

# PILAS-ENGINE

## Un motor de juegos en Python

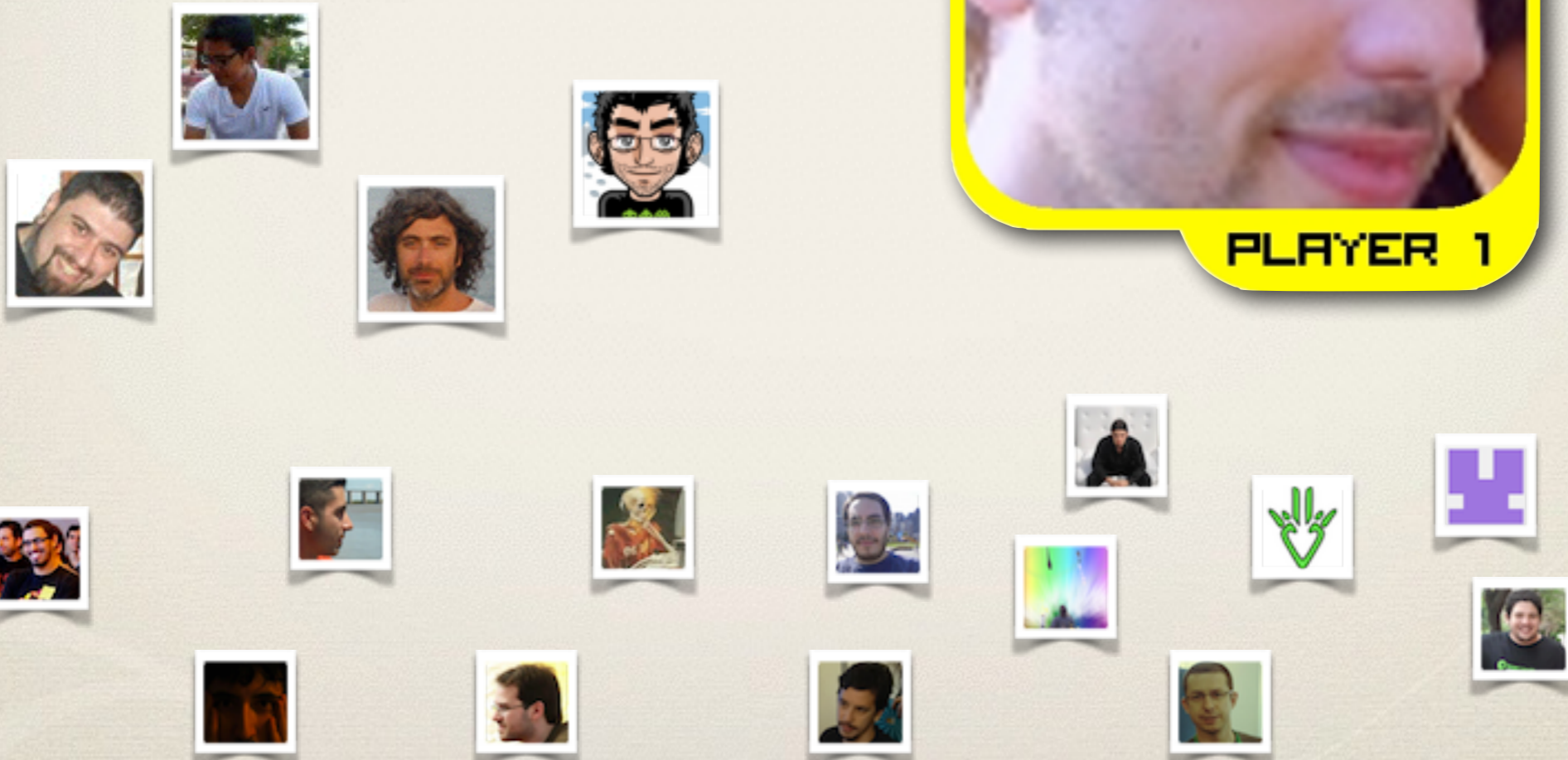
Taller de Quique Porta y Fernando Salamero



# ¿Cómo es pilas engine ?



Hugo Ruscitti,  
el creador de Pilas



¿Cómo es



pilas engine ?



# Didáctico

¿Cómo es



pilas engine ?



# Multiplataforma

¿Cómo es



pilas engine

?

