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.

Detalles

Crear un objeto es realmente sencillo. Sin embargo primero necesitamos asegurarnos que cargamos el fichero de configuración donde están definidas todas las propiedades de los objetos. También querremos mostrar el objeto creado a través de la vista y la cámara definida.

No te asustes, todo esto es fácil de hacer 

En este tutorial cargaremos un fichero de configuración que está en el directorio raíz. Como debes ver, en este caso, todos los ejecutables están en su propio directorio, dependiendo de su tipo (mingw, msvs2005, msvs2008, etc...) y no querremos duplicar su fichero de configuración correspondiente por doquier. [1)]

En nuestro caso, cargaremos el fichero de configuración de esta forma:

```
orxConfig_Load("../01_Object.ini");
```

Creamos entonces la vista. Note que la creación de la camara se hace automaticamente a través de la configuración guardada para esta vista.

```
orxViewport_CreateFromConfig("Viewport");
```

Ya casi terminamos, ahora solamente necesitamos crear nuestro objeto.

```
orxObject_CreateFromConfig("Object");
```

Eso es todo!. El objeto ha sido creado y será mostrado en nuestra cámara.

Ahora, como estamos usando el lanzador por defecto de ORX, necesitamos declarar nuestro punto de entrada del plugin (para esto usamos la función `Init`). Esto es muy fácil de hacer.

```
orxSTATUS Init(){...}

orxPLUGIN_DECLARE_ENTRY_POINT(Init);
```

Como ORX es impulsado por datos, no necesitamos cargar manualmente ningún dato, como por ejemplo sprites. Todo es manipulado por nosotros, con el administrador de datos aseguramos que los sprites no sean duplicados en memoria y liberados cuando no sean usados.

Si miras en el fichero de configuración, en la sección [Object], veras que puedes especificar todas las propiedades de los objetos, tales como: graphic(sprite), pivote, color, alpha, propiedades físicas, posición, rotación, escala, tileado (repetición), animación, efectos visuales, etc..

No te preocupes, todo esto será visto en futuros tutoriales.

Ahora ya tenemos un objeto, necesitamos aprender como interactuar con él. Esto podremos verlo en el tutorial Reloj.

Recursos

Código fuente: 01_Object.c

Fichero de configuración: 01_Object.ini

[1)]
Sin embargo, si el nombre del fichero de configuración coincide con el ejecutable y está en el mismo directorio será cargado automáticamente.

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

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/object?rev=1249407580

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