

La Rosquillera Framework

Documentación v1.3 β

Autor: Yawin

Indice de contenidos

Introducción	2
El paradigma	2
Dependencias	2
La gestión de procesos	3
El task manager	3
Los procesos	3
El motor principal	4
Subsistemas	5
La ventana	5
El reloj	5
Matemáticas	5
Parallax	5
Sonido	5
Subsistema de 3D	5
ToDo	6
Consideraciones finales	7

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 del motor 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

bla bla bla

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

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