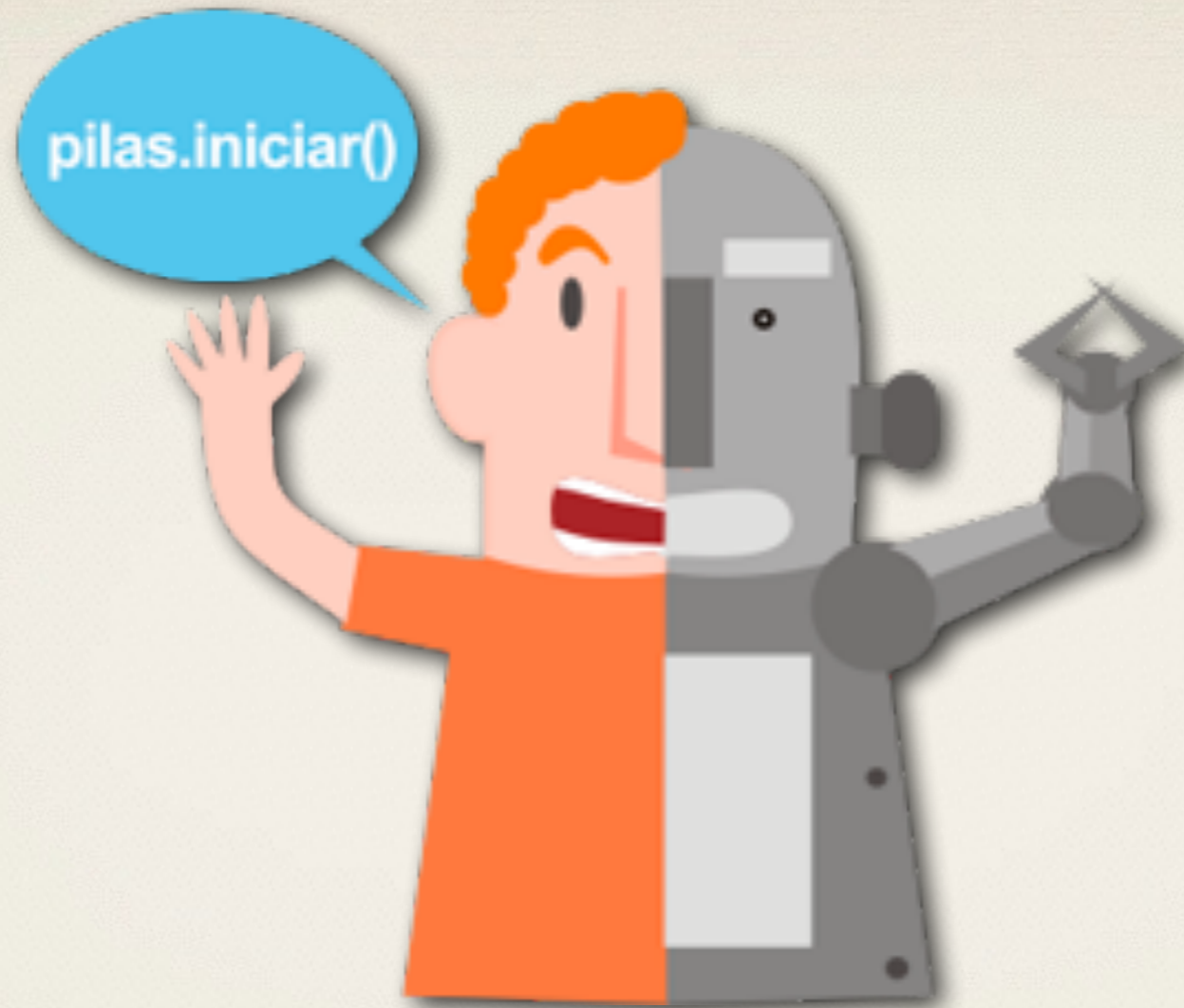


En castellano

¿Cómo es




pilas engine ?





