Tutorial de Independiente

Sumario

Este es nuestro primer tutorial básico de C++. También muestra como escribir un ejecutable independiente usando orx y como usar el módulo de localización (`orxLOCALE`).

Como **NO** estamos usando el ejecutable por defecto para este tutorial, su código será directamente compilado en un ejecutable y no dentro de una librería externa.

Esto implica que **NO** tendremos el comportamiento codificado por defecto que tuvimos en los tutoriales anteriores:

- F11 no afectará el cambiador de sincronia vertical.
- Escape no saldrá de la aplicación automáticamente.
- F12 no captura una imagen.
- Backspace no recarga ficheros de configuración.
- La sección [Main] en el fichero de configuración no será usada para cargar un plugin (llave `GameFile`).

Un programa basado directamente en orx [1)], por defecto, **NO** saldrá de la aplicación si recibe el evento orxSYSTEM_EVENT_CLOSE.
Para hacer esto, o tendriamos que usar la función auxiliar `orx_Execute()` (ver debajo) o manejarlo por nuestra cuenta.

Ver los anteriores tutoriales básicos para más información sobre la creación básica de objetos, manejo del reloj, jerarquía de fotogramas, animaciones, cámaras & vistas, música & sonido, efectos(FXs), física y desplazamiento.

Como estamos por nuestra cuenta aquí, necesitamos escribir la función principal e inicializarla manualmente con orx.
La parte buena es que podemos entonces especificar que módulo queremos usar, y desactivar la pantalla o cualquier otro módulo a voluntad, si fuera necesario.

Si quisieramos mantener una semi automática inicialización de orx, podemos usar la función `orx_Execute()`.
Este tutorial cubrirá el uso de orx con su función auxiliar, pero puedes decidir si no la usas su su comportamiento no sirve para tus necesidades.

Esta función auxiliar tendrá cuidado de inicializar todo correctamente y salir adecuadamente.
Estará también segura que el módulo del reloj está marcando constantemente (como parte del núcleo de orx) y que podamos salir si el event

Detalles

Recursos

1)

ej. sin la ayuda del lanzador orx

From:
https://www.orx-project.org/wiki/ - **Orx Learning**

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/aplicaci%C3%B3n_standard?rev=1330975450

Last update: **2025/09/30 17:26 (14 months ago)**