



Aprendiendo a programar videojuegos con pilas-engine

¡Creá tus propios
videojuegos!



pilas engine es una herramienta para hacer videojuegos orientada a futuros programadores.



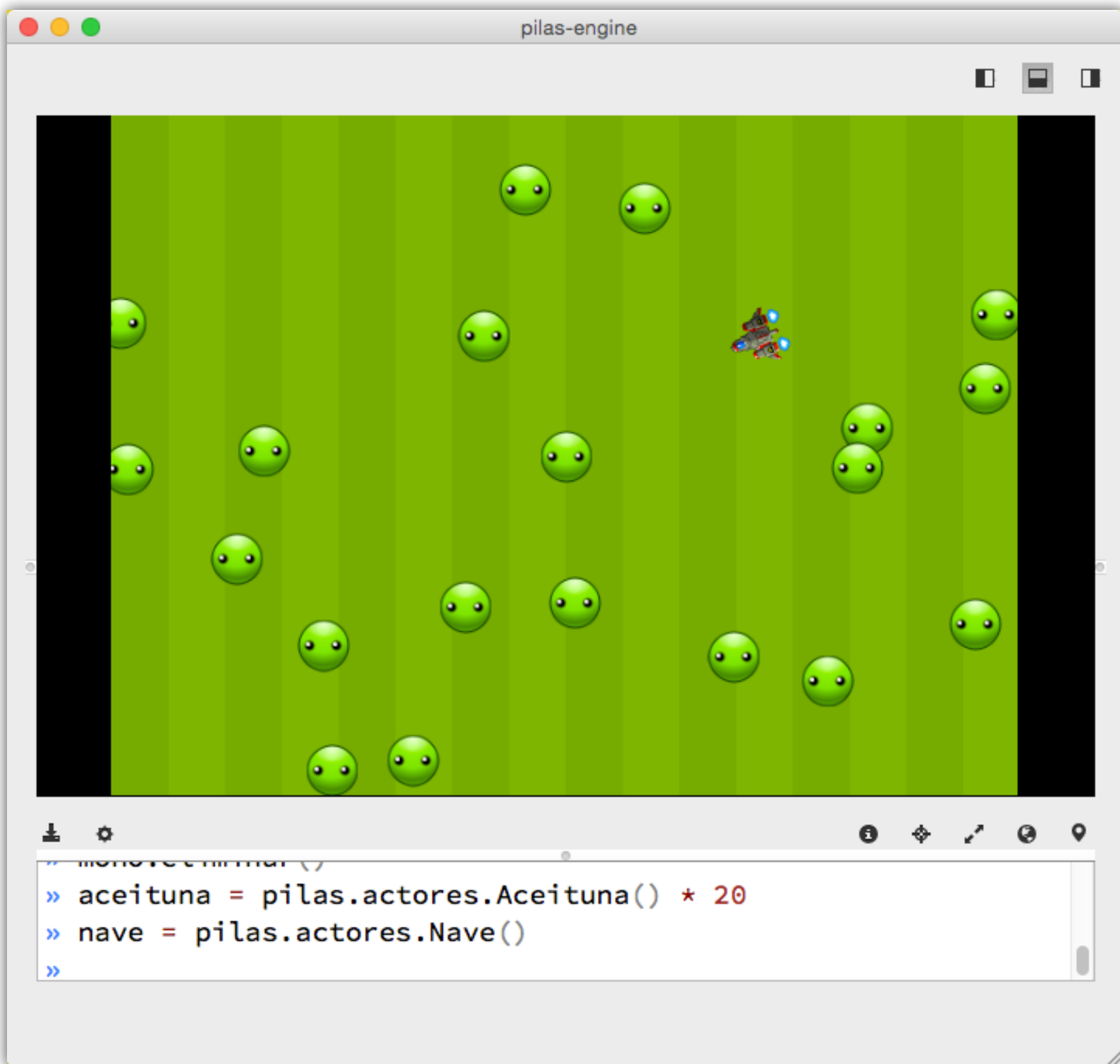
Demostración

Sumarizando

1

Programar es divertido

interactivo, significativo, constructivo y mas fácil.




2

Actores

Personajes para crear, modificar y compartir.



```
actor = pilas.actores.Zanahoria()
```



mono = pilas.actores.Mono()
nave = pilas.actores.Nave()
actor = pilas.actores.Actor()
etc ...