# Interactivo





pilas-engine


 **pilas engine** versión 0.90.12


 abrir el intérprete

 ver ejemplos

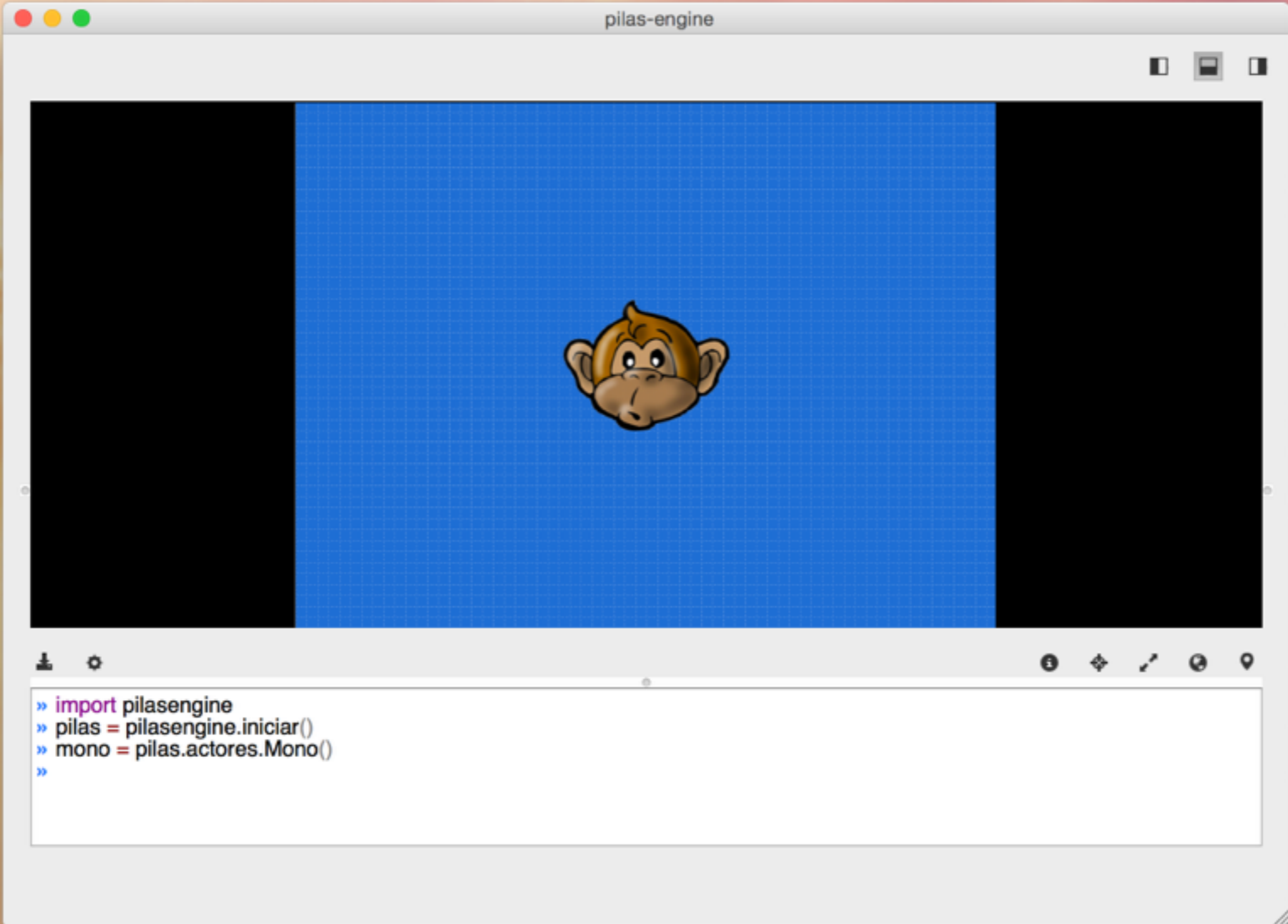
 ver manual

 visitar la web

 configuración

 Puedes ejecutar archivos .py soltándolos aquí.

pilas-engine




```
» import pilasengine  
» pilas = pilasengine.iniciar()  
» mono = pilas.actores.Mono()  
»
```



prueba.py

```
1 import pilasengine
2
3 pilas = pilasengine.iniciar()
4
5 mono = pilas.actores.Mono()
6
7 pilas.ejecutar()
```

pilas-engine



Line 7, Column 17

Ta

¿Cómo es  pilas engine ?



Con prediseños

¿Cómo es



pílas engine ?



Libre y gratuito

# ¿Dónde consigo pilas engine ?




[pilas-engine.com.ar](http://pilas-engine.com.ar)

## Descargas

Elige tu sabor favorito de la versión 0.83 (Lanzada en Noviembre del 2013):

 Windows

 Mac OS X

 Ubuntu  
32 bits | 64 bits

 Huayra

 Fedora

 Fuente

o bien puedes [descargar alguna versión anterior](#).

## Github

Existe una versión desarrollo de pilas, en donde los programadores del motor estamos trabajando en las siguientes funcionalidades y varios experimentos.

Visita nuestro repositorio en [github](#) y ayúdanos a mejorar pilas :)

¿Dónde consigo



pilas engine ?

¡Nueva versión!

