



Curso de
Introducción a Godot
Lucio Negrello



**¡Bienvenid@
al curso!**



Lucio Negrello
@whoisnegrello



El camino recorrido



Lunestudio

Desde 2006
desarrollando web



El camino recorrido



Desde 2019
desarrollando
videojuegos en **Koru**

**¿Qué necesitas para
comenzar este curso?**

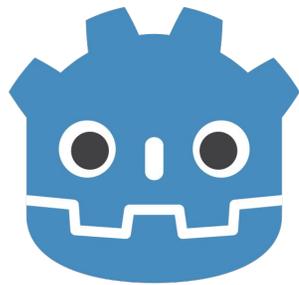




¿Qué es Godot?



Godot Engine

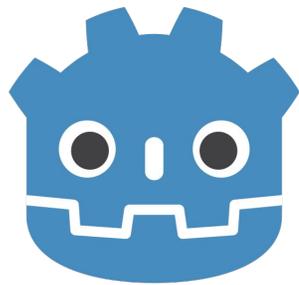


GODOT
Game engine

Motor de videojuegos 2D
y 3D **multiplataforma,**
libre y de **código abierto.**



Godot Engine

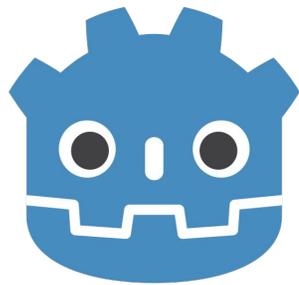


GODOT
Game engine

A principios de 2014 se liberó el código fuente y a finales de este año se lanzó la primera versión estable.



Godot Engine



GODOT
Game engine

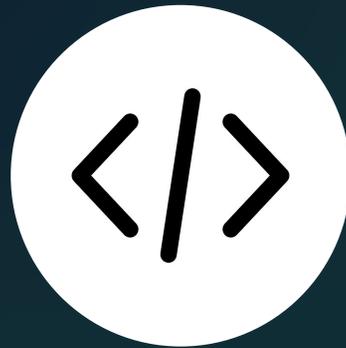
La versión actual es la 3.4.4 y se espera que en los próximos meses se lance Godot 4.0 con muchas mejoras.



Godot Engine



Curva de
aprendizaje



Diversos
lenguajes



Multiplataforma



Libre /
Open Source
(Comunidad)



**Conoce los lenguajes
que soporta Godot**



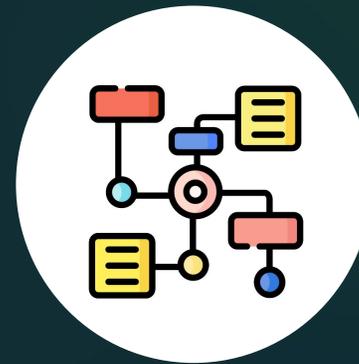
Lenguajes oficiales



C#



GDNative
(C / C++)



Visual
Scripting



GDScript



Soporte de la Comunidad



Kotlin



Python



NIM



D



GDScript

Es un lenguaje de tipado dinámico propio de Godot.

Está basado en la sintaxis de Python y optimizado para el motor.



**Aprende qué son
nodos, escenas,
árboles y señales**



Nodo



Los nodos son la unidad mínima de medida dentro de Godot.

Son los bloques de construcción.



Escenas



Es la forma de agrupar nodos en unidades lógicas.

Son un grupo de nodos que le dan vida a algo más.

Árbol



El conjunto de escenas que conforman el juego se llama “Árbol de escenas”.

A su vez, cada escena es un árbol de nodos.



Señales



Es el mecanismo que permite a los diferentes nodos comunicarse entre sí sin dificultad.

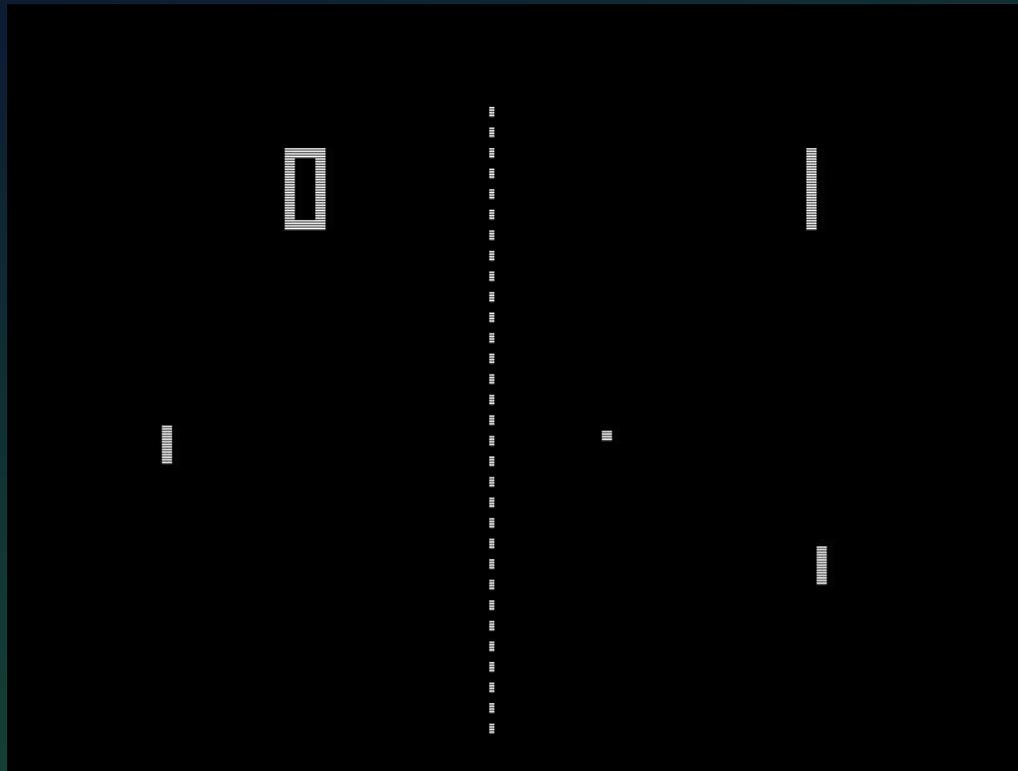
Los nodos emiten señales cuando ocurren determinados eventos.



¿Qué juego vas a desarrollar?



Pong



Es un videojuego de la primera generación de consolas publicado por Atari en 1972.

**Ahora, conozcamos
el entorno de Godot Engine y
configuremos el proyecto.**





**Definiendo los
límites del escenario**



**Creando tu
personaje**



**Programando el
movimiento y sus
controles**



**Dando vida a la
pelota**



**Desarrollando la IA
de tu oponente**



**Conectando todos
los nodos**



Creando el marcador



**Últimos ajustes y
exportando tu juego**



¡Felicitaciones!

**¿Por dónde seguir
tu ruta de Godot?**

