

# PILAS-ENGINE

Un motor de juegos en Python

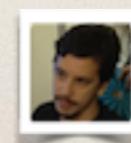
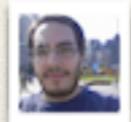
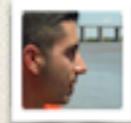
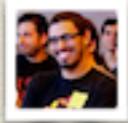
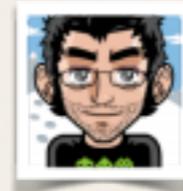
Taller de Quique Porta y Fernando Salamero



# ¿Cómo es pilas engine ?



Hugo Ruscitti,  
el creador de Pilas



¿Cómo es  
pilas engine ?



# Didáctico

¿Cómo es



pilas engine ?



# Multiplataforma

¿Cómo es



pilas engine ?

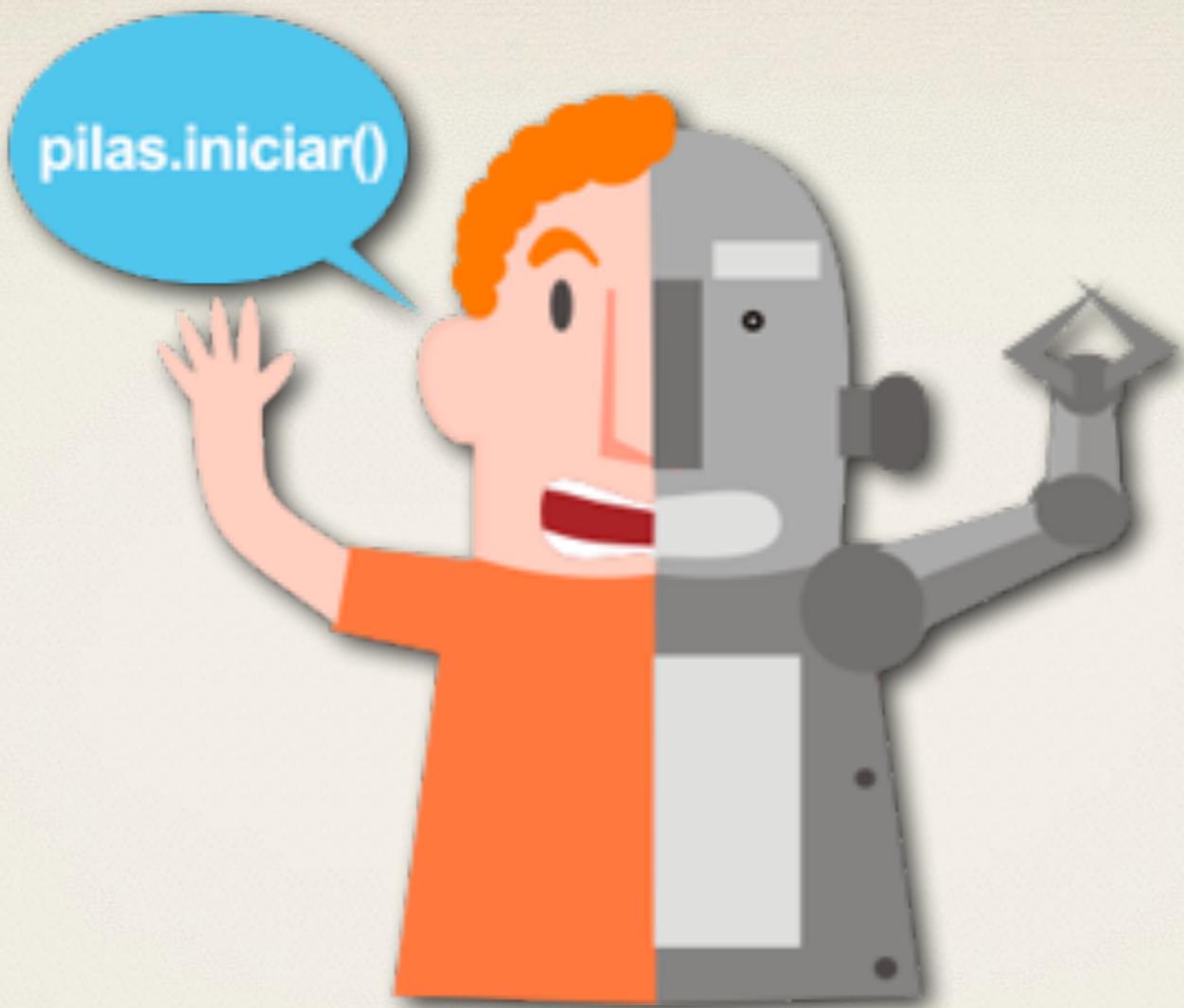


En castellano

¿Cómo es



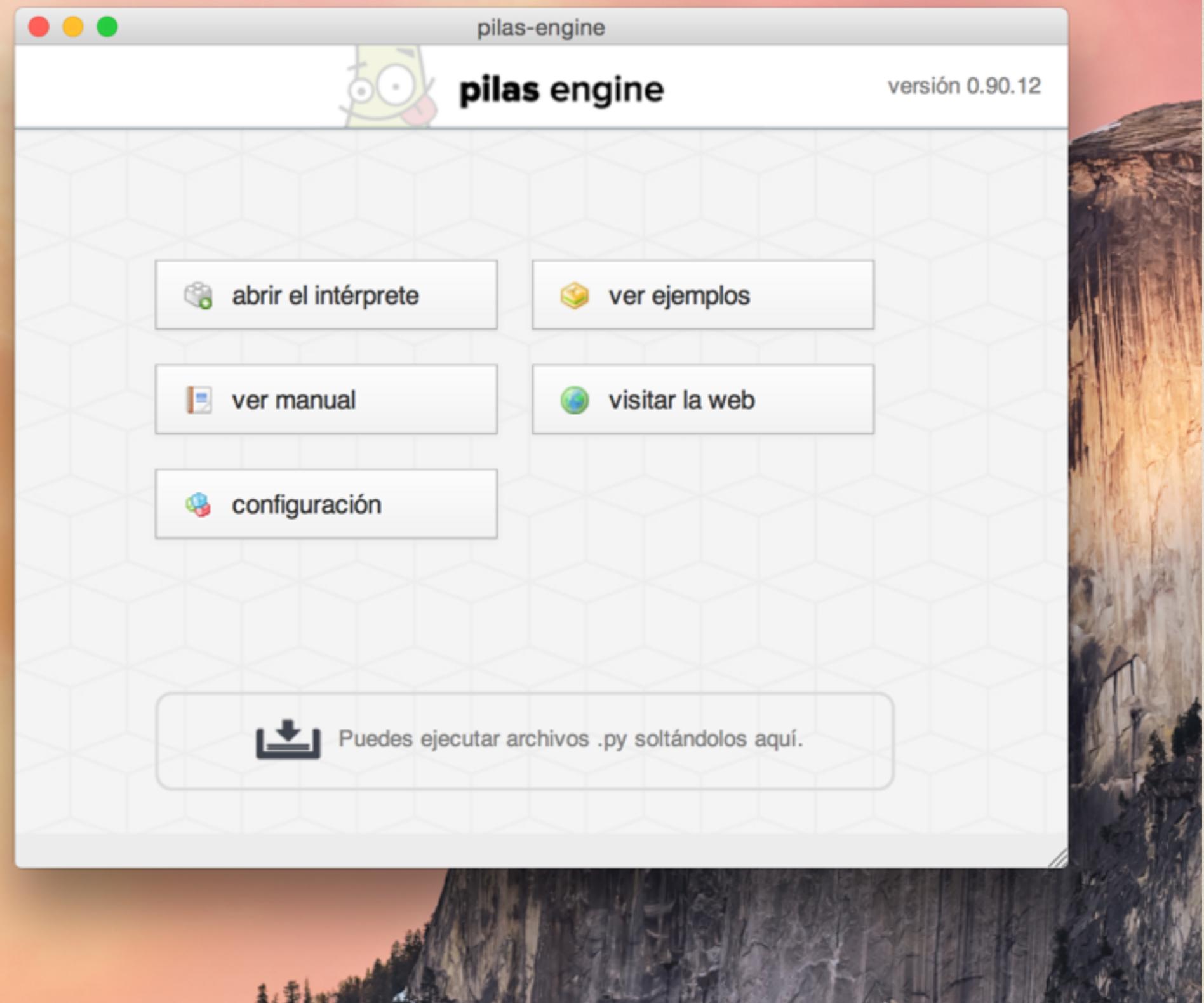
pilas engine ?



