

Sesión de Prácticas

Make Classic Games

¿Prácticas?

En las sesiones prácticas, vamos a crear un juego desde cero; a través de una serie de retos o pasos para crear dicho juego.

Cada semana, se resolverá la semana anterior, y se propondrá un nuevo reto.

Proyecto

Nuestro primer proyecto será....



Un Shot'emup realizado con Raylib.

¿Raylib?

Raylib, es una librería que permite crear juegos, herramientas, aplicaciones de forma programática; utilizando principalmente el lenguaje C.

- No tiene dependencias externas*.
- Api Fácil de utilizar.
- Dispone de diferentes Bindings para muchos lenguajes.
- Es Multiplataforma.
- Es “multi consola” (Versiones para diferentes consolas).

<https://www.raylib.com/>

* Puede requerir de dependencias como OpenGL o SDL dependiendo del sistema y/o entorno utilizado.

Primer reto.. Instalar raylib

Raylib, es multiplataforma; por lo que podemos instalarlo en diferentes entornos:

- Windows

<https://github.com/raysan5/raylib/wiki/Working-on-Windows>

<https://raysan5.itch.io/raylib>

- Linux

<https://github.com/raysan5/raylib/wiki/Working-on-GNU-Linux>

- MacOS

<https://github.com/raysan5/raylib/wiki/Working-on-macOS>