



Raylib como solución de prototipado rápido y punto de partida en docencia o para aficionados

Antonio José Ramos Márquez (aka bigboss)

<https://psxdev.github.io>

Twitter: @psxdev

Noviembre 2022



Sobre mi

- Más de 22 años en el área de consultoría para AAPP y empresa privada principalmente sobre Sistemas Críticos Oracle/Unix.





Sobre mi

- Desde octubre de 2022 trabajo para TheGameKitchen, dentro del proyecto





Sobre mi

- Y en mis ratos libres desde hace más de 30 años
 - Desarrollo y mantenimiento de toolchains, ports de emuladores y librerías para consolas de la familia PlayStation
 - Proyectos open de hardware y open software para plataformas del standard MSX



Raylib

- Librería **open source** para desarrollo de videojuegos y prototipado rápido a bajo nivel
- **Fácil de usar** y con una **comunidad potente detrás** con multitud de ejemplos
- Compatible OpenGL y especial importancia ES GL que está presente en la mayoría de sistemas empujados del mercado (móviles, consolas, socs...)
- **Múltiples plataformas:** Windows, MacOS, Linux, FreeBSD, android, raspberry pi, webassembly
 - Spoiler: PlayStation Vita and PlayStation 4 port by me :P
- Más de 50 lenguajes desde los que trabajar



Raylib

- Control a mas bajo nivel que soluciones más complejas(unity, unreal, gamemaker, godot...) que requieren mayores recursos o mayor conocimiento sobre las mismas para llegar a resultados visibles en tiempo limitado
- Recomendable para docencia o para aficionados que no necesiten la complejidad de motores mas complejos/completos.
- arquitectura



Ejemplos

- Spine using raylib on Playstation 4
- Spine using raylib on PlayStation Vita TV
- raylib examples on web
- raylib model example on PlayStation Vita
- raylib 5k game jam



Referencias

- Raylib página principal
- wsl2 with gpu steps
- Curso introductorio de Ramon Santamaría creador de la libreria
- Raylib for Vita
- Raylib for Vita samples
- Raylib for PlayStation 4
- Raylib for PlayStation 4 samples