



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS



INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
DATOS PERSONALES FILTRADOS

PROGRAMACION 3D

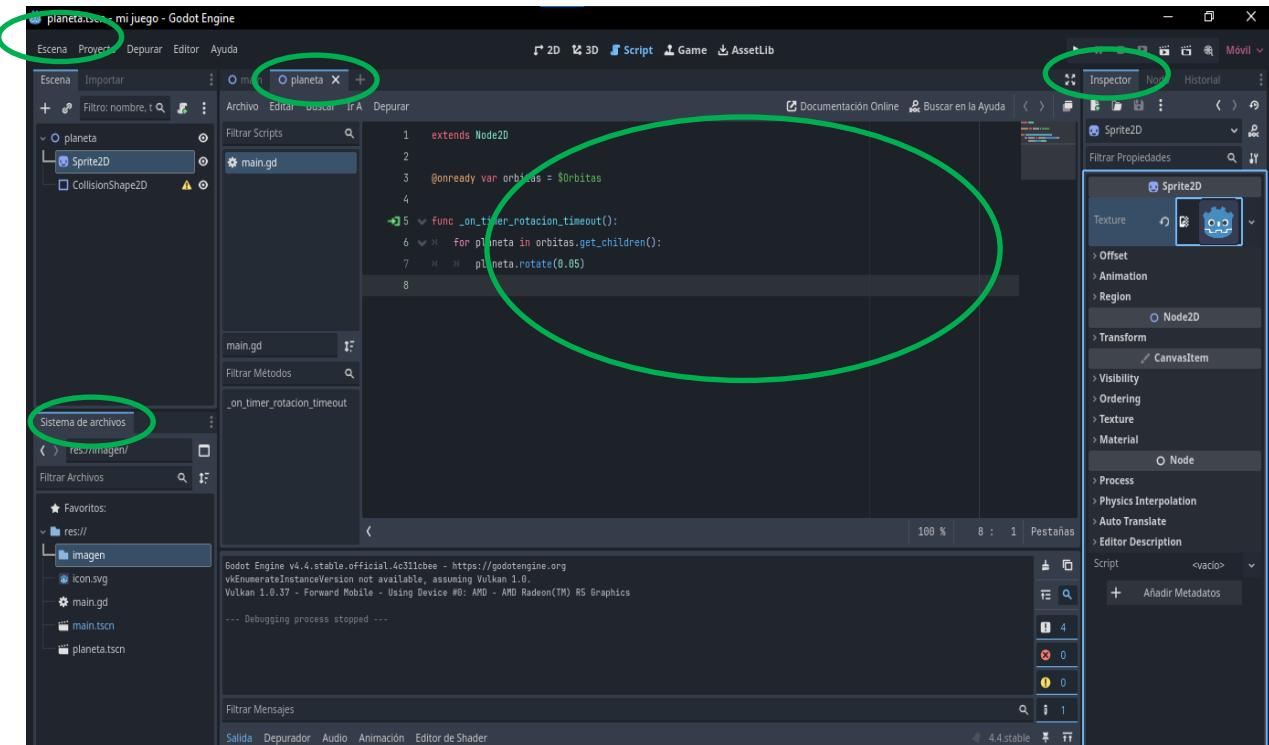
PRACTICA 2 : EXPLORADOR DEL EDITOR