3

Habilidades

Interactividad para tus actores

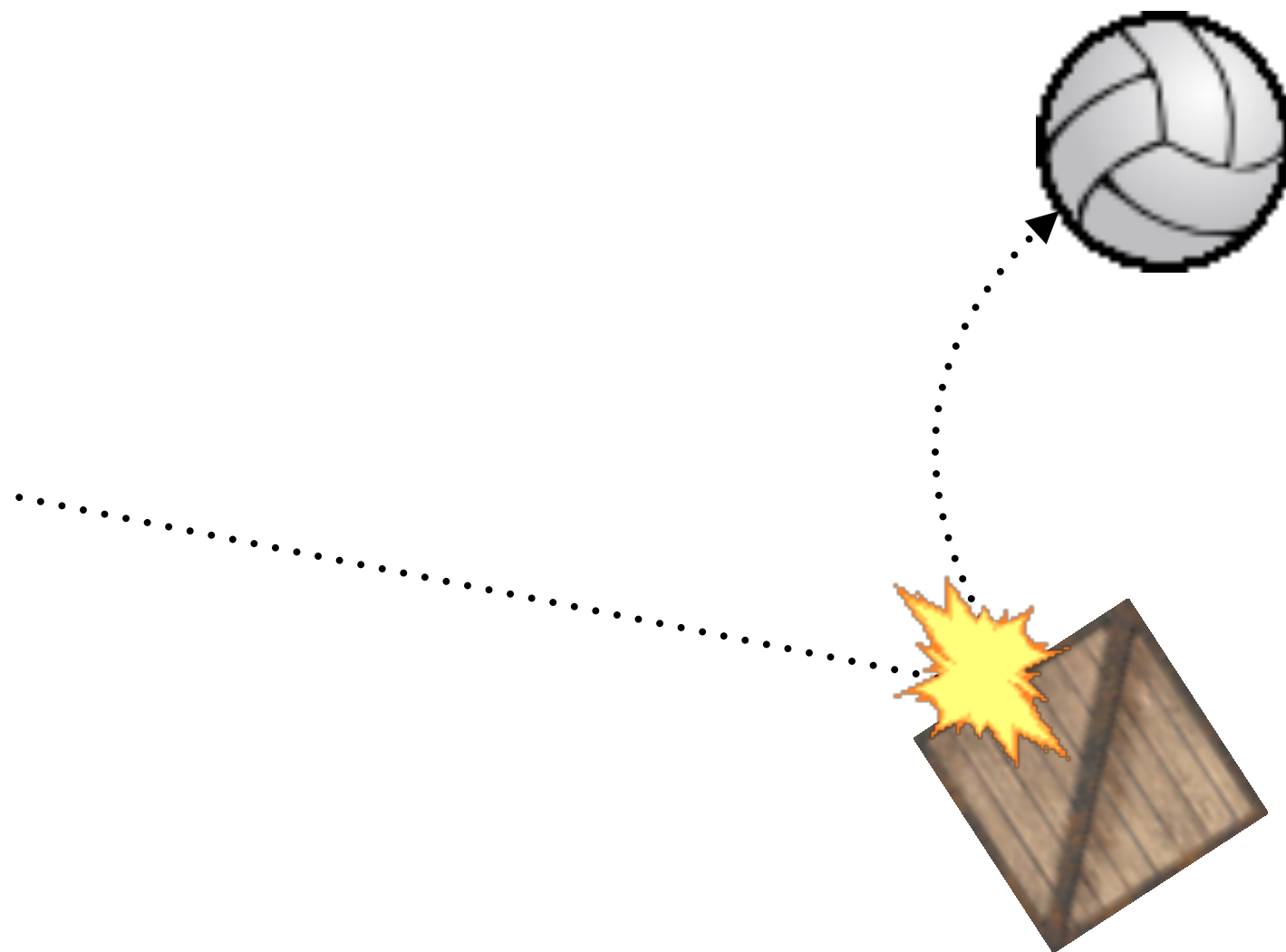
```
aceituna.aprender("rebotarComoPelota")
```



