



Godot Engine

Introducción informativa a Godot 3

100% Open Source

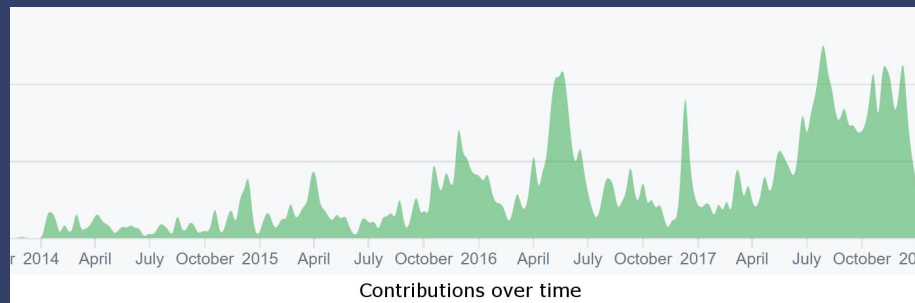
- Licencia MIT/Expat
- Sólo librerías de terceros compatibles.

- Desarrollo hosteado en GitHub:
github.com/godotengine



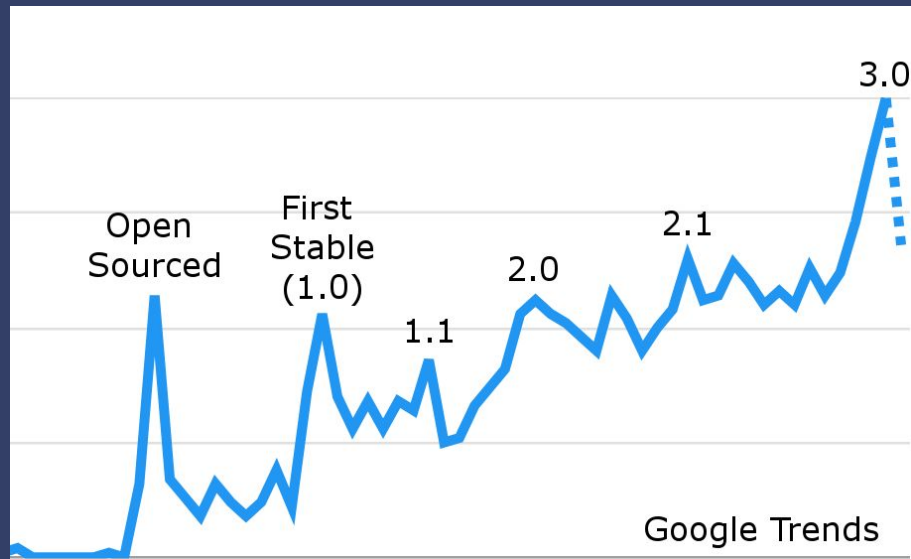
Comunidad de desarrollo activa

- Más de 600 colaboradores en los últimos 2 meses.
- Más de 50 desarrolladores principales.
- Cientos de Issues y PRs abiertos cada mês.



Gran comunidad de usuarios

- Gran presencia en redes sociales y creciendo rápido (Facebook 11k+ users, Reddit 8k+ users, Discord 8k+users),
- Gran comunidad en Steam (200k installs, 7k weekly active users, 96% positive reviews).
- Alrededor de 10-15k descargas mensuales.



RECENT REVIEWS: **Overwhelmingly Positive** (116)
ALL REVIEWS: **Very Positive** (419)

Creciente adopción comercial

- Muy popular en la industria del juego (gambling, online gambling).
- Creciendo muy rapido en la industria mobile.
- Estudios independiente están comenzando a utilizarlo.



Desarrollo financiado por donaciones

- Manejo de finanzas por Software Freedom Conservancy (Fundación norteamericana).
- Donaciones de individuos y empresas.

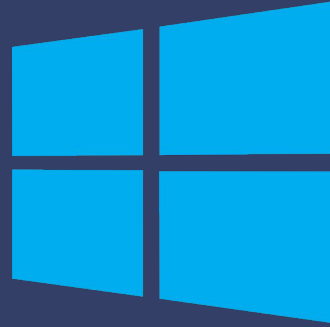


software freedom
conservancy

PATREON |

El editor corre en la mayoría de los S.O.s

- Soporta Windows, MacOS y Desktop Linux.
- Soporte de Desktop Linux es primera clase.
- Muy alta estabilidad del editor.