Christian Ulises Gómez Gutiérrez

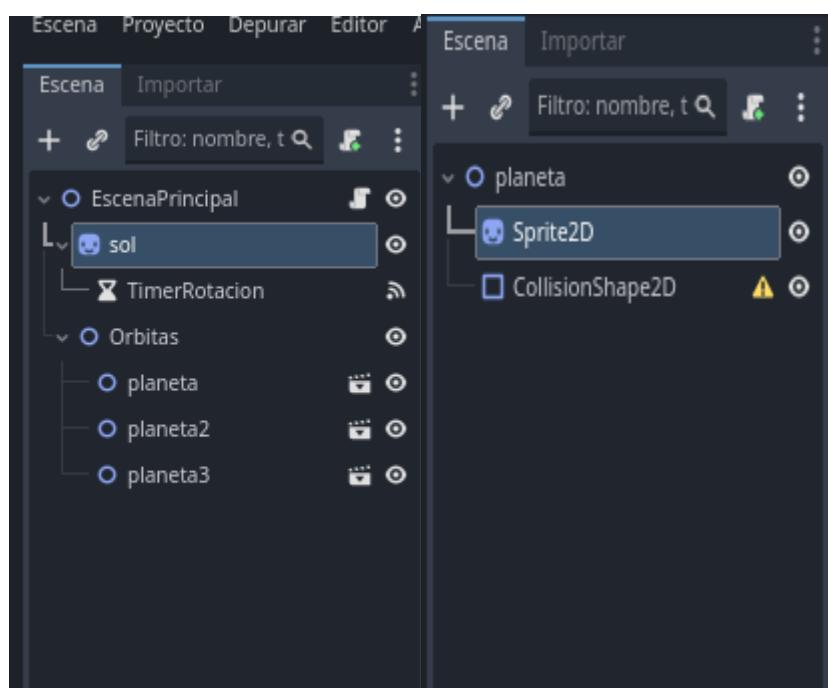
222361996

CAPTURAS DEL EDITOR

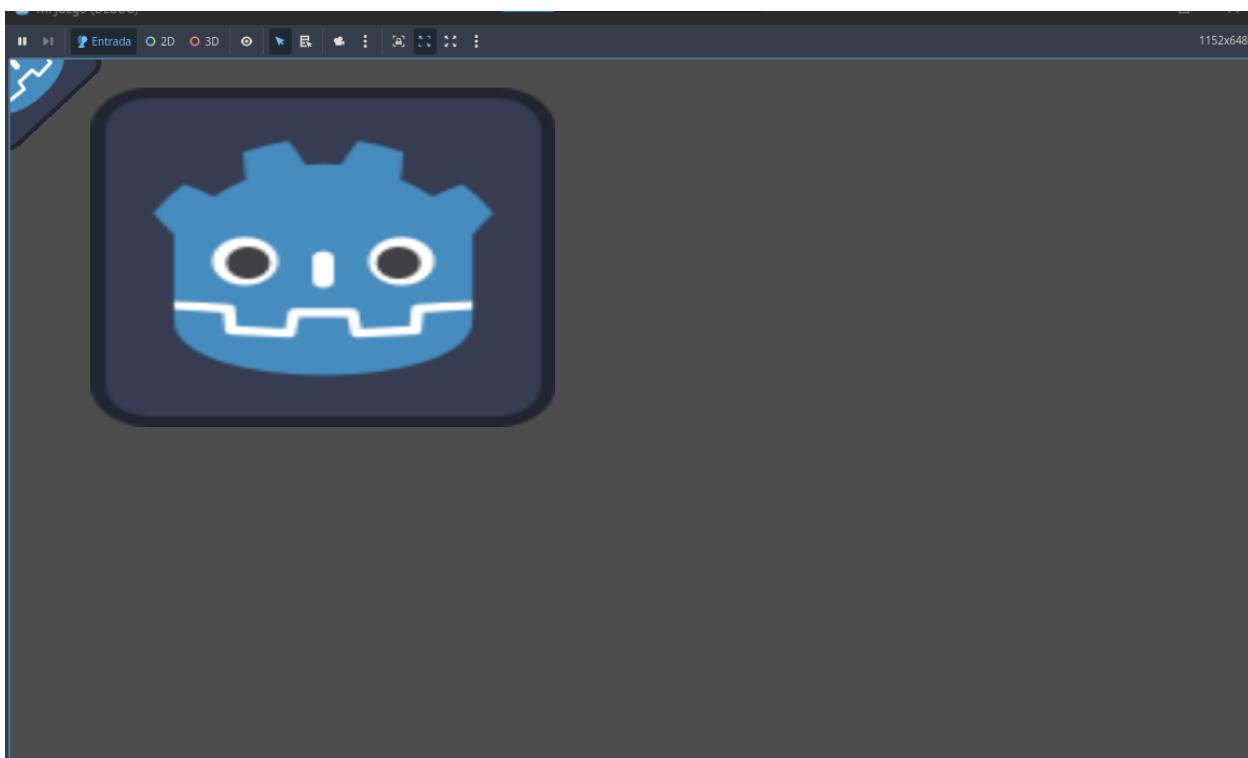
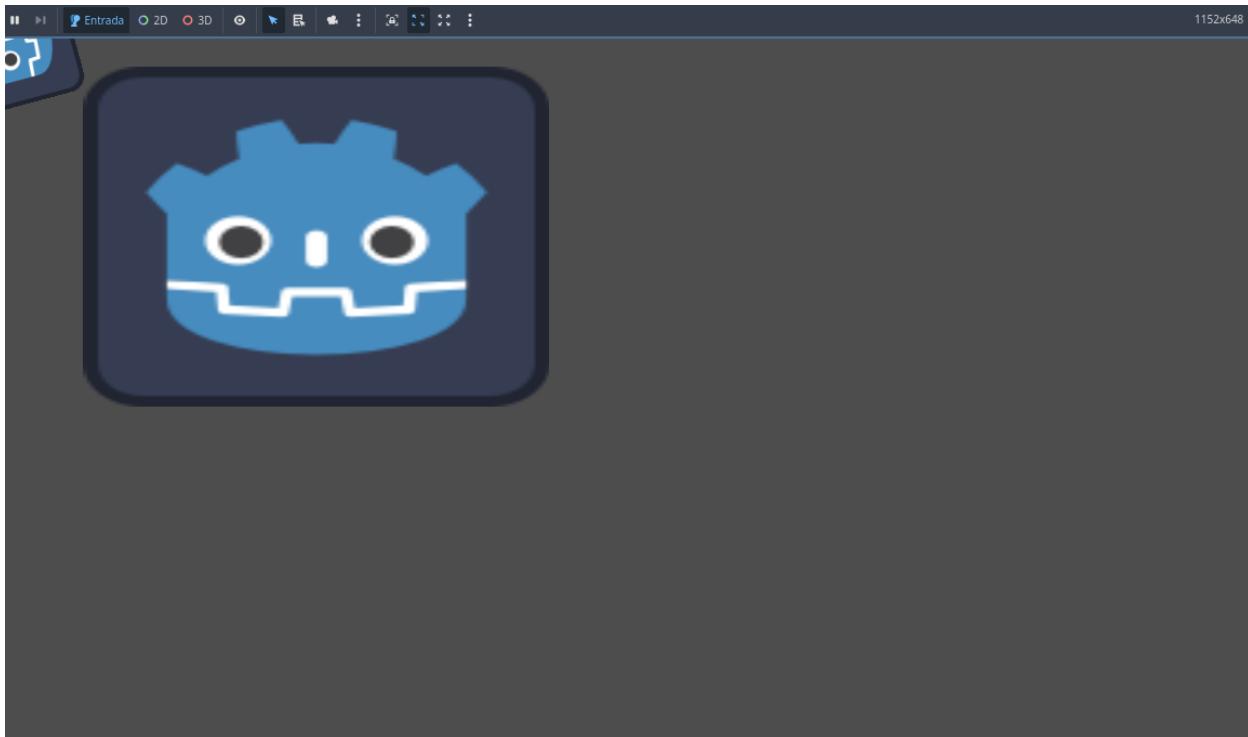
HERRAMIENTAS DE GODOD



