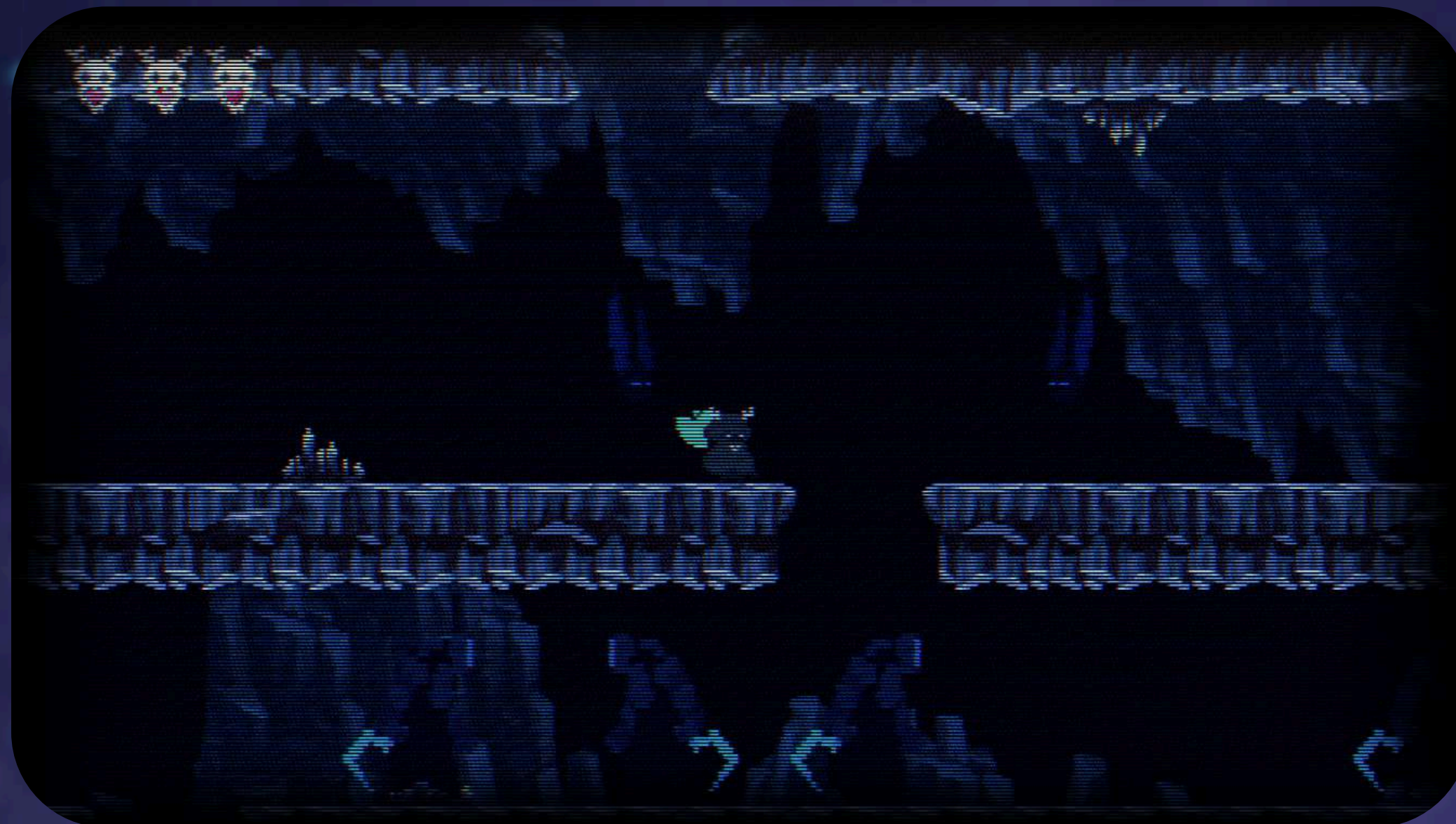



SHADOW TRAVELER



(Proyecto de desarrollo)
SMX2A
Hecho por: Eric Aguilar Pulido

ÍNDICE

1-Introducción y Justificación

2-Objetivos

3-Tecnologías y metodología

4-Arquitectura

5-Demo

6-Evaluación y Futuro

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El proyecto consiste en la creación de un videojuego 2D de plataformas, donde el objetivo es derrotar a dos jefes finales usando el motor gráfico Godot Engine. He escogido este género ya que puede resultar fácil de desarrollar sin conocimientos avanzados.



