Tutorial Objeto

Resumen

Dado que orx es una plataforma impulsada por datos, necesitamos de solo dos líneas de código para crear una vista y un objeto. Todas sus propiedades son definidas en el fichero de configuracióon (01_Object.ini).

La vista está asociada con una camara la cual es creada implicitamente a travéz de la información dada en el fichero de configuración. Además en el fichero de configuración, puedes también fijar su tamaño o posición o alguna otra propiedad del objeto como su color, escala, ángulo de rotación, animaniones, propiedes físicas, y más.

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=1249403374

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