# Interactivo

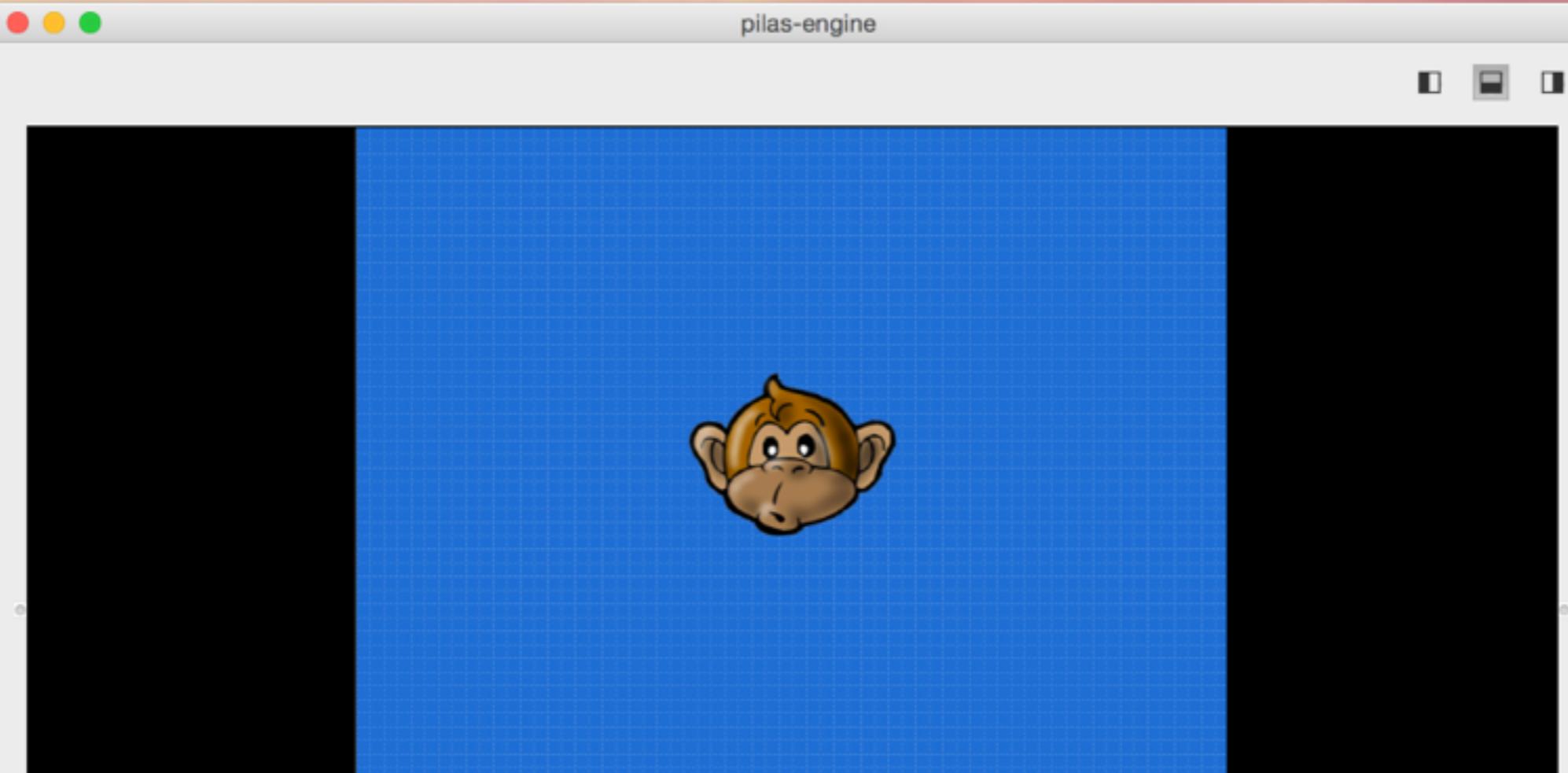


pilas-engine



 pilas-engine

pilas-engine



```
» import pilasengine
» pilas = pilasengine.iniciar()
» mono = pilas.actores.Mono()
»
```

A screenshot of a Mac OS X desktop showing a terminal window and a Python application window.

The terminal window (left) has a title bar "pilas-engine" and contains the following Python code:

```
prueba.py
1 import pilasengine
2
3 pilas = pilasengine.iniciar()
4
5 mono = pilas.actores.Mono()
6
7 pilas.ejecutar()
```

The status bar at the bottom of the terminal window shows "Line 7, Column 17".

The application window (right) has a title bar "pilas-engine" and displays a cartoon monkey character on a blue grid background.

¿Cómo es



pilas engine ?



Con prediseños

¿Cómo es



pilas engine ?



Libre y gratuito

# ¿Dónde consigo



# pilas engine ?

[pilas-engine.com.ar](http://pilas-engine.com.ar)

## Descargas

Elige tu sabor favorito de la versión 0.83 (Lanzada en Noviembre del 2013):

Windows

Mac OS X

Ubuntu

32 bits | 64 bits

Huayra

Fedora

Fuente

o bien puedes [descargar alguna versión anterior](#).

## Github

Existe una versión desarrollo de pilas, en donde los programadores del motor estamos trabajando en las siguientes funcionalidades y varios experimentos.

Visita nuestro repositorio en [github](#) y ayúdanos a mejorar pilas :)

¿Dónde consigo



pilas engine ?

¡Nueva versión!

[github.com/hugoruscitti/python-pilas-experimental](https://github.com/hugoruscitti/python-pilas-experimental)