[github.com/hugoruscitti/python-pilas-experimental](https://github.com/hugoruscitti/python-pilas-experimental)

The screenshot shows the GitHub interface for the repository `hugoruscitti / python-pilas-experimental`. At the top, there's the GitHub logo, a search bar, and navigation links for `Explore`, `Features`, `Enterprise`, and `Blog`. On the right, there are `Sign up` and `Sign in` buttons. Below the repository name, it shows `3` stars and `4` forks. The description reads: "Un experimento pensando en una API renovada para pilas". A progress bar indicates `775` commits, `7` branches, `11` releases, and `3` contributors. The current branch is `master`. A commit message is visible: "Agregando un indicador si la versión está correctamente actualizada." by `hugoruscitti` 2 days ago, with the latest commit hash `397fe10fcd`. Below the commit, there are two files listed: `bin` (Reparando el bug que impedía ver las ventanas de dialogo cuando se em... 4 days ago) and `data` (Agregando un indicador si la versión está correctamente actualizada. 2 days ago). On the right sidebar, there are links for `Code`, `Issues` (0), `Pull Requests` (0), `Pulse`, and `Graphs`.

# Pilas



Escenas



Actores

Eventos

Tareas



Control

Habilidades

Colisiones

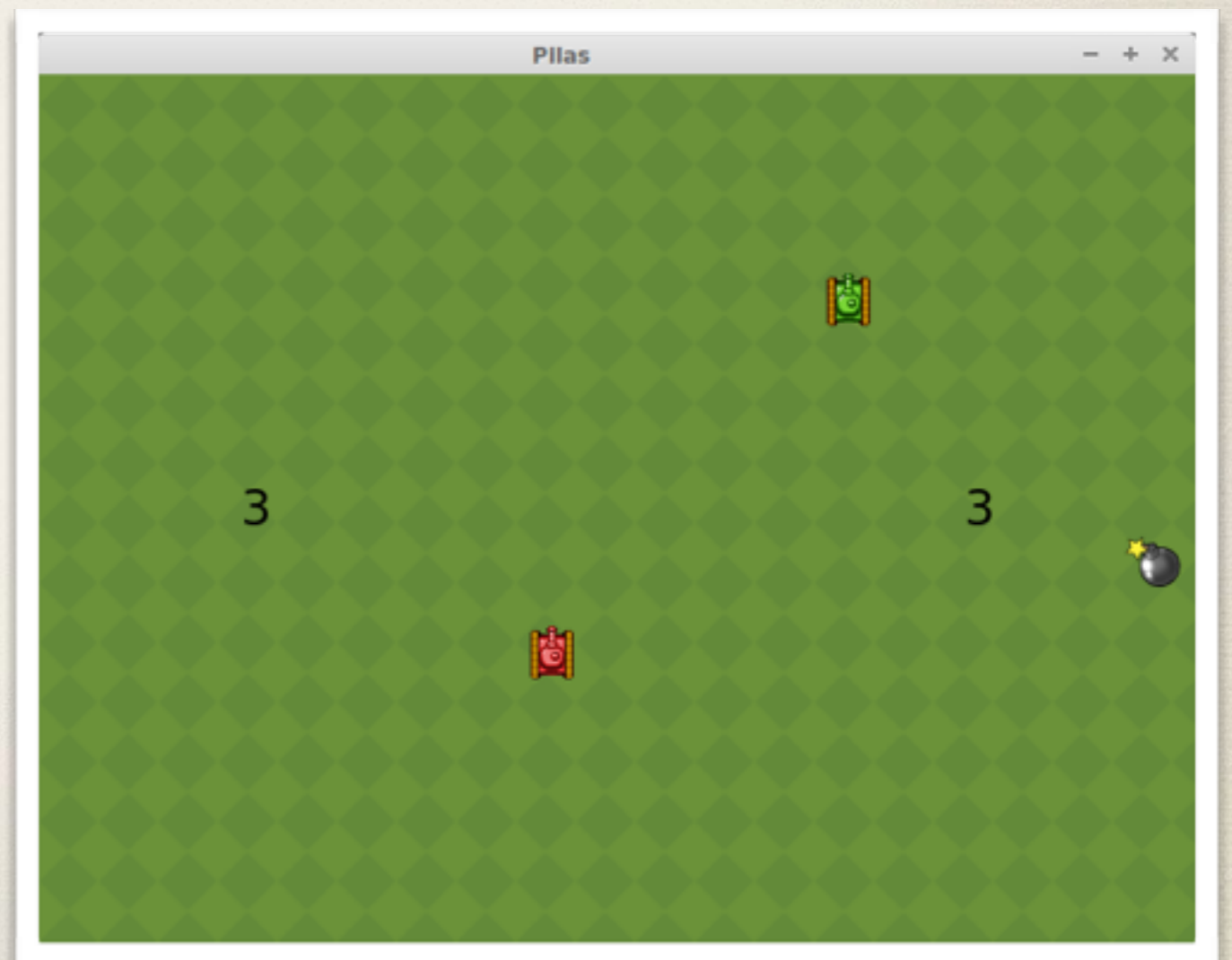
# Hagamos un juego con



**pilas** engine

**Tank**

(para 2 jugadores)