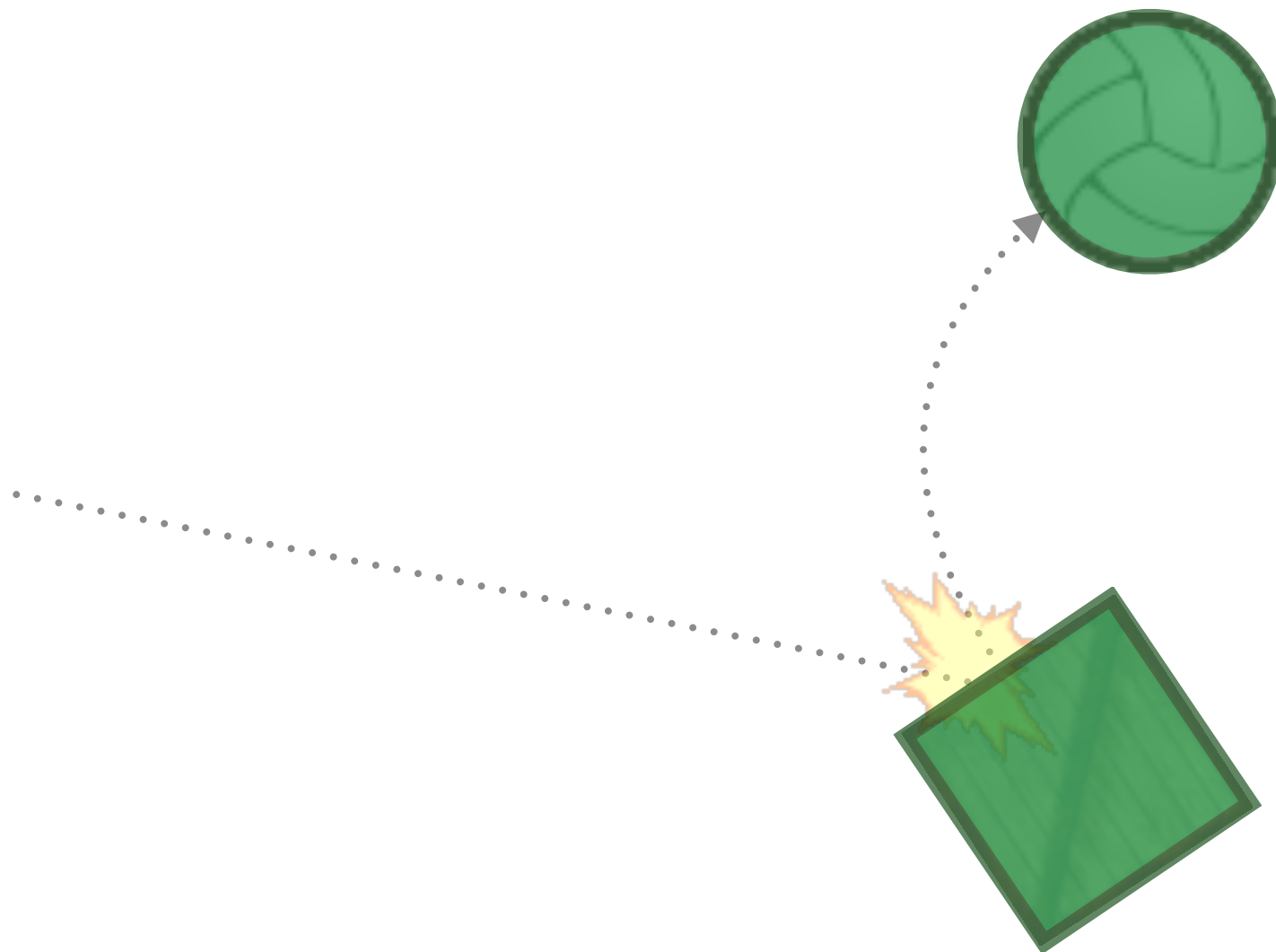
Ejemplo

Usando Física

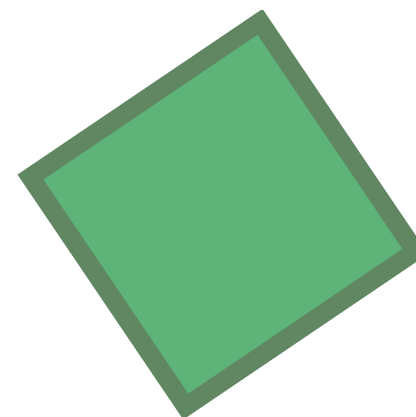
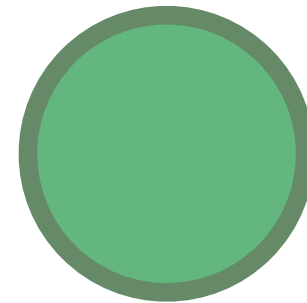
Usando Física



