

# La Rosquillera Framework

Documentación v1.3 $\beta$

Autor: Yawin

# Índice general

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
El paradigma . . . . .	2
Dependencias . . . . .	2
<b>La gestión de procesos</b>	<b>3</b>
El task manager . . . . .	3
Los procesos . . . . .	3
<b>El motor principal</b>	<b>4</b>
<b>Subsistemas</b>	<b>5</b>
La ventana . . . . .	5
El reloj . . . . .	5
Matemáticas . . . . .	5
Parallax y el scroll . . . . .	5
Sonido . . . . .	5
Subsistema de 3D . . . . .	5
<b>ToDo</b>	<b>6</b>
<b>Consideraciones finales</b>	<b>7</b>

# Introducción

A lo largo de los casi diez años que llevo programando videojuegos y aplicaciones gráficas me he encontrado con que los motores y frameworks libres no reúnen las características que necesito y los que sí las reúnen no son libres. El mundo del software libre tiene sus grandes logros (como los sistemas GNU, navegadores como Firefox y Midori, editores de vídeo como Natron, y un largo etcétera) pero cuando nos enfocamos en videojuegos nos encontramos con problemas: o no tiene soporte 3D, o su editor da problemas constantes, o su curva de dificultad es inhumana para un autodidacta.

Por todo ello, y con la finalidad añadida de aprender, decidí desarrollar un framework para hacer videojuegos y aplicaciones gráficas que no tuviera una excesiva curva de dificultad, que tuviera la versatilidad que requiere la programación de videojuegos y, sobre todo, que respetara la libertad de sus usuarios.

## El paradigma

A lo largo de mi aprendizaje en el desarrollo de videojuegos, he conocido varias herramientas que me han influido en mi forma de entender los motores:

- Creo que todos los elementos de un juego deben estar sincronizados a través de un gestor que los actualice uno a uno. Para ello entiendo la necesidad de una clase base "proceso" que agrupe a todos los elementos del juego.
- Todas las clases del motor deben ser virtuales para que el usuario pueda crear sus propias versiones sin tener que modificar el framework base.
- La gestión de recursos, así como el trabajo con las clases del framework, debe ser sencilla.

## Dependencias

La Rosquillera Framework requiere las siguientes librerías:

- SDL2
- SDL2 Image
- SDL2 Mixer
- SDL2 TTF

# La gestión de procesos

La Rosquillera entiende cada elemento del juego como un proceso; un objeto actualizable con toda una batería de funciones y miembros comunes.

## **El task manager**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **Los procesos**

Blah, blah, blah, blah, blah

# El motor principal

bla bla bla

# Subsistemas

bla bla bla

## **La ventana**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **El reloj**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **Matemáticas**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **Parallax y el scroll**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **Sonido**

Blah, blah, blah, blah, blah

## **Subsistema de 3D**

Blah, blah, blah, blah, blah

# ToDo

bla bla bla

# Consideraciones finales

bla bla bla