

Rafanoid...

Round 3

by Raformático



Start

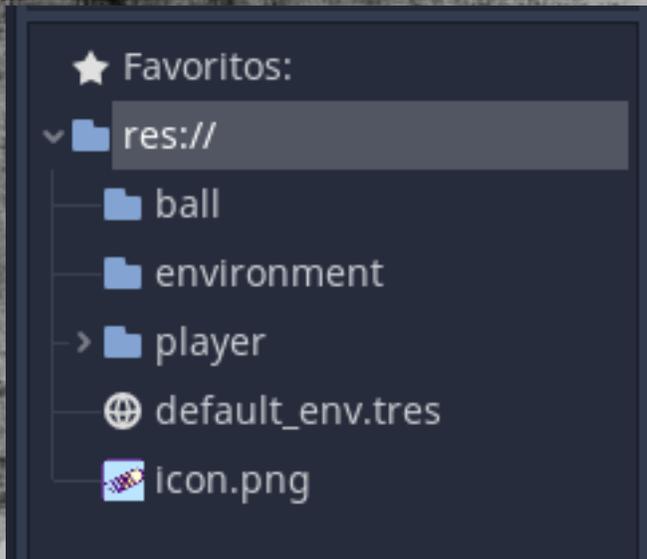
¿Qué vamos a aprender?

- 1- Configuración general del proyecto
- 2- Crear nuestra primera escena en Godot
- 3- Variables y tipos de datos en Gdscript
- 4- Acciones en Godot e if?
(mover al personaje)

1-

Configuración del proyecto

- Crear proyecto. Nombre y carpeta
- Proyecto → Display → Window (288x512)
- Estructura de carpetas. Todo en su sitio.
Haceos un favor al yo del futuro!
- Escena y recursos: qué son?



2.-

Primera escena en Godot

- Escena del jugador (barra)

KinematicBody2D (ayuda!)

- Incluir un Sprite y su *collision shape*

- Ajustar a la rejilla (*Snap to grid*)

- Guardar la escena al finalizar

player

spr_player

col_player

3.-

Variables y tipos de datos en Gdscript

- Nuestro primer *script*
- Entero (int), decimal (float), booleano (bool), constante

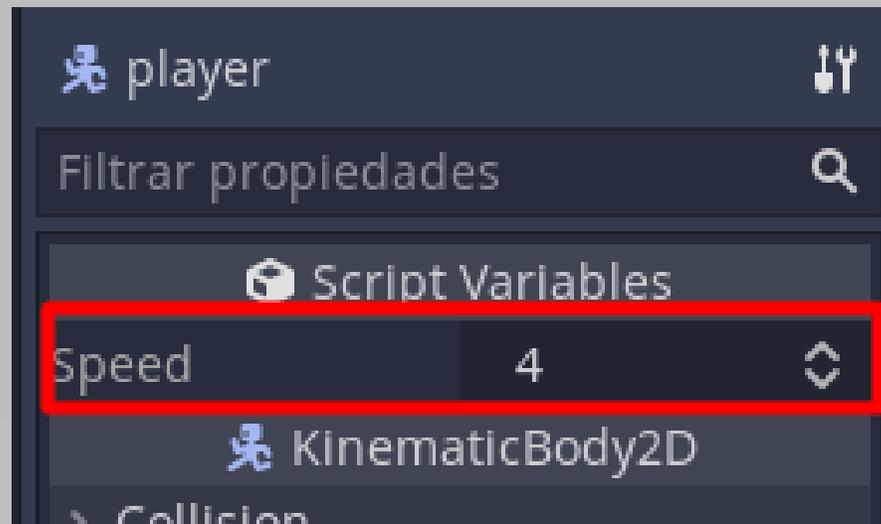
```
const RIGHT : int = 1  
const LEFT : int = -1
```

3.-

Variables y tipos de datos en Gdscript -> EXPORT

-Export: qué es? Para qué sirve?

```
export var speed : int = 4
```



4.-

Acciones e if?

- Acciones: mover_der mover_izq iniciar

_input

event.is_action_pressed

_physics_process

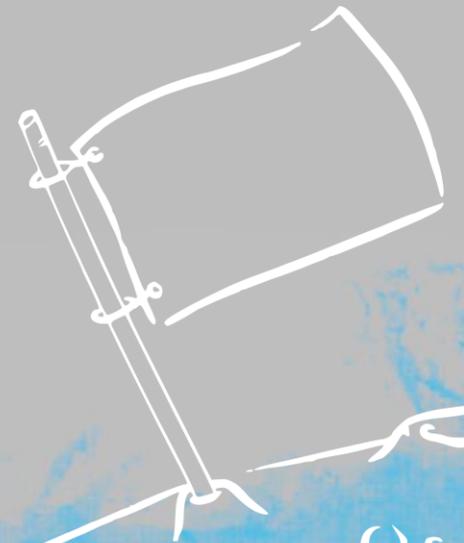
Input.is_action_pressed

Reto

Reto!

Intentad hacer la escena
de la bola.

Debería rebotar...





Resumen y próximo vídeo

- 1- Configuración general del proyecto
 - 2- Crear nuestra primera escena en Godot
 - 3- Variables y tipos de datos en Gdscript
 - 4- Control de flujo y acciones en Godot
(mover al personaje)
- Continue - Crear la pantalla principal!