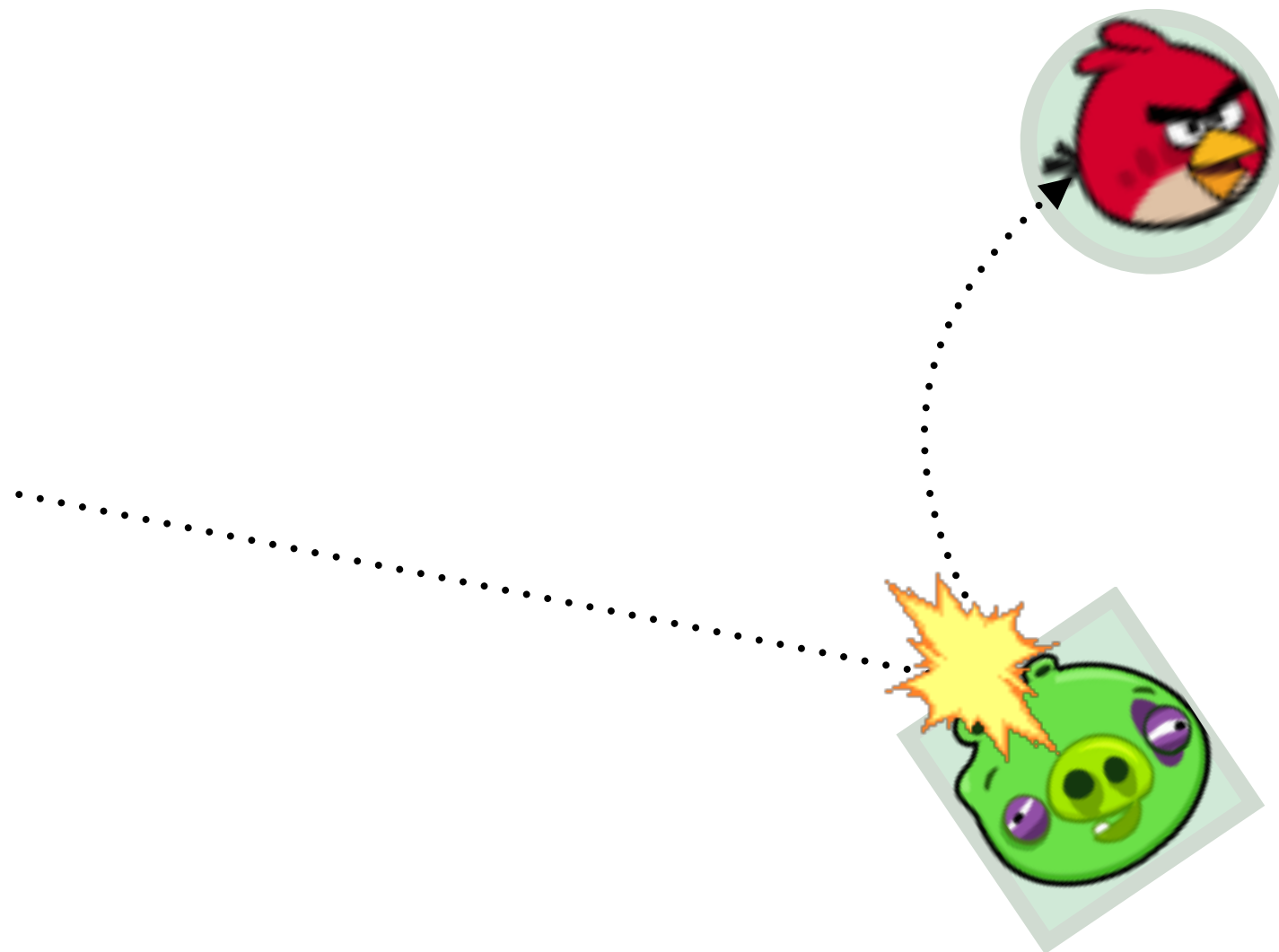
Usando Física



Usando Física



Usando Física



Acerca del proyecto

- Se incluye en Huayra GNU/Linux, en el marco del programa conectar igualdad.
- Orientado a principiantes.
- Es software libre y comunitario.
- Multiplataforma: GNU/Linux, Mac y Windows.
- Completamente en español.
- 5 años de desarrollo (en agosto cumplimos 6!)

¡ Muchas gracias !



www.pilas-engine.com.ar