**GitHub** This repository Search Explore Features Enterprise Blog Sign up Sign in

[hugoruscitti / python-pilas-experimental](#) Star 3 Fork 4

Un experimento pensando en una API renovada para pilas

775 commits 7 branches 11 releases 3 contributors

branch: master [python-pilas-experimental](#) +

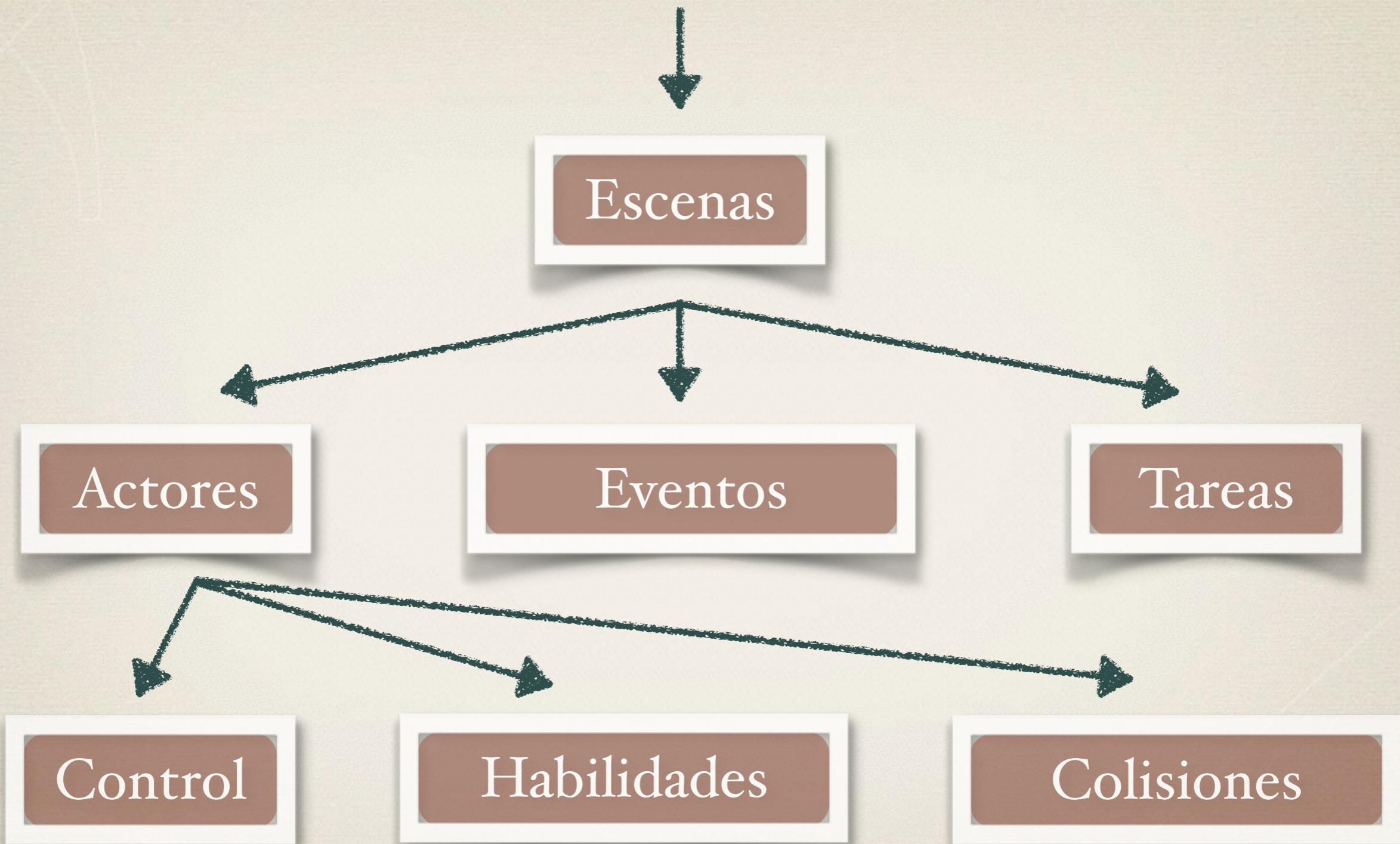
Agregando un indicador si la versión está correctamente actualizada.

[hugoruscitti authored 2 days ago](#) latest commit [397fe10fcd](#)

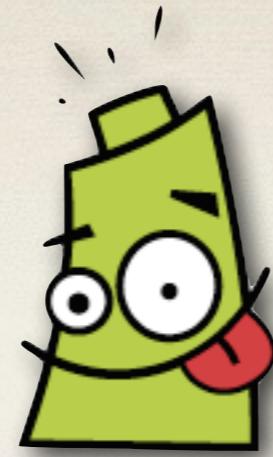
bin	Reparando el bug que impedía ver las ventanas de dialogo cuando se em...	4 days ago
data	Agregando un indicador si la versión está correctamente actualizada.	2 days ago