OBJETIVOS

Conseguir un buen producto con el que esté satisfecho al acabar.
Todas mis ideas deben estar desarrolladas correctamente; esto se
comprobará con la versión final del producto.

TECNOLOGÍAS Y METODOLOGÍA

Se ha seguido una metodología basada principalmente en el aprendizaje autodidacta. Se han utilizado recursos disponibles en Internet, como la documentación oficial, IA, foros y vídeos tutoriales en YouTube, que han ayudado a comprender cómo funciona este motor gráfico.



GitHub



YouTube



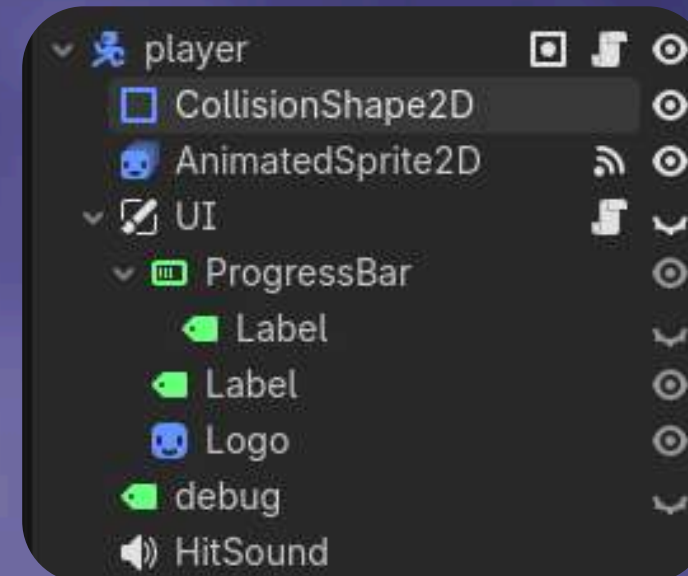
Google Gemini

ARQUITECTURA

¿Cómo está construido el jugador?

