Tutorial Objeto

Resumen

Dado que orx es una plataforma *data driven*, necesitamos de solo dos líneas de codigo 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 camara la cual es creada implicitamente a travéz 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 objecto como su color, escala, ángulo de rotación, animaniones, propiedes físicas, y mas aún.

You can even request random values for all these setting 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 (14 months ago)**