Code Issues 0 Pull Requests 0 Pulse Graphs

# Pilas



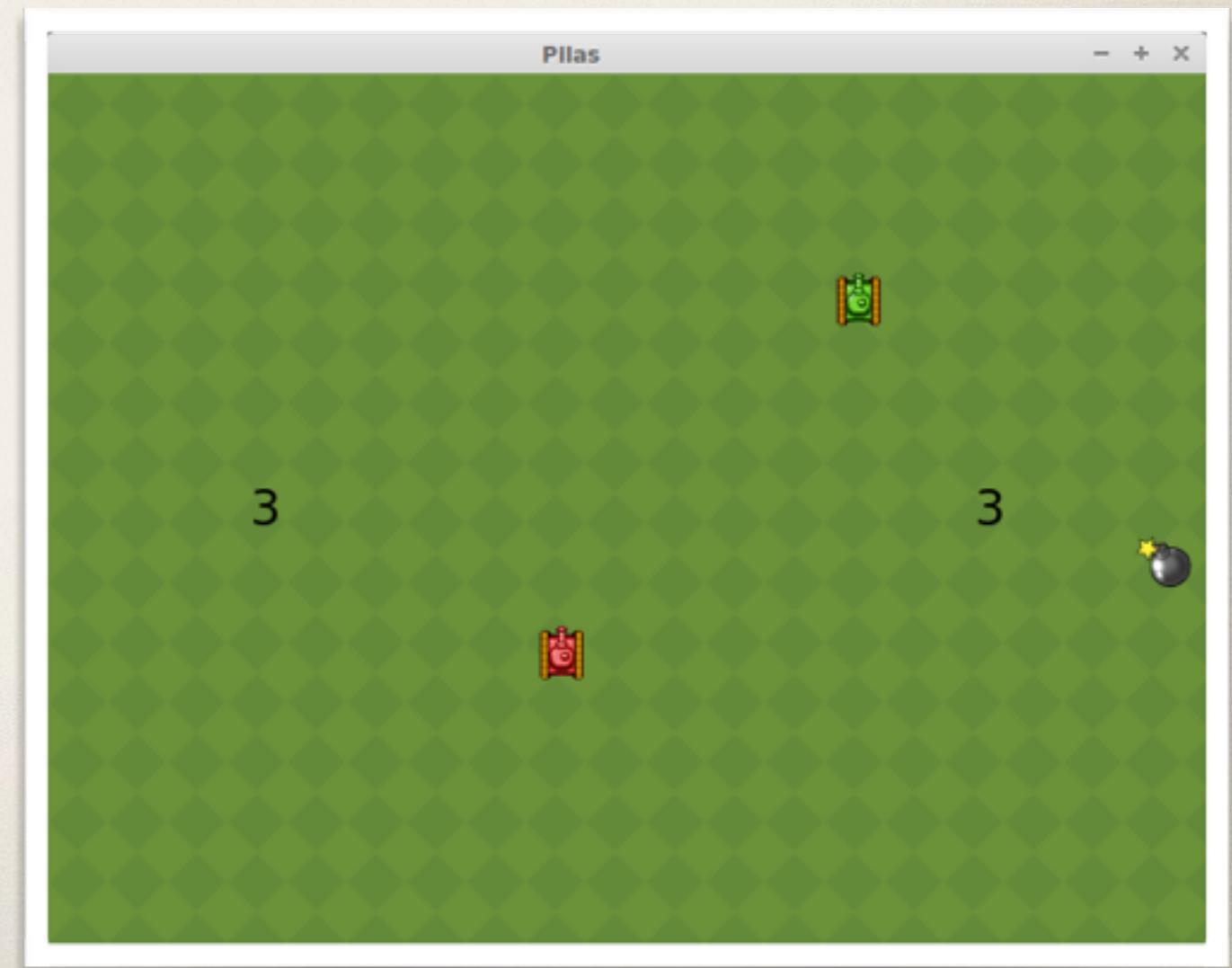
# Hagamos un juego con



## pilas engine



(para 2 jugadores)





# [github.com/quiqueporta/tank](https://github.com/quiqueporta/tank)

GitHub This repository Search Explore Features Enterprise Blog Sign up Sign in

quiqeporta / tank ★ Star 1 ⌂ Fork 0

Juego de tanque para dos personas

14 commits 1 branch 0 releases 1 contributor

branch: master tank / +

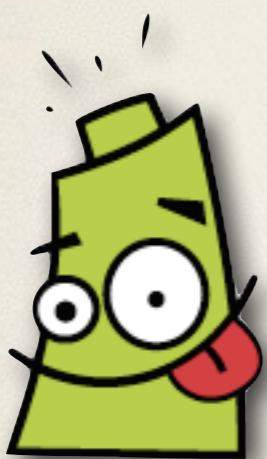
Nuevos cambios para la PyConEs 2014

quiqeporta authored 2 days ago	latest commit b69b61cc48
images Añadida la image que no subí antes	8 months ago
.gitignore Nuevos cambios para la PyConEs 2014	2 days ago
LICENSE Initial commit	9 months ago
README.md Actualizado el readme	7 months ago
paso1.py Nuevos cambios para la PyConEs 2014	2 days ago