JERARQUIA DE ESCENA



FUNCIONALIDAD DE SISTEMA SOLAR



RESUMEN

La actividad “Sistema Solar Simple” tuvo como objetivo aprender los conceptos básicos del motor de desarrollo Godot mediante la creación de una escena 2D funcional. Durante el ejercicio se inició creando un proyecto vacío y agregando un nodo principal Node2D para comprender la jerarquía de nodos dentro del editor. Posteriormente se añadió un Sprite2D para representar el sol y un Timer que permite ejecutar acciones automáticas mediante señales. También se creó una escena independiente llamada Planeta, la cual fue reutilizada varias veces mediante instanciación, demostrando cómo Godot permite trabajar de forma modular. Después se organizaron los elementos usando nodos contenedores para mantener una estructura ordenada y facilitar el movimiento orbital. Finalmente, se conectó la señal timeout del Timer para generar la rotación de los planetas, aplicando el sistema de eventos. Esta práctica permitió comprender la relación entre nodos, escenas y señales dentro del desarrollo de videojuegos.

REFLEXION

Durante la realización de esta práctica pude comprender mejor la diferencia entre un nodo y una escena dentro de Godot. Un nodo representa un elemento individual con una función específica, como un Sprite o un Timer, mientras que una escena es un conjunto organizado de nodos que trabajan juntos para formar un objeto completo, por ejemplo un planeta. También entendí que la jerarquía de nodos es importante porque permite organizar los elementos y controlar su comportamiento de manera más sencilla, ya que los nodos hijos dependen del nodo padre. Además, observé que el Inspector y el Viewport están relacionados, porque el Inspector permite modificar propiedades mientras que el Viewport muestra visualmente los cambios en tiempo real. Finalmente, las escenas reutilizables facilitan el desarrollo, ya que permiten crear un elemento una sola vez y usarlo múltiples veces, ahorrando tiempo y manteniendo el proyecto ordenado.