TANK



pilas engine

Probando las características básicas

# [github.com/quiqueporta/tank](https://github.com/quiqueporta/tank)

**GitHub** This repository Search Explore Features Enterprise Blog Sign up Sign in

quiqueporta / tank ★ Star 1 Fork 0

Juego de tanque para dos personas

14 commits 1 branch 0 releases 1 contributor

branch: master tank / +

Nuevos cambios para la PyConEs 2014

quiqueporta authored 2 days ago latest commit b69b61cc48

images	Añadida la image que no subí antes	8 months ago
.gitignore	Nuevos cambios para la PyConEs 2014	2 days ago
LICENSE	Initial commit	9 months ago
README.md	Actualizado el readme	7 months ago
paso1.py	Nuevos cambios para la PyConEs 2014	2 days ago

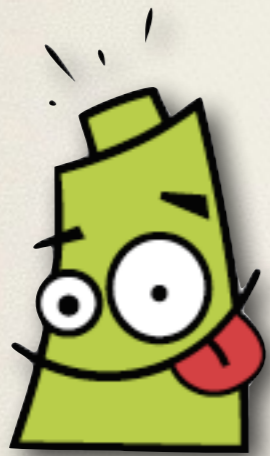
Code Issues 0 Pull Requests 0 Pulse Graphs

HTTPS clone URL `https://github.com/quiq`

You can clone with [HTTPS](#) or [Subversion](#).



# Paso I



pilas engine

Tank

# Creación de Escenas

`pilas.iniciar()`

# Escena



Hereda de

`pilas.escena.Normal`



Se activa con

`pilas.cambiar_escena()`

# Menú



Las opciones se pasan como una lista de tuplas



Es un tipo particular de **Actor**

`pilas.actores.Menu`

`pilas.ejecutar()`

# Paso 2



pilas engine

Tank

## Creación de Actores

# Actores

A parte de los predefinidos, podemos crear nuevos heredando de

`pilas.actores.Actor`

Pueden

Aprender habilidades

`pilas.habilidades`

Reaccionar a controles

`pilas.control.Control`

# Paso 3



pilas engine

Tank

## Colisiones y Puntos

# Colisiones

Se gestionan desde la escena

```
pilas.escena_actual().colisiones.agregar()
```

Algunas habilidades las predefinen, solo hay que indicar la función que se encarga de gestionarlas

Es un tipo particular de **Actor**

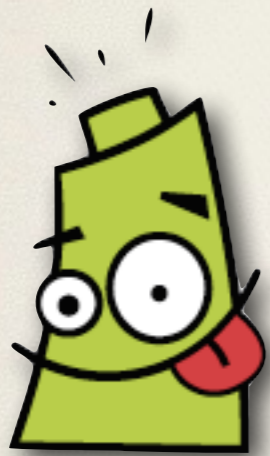
# Marcadores

```
pilas.actores.Puntaje
```

Lógicamente, hay que adornarlos, por ejemplo con

```
pilas.actores.Texto
```

# Paso 4



pilas engine

Tank

## Otras Tareas

# Tareas

Se gestionan desde la escena

Se indica un tiempo y la acción a realizar

```
pilas.escena_actual().agregar_tarea()
```

Las tareas **condicionales** se siguen realizando si la acción devuelve **True**

Otras tareas pueden realizarse una sola vez o siempre

```
pilas.escena_actual().tareas.una_vez()
```

```
pilas.escena_actual().tareas.siempre()
```



# Paso 5



pilas engine

Tank

# La Victoria

# Eventos

Se gestionan de forma global

Predefinidos en

`pilas.eventos`

Pueden **conectarse** con una función que ha de recoger el **evento** que Pilas le pasa automáticamente

```
pilas.eventos.nombre_del_evento.conectar()
```

# Paso 6



pilas engine

Tank

## Jugabilidad y Mejoras



**¿Ideas?**



**pilas engine**

[foro-pilasengine.com.ar](http://foro-pilasengine.com.ar)

@quiqueportac

@fsalamero

**Gracias**