Code Issues Pull Requests Pulse Graphs

HTTPS clone URL https://github.com/quiq You can clone with HTTPS or Subversion. ↗

# Paso I



pilas engine

Tank

# Creación de Escenas

pilas.iniciar()

# Escena

Hereda de

pilas.escena.Normal

Se activa con

pilas.cambiar\_escena()

# Menú



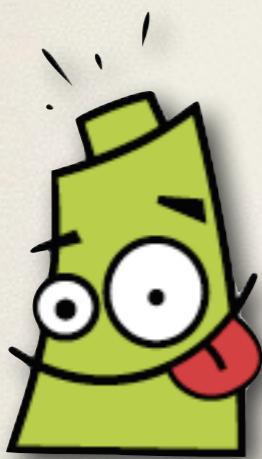
Las opciones se pasan como una lista de tuplas

Es un tipo particular de **Actor**

pilas.actores.Menu

pilas.ejecutar()

## Paso 2



pilas engine

Tank

# Creación de Actores

# Actores



A parte de los predefinidos, podemos crear nuevos heredando de

`pilas.actores.Actor`

Pueden



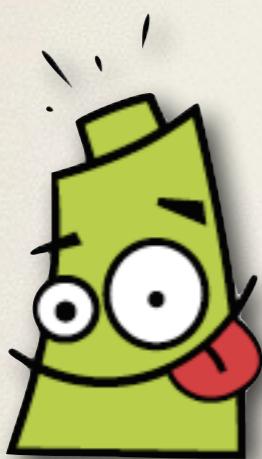
Aprender habilidades

`pilas.habilidades`

Reaccionar a controles

`pilas.control.Control`

# Paso 3



pilas engine

Tank

# Colisiones y Puntos

# Colisiones



Se gestionan desde la escena

```
pilas.escena_actual().colisiones.agregar()
```

Algunas habilidades las predefinen, solo hay que indicar la función que se encarga de gestionarlas

