

Tutorial Objeto

Resumen

Dado que orx es una plataforma *data driven*, necesitamos de solo dos líneas de código para crear un *viewport* y un *object*. Todas sus propiedades serán definidas en el config file([01_Object.ini](#)).

El *viewport* está asociada con una cámara la cual es creada implícitamente a través de la información dada en el config file. Además, en este config file, puedes también fijar su tamaño o posición o alguna otra propiedad del objeto como su color, escala, ángulo de rotación, animaciones, propiedades físicas, y más aún.

You can even request random values for all these settings without having to add a single line of code.

In a later tutorial we'll see how to generate complex object hierarchies or even a whole scene (all background and landscape objects for example) with only a single line of code.

For now, you can try to uncomment some of the lines of [01_Object.ini](#), play with them, then relaunch this tutorial. For an exhaustive list of options, please have a look at [CreationTemplate.ini](#).

From:

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

Permanent link:

<https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/object?rev=1249403000>

Last update: **2025/09/30 17:26 (7 months ago)**