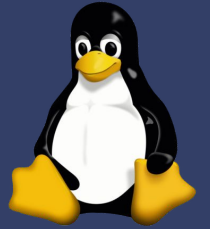
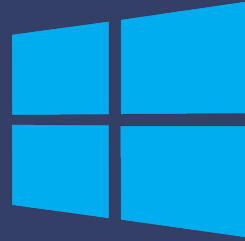


MacTM OS



Exporta a todas las plataformas.

- PC: Windows, MacOS, Desktop Linux, UWP
- Mobile: Android, iOS
- Web: HTML (via WebAssembly).
- Soporte de consolas se ofrece via compañías de terceros.

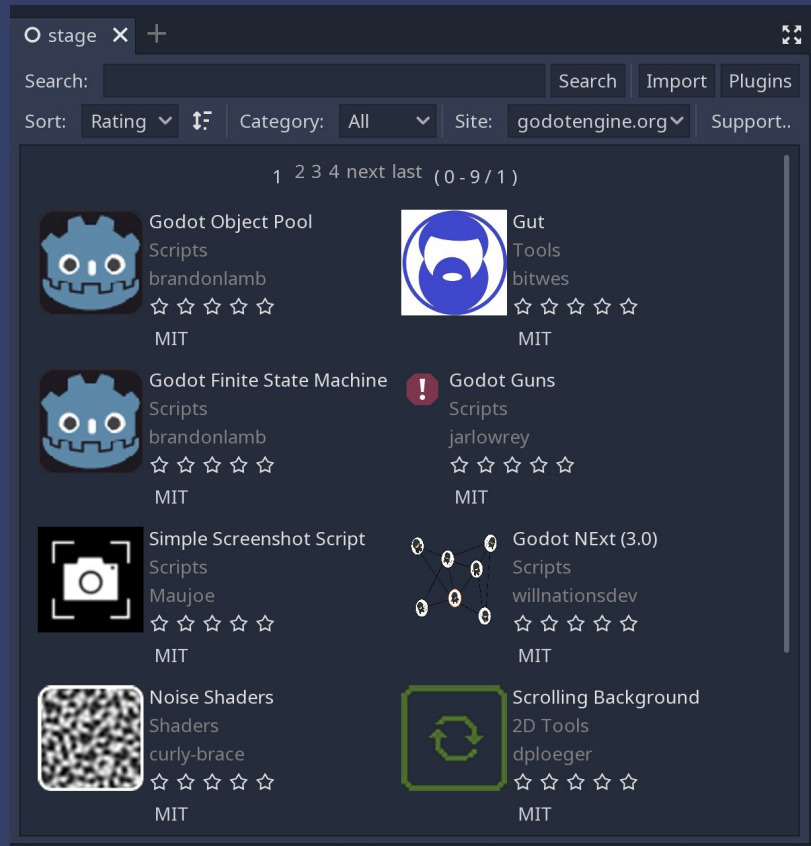


Via Third Party Companies:



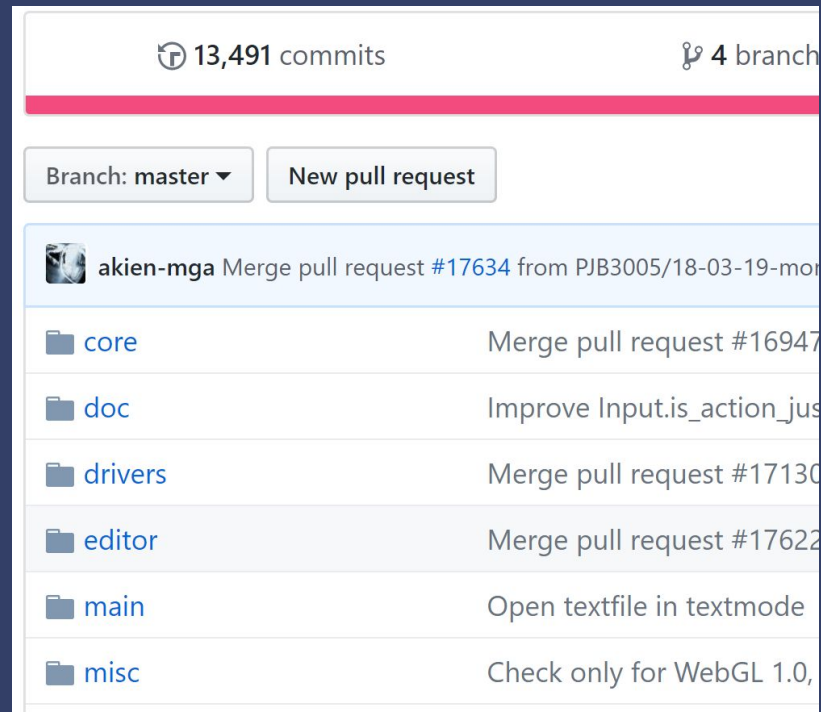
Extensible por Asset Library

- El Asset library es para assets open source.
- Sólo indexamos a proyectos de GitHub/GitLab, etc. por seguridad.
- Gracias a GDNative, se puede usar Godot con librerías de terceros sin recompilar.




El código es hermoso!







- Más de un millón de líneas de C++03.
- Verificación muy estricta de la calidad del código.
- Es fácil entender el código aún para programadores no experimentados.
- Fácil de modificar.
- Empresas contribuyen mejoras y features.



13,491 commits 4 branches

Branch: master New pull request

 **akien-mga** Merge pull request #17634 from PJB3005/18-03-19-mo

 core	Merge pull request #16947
 doc	Improve Input.is_action_jus
 drivers	Merge pull request #17130
 editor	Merge pull request #17622
 main	Open textfile in textmode
 misc	Check only for WebGL 1.0,

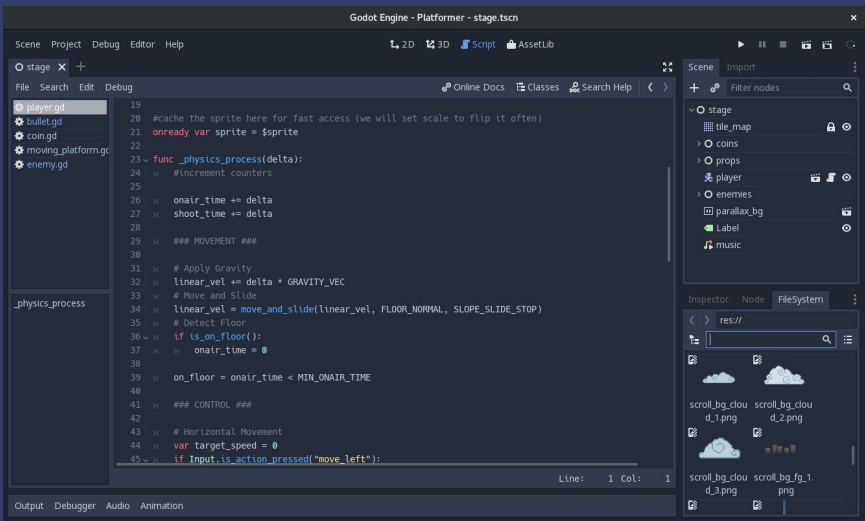
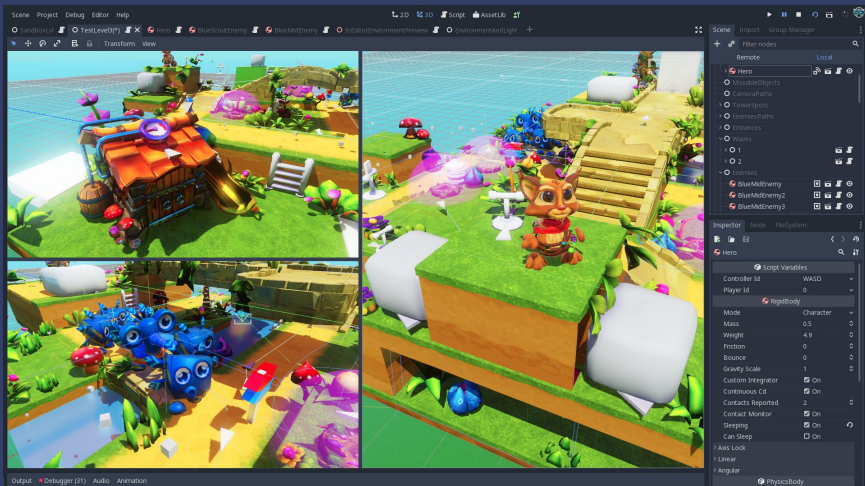


Prestaciones

Qué hace diferente a Godot?