Es un tipo particular de **Actor**

# Marcadores

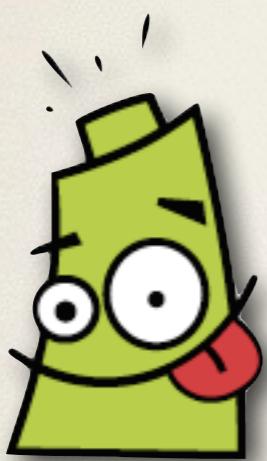
```
pilas.actores.Puntaje
```



Lógicamente, hay que adornarlos, por ejemplo con

```
pilas.actores.Texto
```

# Paso 4

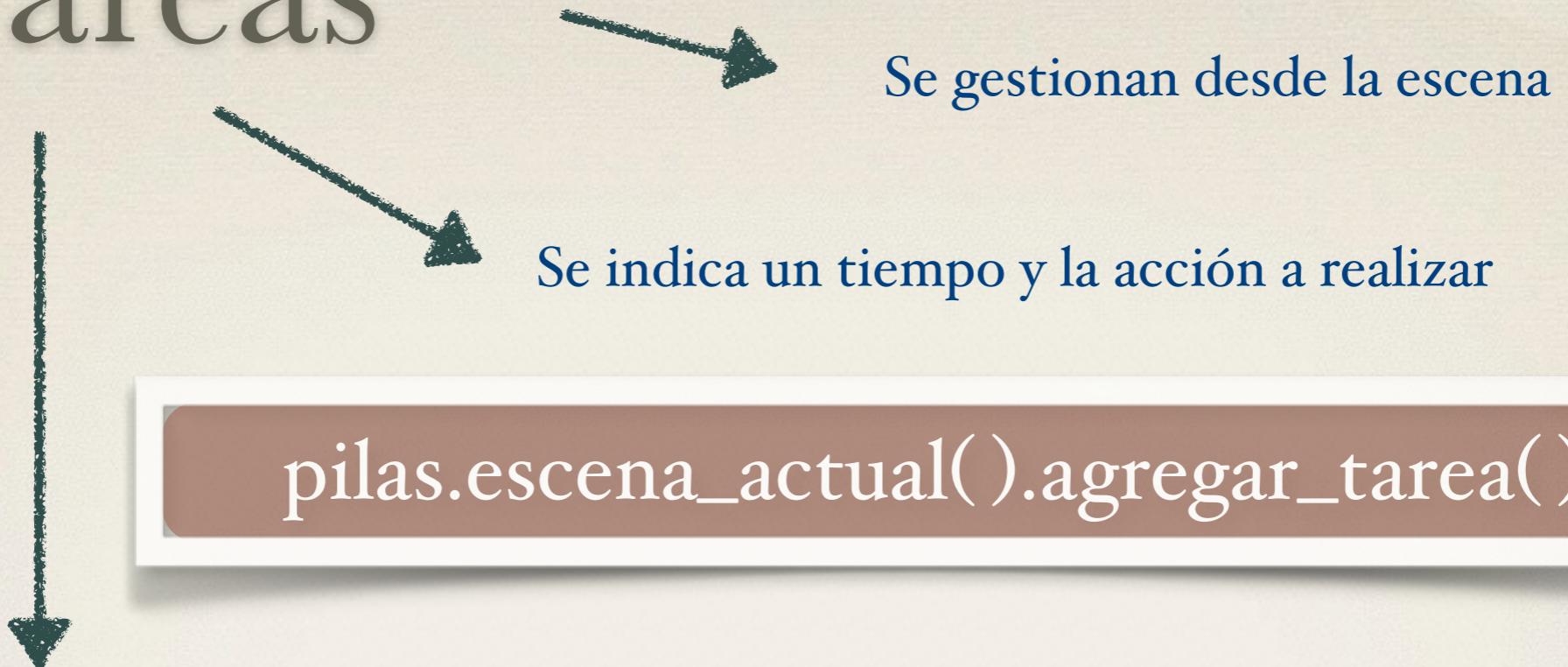


pilas engine

Tank

## Otras Tareas

# Tareas



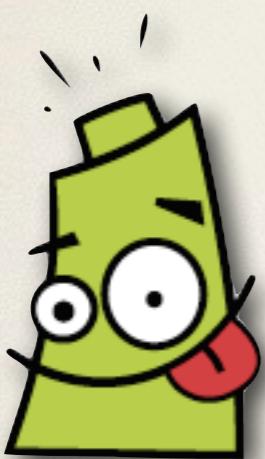
Las tareas **condicionales** se siguen realizando si la acción devuelve **True**

Otras tareas pueden realizarse una sola vez o siempre

`pilas.escena_actual().tareas.una_vez()`

`pilas.escena_actual().tareas.siempre()`

# Paso 5



pilas engine      Tank

La Victoria

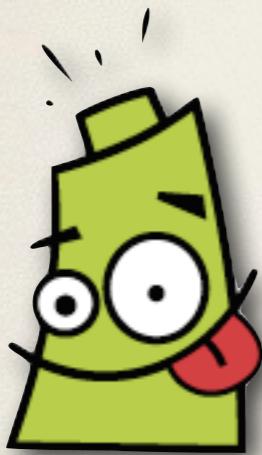
# Eventos



Pueden **conectarse** con una función que ha de recoger el **evento** que Pilas le pasa automáticamente

```
pilas.eventos.nombre_del_evento.conectar()
```

# Paso 6



pilas engine

Tank

# Jugabilidad y Mejoras



¿Ideas?



pilas engine

[foro-pilasengine.com.ar](http://foro-pilasengine.com.ar)

@quiqueportac

@fsalamero

Gracias