Commits

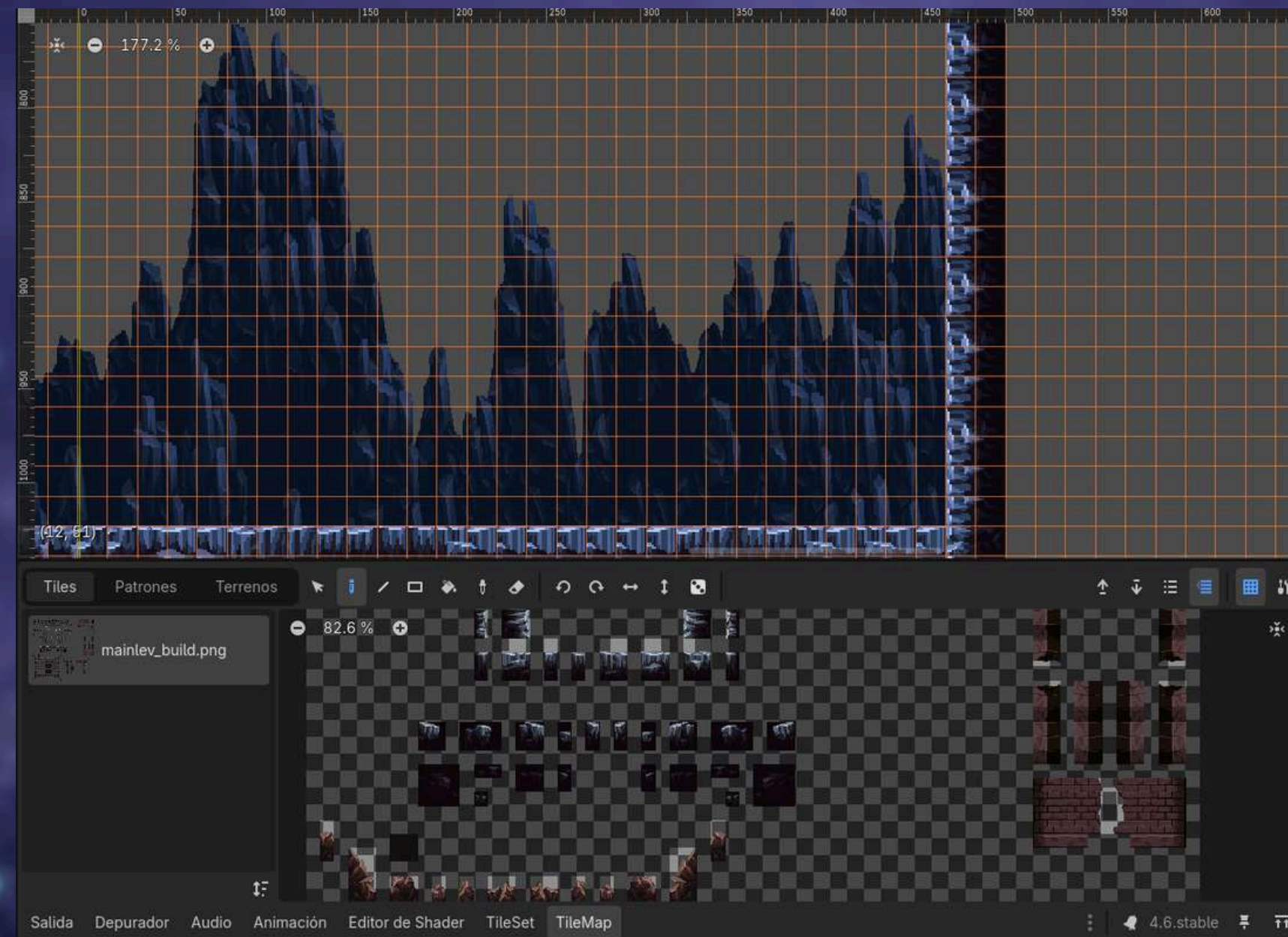
main	All users	All time
Commits on May 17, 2026		
finished peache2 committed 2 hours ago	3397928	<>
Commits on May 15, 2026		
fixes «peache2» committed 2 days ago	62cfb1e	<>
Commits on May 12, 2026		
mas mapa peache2 committed 5 days ago	05ccb3	<>
Commits on May 10, 2026		
2boss peache2 committed last week	44f7d93	<>
Commits on May 9, 2026		
bossfixed peache2 committed last week	fb85e96	<>
bossfixed peache2 committed last week	61225c6	<>
Commits on Mar 25, 2026		
esteticavisual «peache2» committed on Mar 25	6d573de	<>



```
1 extends CharacterBody2D
2
3 @export var speed = 150
4 @export var jump = -330
5 @export var bullet_node: PackedScene
6 @export var atacar = false
7 @onready var animated_sprite_2d = $AnimatedSprite2D
8
9 signal health_changed(current_health)
10 var max_health: float = 3.0
11 var current_health: float = 3.0
12
13 var jump_count = 0
14 var gravity = 950
15
16 func _ready() -> void:
17     animated_sprite_2d.flip_h = true
18     add_to_group("Player")
19     current_health = max_health
20     await get_tree().process_frame
21     var hud = get_tree().current_scene.find_child("HUD", true, false)
22     if hud:
23         health_changed.connect(hud.actualizar_interfaz)
24         hud.actualizar_interfaz(current_health)
```

ARQUITECTURA

¿Cómo está construido el mapa?