Fácil de aprender y usar!

- Transferí tu conocimiento desde otro software en días.
- Documentación profesional.
- Herramientas visuales para todo.
- Simple y muy poderoso.



Para todos en el equipo!

Hecho para ser usado por:

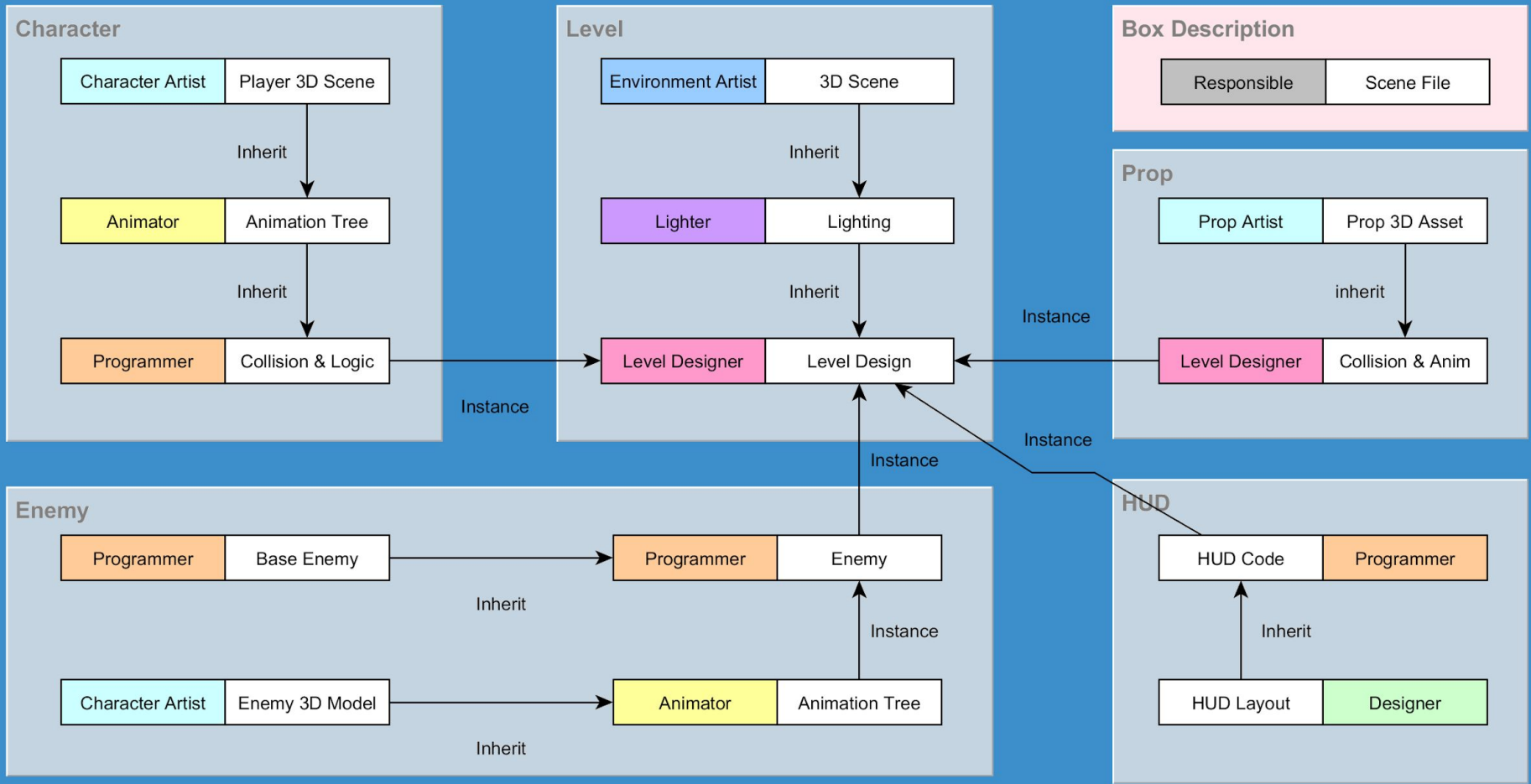
- Programadores
- Artistas 3D
- Artistas 2D
- Animadores
- Diseñadores de UI
- Diseñadores de niveles
- Diseñadores de gameplay
- Ingenieros de sonido
- Músicos



Realmente para todo el equipo!

