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, animaciones, propiedades físicas, y más. También puedes definir valores aleatorios para todas estas propiedades sin escribir una sola línea de código.

En futuros tutoriales veremos cómo generar un objeto complejo con jerarquías o incluso una escena completa (todos los fondos y paisajes por ejemplo) con una sola línea de código.

Por ahora puedes descomentar varias de las líneas de 01_Object.ini, cambiar sus valores y luego relanzarlo. Para una lista de opciones exhaustiva, por favor échele un vistazo a CreationTemplate.ini.

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

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/object?rev=1249405104

Last update: **2025/09/30 17:26 (12 days ago)**