TileMap Layer

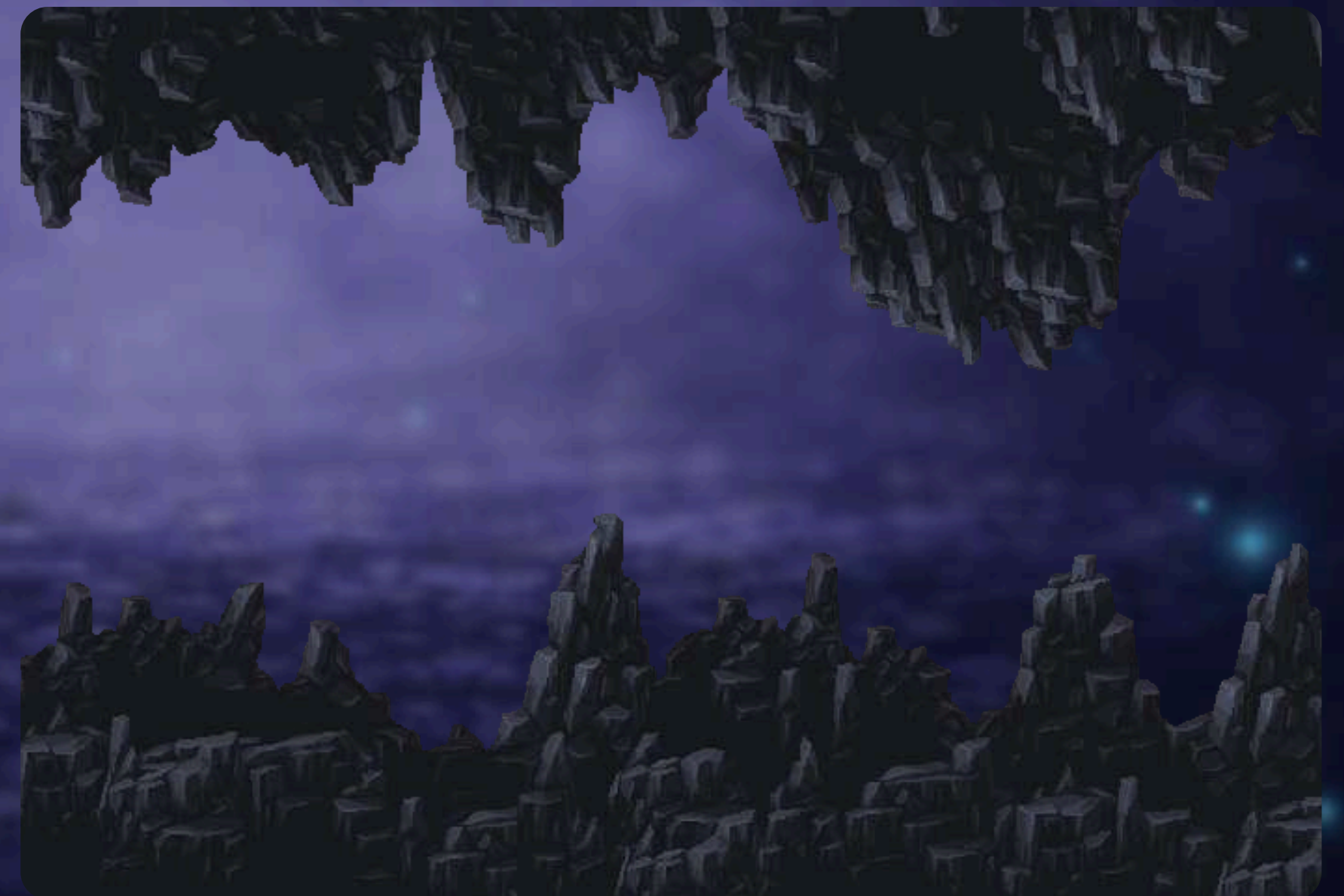
ARQUITECTURA

¿Cómo está construido el mapa?