- Cada miembro del equipo trabaja en sus propios archivos.
- Hay cero riesgo de conflictos usando versionado.





Responsibility diagram (scene files, persons) in a large and complex project.

Los programadores pueden elegir:

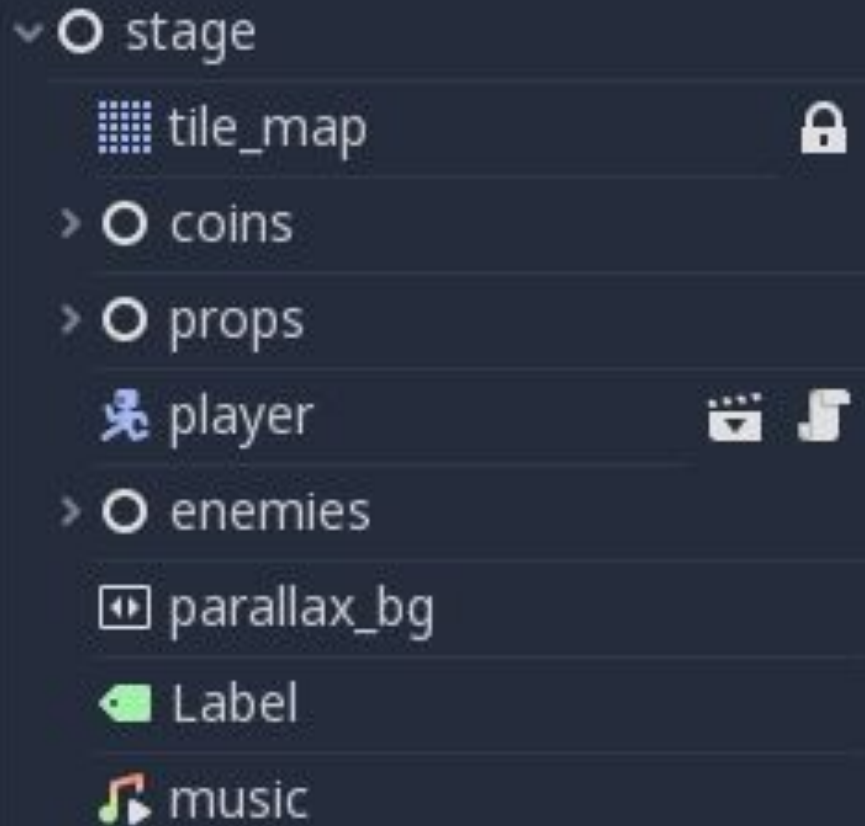
Lenguajes soportados:

- GDScript (script interno)
- Mono (C# 7.0)
- Visual Scripting (block logic)
- C++ (compile and load as .dll/.so)
- No oficial: Nim, Rust, Python, D.

```
19
20 #cache the sprite here for fast access (we will set sc
21 onready var sprite = $sprite
22
23 func _physics_process(delta):
24     >| #increment counters
25
26     >| onair_time += delta
27     >| shoot_time += delta
28
29     >| ### MOVEMENT ###
30
31     >| # Apply Gravity
32     >| linear_vel += delta * GRAVITY_VEC
33     >| # Move and Slide
34     >| linear_vel = move_and_slide(linear_vel, FLOOR_NORM
35     >| # Detect Floor
36     >| if is_on_floor():
37     >|     >| onair_time = 0
38
39     >| on_floor = onair_time < MIN_ONAIR_TIME
40
41     >| ### CONTROL ###
42
43     >| # Horizontal Movement
44     >| var target_speed = 0
45     >| if Input.is_action_pressed("move left"):
```


Los programadores piensan igual

- La arquitectura de Godot promueve la organización
- Se necesita menos "señority" para usarlo.
- Menos herramientas personalizadas son necesarias.
- El motor es fácil de modificar y mejorar (Open Source).



Los artistas 2D se sienten en casa

- El motor 2D funciona en píxeles.
- Herramientas de animación muy poderosas.
- Herramientas de UI / HUD extremadamente flexibles.
- Shaders dedicados a 2D.



