite marcar el area de cada pared lateral y luego lo renombré



3- Creación de Láser.

Ahora vamos a hacer que nuestra nave dispare un láser, para esto vamos a crear otra escena cuyo nodo principal será un CharacterBody2D llamado **Laser** al igual que la escena.

El árbol de nodos debe quedar de la siguiente manera:



así quedo la tercer parte (creaciòn de laser)