TileMap

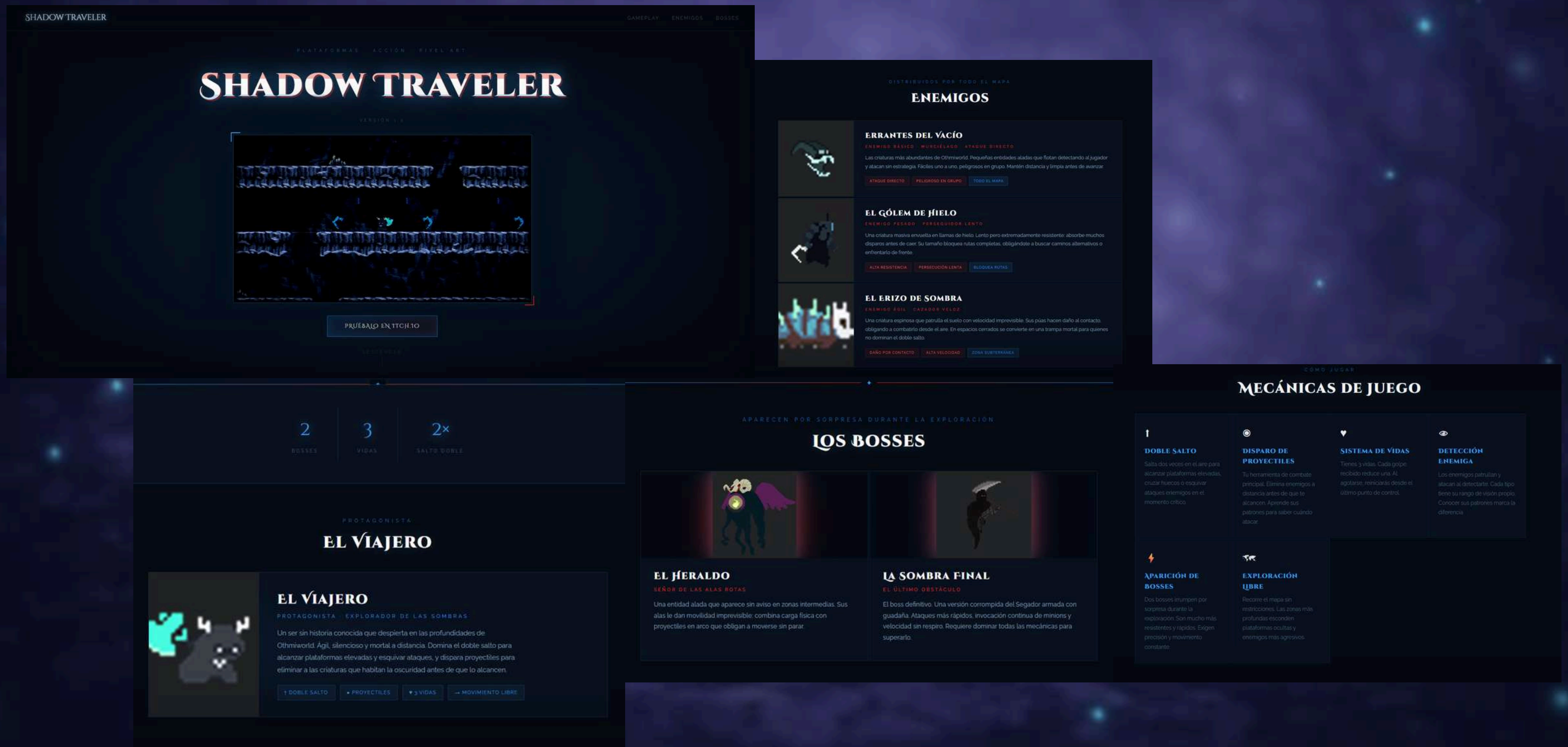


Background



ARQUITECTURA

Página Web



DEMO

SHADOW TRAVELER

PLAY
SETTINGS
EXIT



EVALUACIÓN Y FUTURO

He conseguido desarrollar el videojuego que quería, con las mecánicas que planteé antes de empezar.

En un futuro podría desarrollar más mapas y añadir enemigos y jefes para darle más duración al videojuego.

