

Características

¡Es hora de cambiar al mundo!



Presenta ...

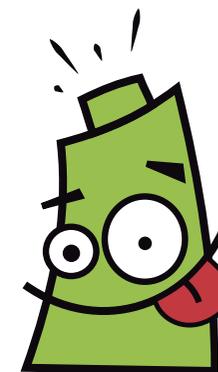
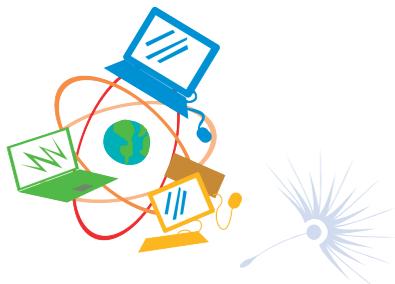


Está dirigido a personas que comienzan a programar.

Permite lograr resultados sorprendentes y divertidos en poco tiempo.

Es multiplataforma: funciona en Windows, Gnu/Linux y Mac OS X.

¡Todos están invitados a utilizar pilas-engine !



pilas engine

Completamente en castellano.

La documentación, los tutoriales y el código completo están en tu idioma.

¡ y dar vida a nuestras ideas !

Una herramienta para construir videojuegos de manera didáctica, divertida y creativa.



Es libre y gratuita, se distribuye bajo la LGPL

Así que puedes copiar, modificar, usar y distribuir el motor libremente.



Visitá nuestros sitios webs:

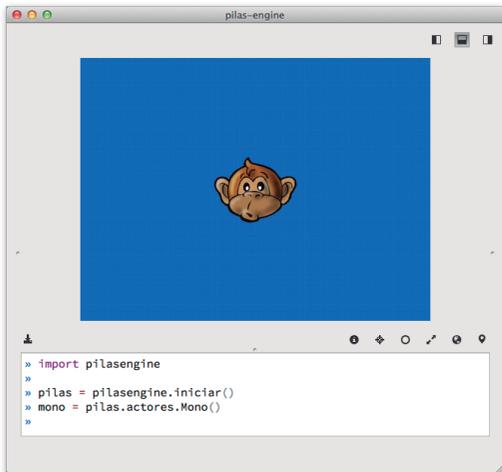
www.pilas-engine.com.ar

huayra.conectarigualdad.gov.ar



Mini tutorial rápido

Veamos algunos conceptos básicos de **pilas-engine** desde el intérprete:



El actor en pantalla tiene de nombre “mono”, así que podemos pedirle que cambie de posición mediante unas líneas de código como:

```
>>> mono.x = 200
>>> mono.x = -100
>>> mono.y = 100
```

Incluso mediante una animación:

```
>>> mono.x = [200, -200]
>>> mono.y = [-100, 200] * 5
```

Esto también aplica a otro tipo de atributos como:

```
>>> mono.escala = [2, 1] * 3
>>> mono.escala_x = [3]
>>> mono.rotacion = [360]
```

en cualquier momento puedes ver el código de un actor (o cualquier cosa con nombre), usando la función “ver”:

```
>>> pilas.ver(mono)
```

Los actores también hacen algunas cosas divertidas si le das la orden, por ejemplo el mono sabe *saltar*, *reír* y *decir* cosas:

```
>>> mono.saltar()
>>> mono.sonreir()
>>> mono.decir(“Hola mundo !!!”)
```



O podrías tener mas de uno:

```
>>> monos = mono * 5
>>> monos.x = [0]
>>> monos.saltar()
```

Hay otros actores adicionales en **pilas-engine**, y se generan con sentencias similares a las siguientes:

```
>>> p = pilas.actores.Pelota()
>>> caja = pilas.actores.Caja()
```

El intérprete incluye autocompletado, así que podés escribir código mas rápido.

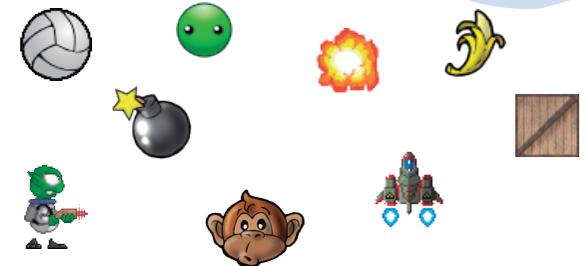
También podés usar la función dir sobre los actores:

```
>>> dir(pilas.actores)
```



Estos son algunos de los actores de **pilas-engine**, todos se pueden crear escribiendo algo como:

```
pilas.actores.NombreActor()
```



Es fácil incluso crear tus propios actores, podrías comenzar cambiando la imagen de alguno:

```
>>> pepe = pilas.actores.Aceituna()
>>> pepe.imagen = “mi_imagen.png”
```

Los actores también aprenden habilidades, lo que les permite interactuar con el usuario:

```
>>> p = pilas.actores.Aceituna()
>>> habilidades = pilas.habilidades
>>> p.aprender(habilidades.RebotarComoPelota)
>>> p.aprender(habilidades.Arrastrable)
```

Esto se hace mas visible incluso si pulsas F9, F10, F11, o F12 porque habilitan el modo depuración.

Concluyendo, este es solo un mini tutorial. Descubriendo **pilas-engine** vas a observar que hay mil cosas interesantes para incluir aquí, pero lo dejaremos para otra oportunidad.

¡Muchas gracias!

Hugo Ruscitti
Walter Velazquez