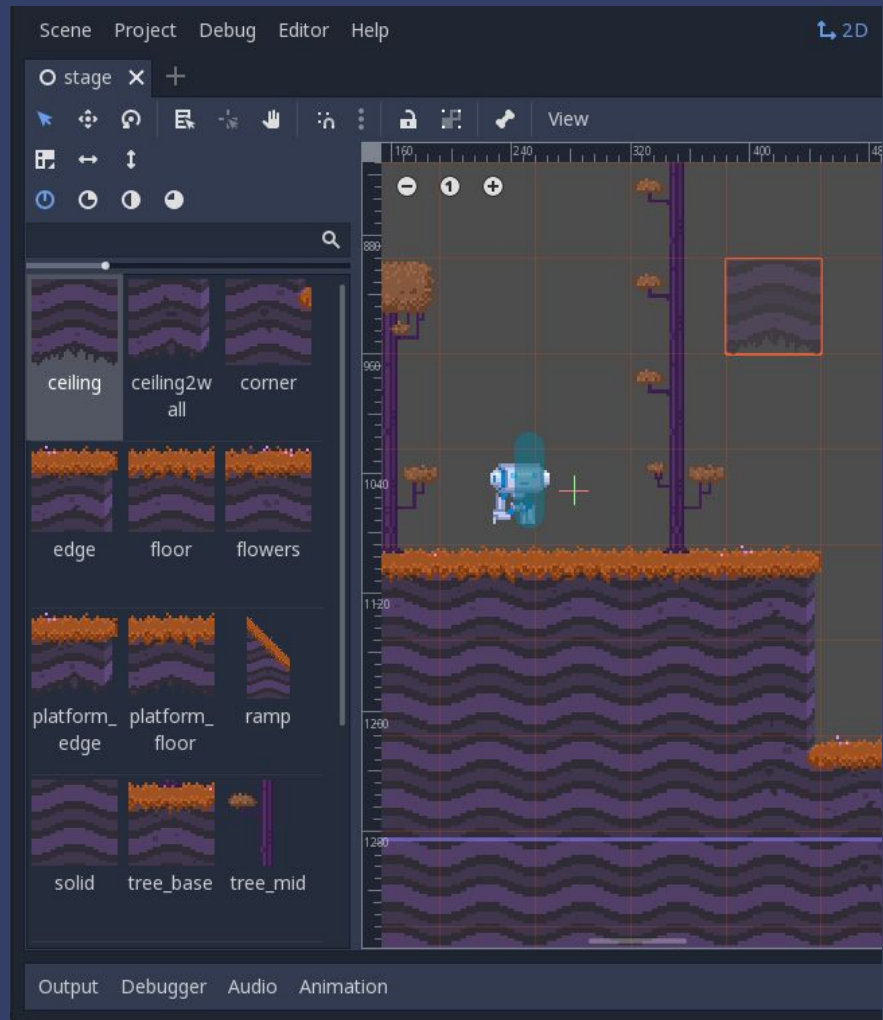
Los artistas 3D son eficientes.

- El mejor workflow para aplicaciones 3D.
- Implementación completa de "Disney Principled PBR".
- Iluminación global en tiempo real.
- Soporta los efectos más comunes (Tonemapping, SSAO, SSR, etc).



Los diseñadores aman Godot

- Fácil deploy & test a móviles, por cable USB.
- Editá niveles y mantené los cambios.
- Diseño amigable a la organización.



Diseñado para el versionado

- Formato de texto muy fácil de leer, muy amigable a control de versión.
- Sistema de escena se asegura que el equipo no pise archivos, por diseño.
- El proyecto entero pueden ser archivos de texto.

```
[node name="detect_wall_right" type="Sprite"]
```

```
position = Vector2( 3.2788, -0.381488 )
```

```
rotation = -1.5708
```

```
enabled = true
```

```
exclude_parent = true
```

```
cast_to = Vector2( 0, 20 )
```

```
collision_mask = 1
```

```
type_mask = 15
```

```
[node name="detect_floor_right" type="RayCast2D" parent="
```

```
position = Vector2( 29.1987, -9.34363 )
```

```
enabled = true
```

```
exclude_parent = true
```

```
cast_to = Vector2( 0, 45 )
```

```
collision_mask = 1
```

```
type_mask = 15
```

Preguntas?

Visiten nuestro sitio web para más información!

godotengine.org