

Tutorial de marco

Resumen

Para mas información vea [tutoriales básicos](#), [creación básica de objetos](#) y [trabajo con relojes](#).

Las propiedades de los objetos como: posiciones, escalas y rotación son almacenadas en la estructura `orxFrame`.

Estos marcos estan juntos en la jerarquia de gráficos, lo que significa que las propiedades del marco padre afectarán las propiedades de sus hijos.

En este tutorial, tenemos 4 objetos que serán vinculados a un padre en común ¹⁾ y un quinto sin padre.

Los dos primeros hijos son creados usando las propiedades de objetos de la configuración `ChildList` mientras que los otros dos son creados y vinculados desde el código (por propósitos didácticos).

El objeto padre invisible seguira el puntero del ratón. Las teclas "SHIFT IZQUIERDA" y "CONTROL IZQUIERDA" cambiarán la escala arriba y abajo del objeto padre, mientras que el click "IZQUIERDO" y "DERECHO" lo harán rotar.

Todas estas transformaciones afectaran a los 4 hijos.

Esto nos muestra una forma fácil de crear grupos de objetos complejos y transformar sus propiedades (posición, escala, rotación, velocidad...) fácilmente.

Detalles

Como en el [tutorial anterior](#), comenzamos cargando nuestro fichero de configuración y creando la vista.

```
orxConfig_Load("../03_Frame.ini");  
  
orxViewport_CreateFromConfig("Viewport");
```

Luego creamos nuestro objeto padre.

```
pstParentObject = orxObject_CreateFromConfig("ParentObject");
```

Definimos en el fichero de configuración `ParentObject` para nuestro objeto padre

```
[ParentObject]  
ChildList = Object3 # Object4
```

Así cuando creamos nuestro objeto padre, los dos hijos ²⁾ son además *automagicamente* creados y vinculados.

Esto podiamos haberlo hecho en el fichero de configuración, pero para propósitos de aprendizaje, crearemos y vincularemos los otros dos objetos en el código.

```
orxOBJECT *pstObject;  
orxObject_CreateFromConfig("Object0");  
pstObject = orxObject_CreateFromConfig("Object1");  
orxObject_SetParent(pstObject, pstParentObject);  
pstObject = orxObject_CreateFromConfig("Object2");  
orxObject_SetParent(pstObject, pstParentObject);
```

El Object0 es nuestro objeto estático: el único que no estará vinculado a nuestro ParentObject (Objeto padre).

Note que cuando creamos y vinculamos manualmente los objetos en el código, es nuestro deber borrarlos luego. En el caso del Object3 y Object4 serán automáticamente eliminados cuando ParentObject sea eliminado.

A continuación, creamos un reloj de 100 Hz y registramos nuestra función Update. En esta función es donde vamos a gestionar las entradas para escalar / rotar el ParentObject y asegurarnos de que va a seguir a nuestro cursor del ratón.

```
pstClock = orxClock_Create(orxF(0.01f), orxCLOCK_TYPE_USER);  
  
orxClock_Register(pstClock, Update, orxNULL, orxMODULE_ID_MAIN,  
orxCLOCK_PRIORITY_NORMAL);
```

Ahora vamos a echar un vistazo a nuestra función Update.

En primer lugar, nos aseguramos de que podemos encontrar la posición en nuestro espacio del mundo que corresponde a nuestro cursor del ratón en el espacio de la pantalla.

A continuación, copiamos nuestra coordenada Z de ParentObject (es decir, mantenemos la misma profundidad que antes) sobre el mismo y finalmente la establecemos en nuestro ParentObject.

```
if(orxRender_GetWorldPosition(orxMouse_GetPosition(&vPosition), &vPosition))  
{  
    orxVECTOR vParentPosition;  
    orxObject_GetWorldPosition(pstParentObject, &vParentPosition);  
    vPosition.fZ = vParentPosition.fZ;  
    orxObject_SetPosition(pstParentObject, &vPosition);  
}
```

Lo único que queda por hacer es aplicar la escala y la rotación de acuerdo a nuestras entradas.

En nuestro caso, definimos las siguientes entradas en [03_Frame.ini](#): RotateLeft, RotateRight, ScaleUp and ScaleDown.

Veamos como las manejamos. Primero, las rotaciones.

```
if(orxInput_IsActive("RotateLeft"))  
{  
    orxObject_SetRotation(pstParentObject,  
orxObject_GetRotation(pstParentObject) + orxF(-4.0f) * _pstClockInfo->fDT);  
}  
if(orxInput_IsActive("RotateRight"))  
{  
    orxObject_SetRotation(pstParentObject,
```

```
orxObject_GetRotation(pstParentObject) + orx2F(4.0f) * _pstClockInfo->fDT);
}
```

Y ahora, las escalas.

```
if(orxInput_IsActive("ScaleUp"))
{
    orxObject_SetScale(pstParentObject, orxVector_Mulf(&vScale,
orxObject_GetScale(pstParentObject, &vScale), orx2F(1.02f)));
}
if(orxInput_IsActive("ScaleDown"))
{
    orxObject_SetScale(pstParentObject, orxVector_Mulf(&vScale,
orxObject_GetScale(pstParentObject, &vScale), orx2F(0.98f)));
}
```



Es todo! Nuestro ParentObject será mejorado junto a todos sus hijos.

PD:

- Podríamos haber utilizado los valores de la configuración en lugar de las constantes para los valores de rotación y escala. De esta manera, podríamos cambiarlos sin tener que recompilar e incluso ponerlos al día en tiempo real pulsando BackSpace.³⁾
- Como usamos el DT del reloj para las rotaciones, se beneficiarán de la consistencia del tiempo⁴⁾. Por desgracia, no será el caso para las escalas. (Que suele ser algo que realmente no queremos!)

Recursos

Código fuente: [03_Frame.c](#)

Fichero de configuración: [03_Frame.ini](#)

¹⁾

un objeto vacío, sin contenido visual

²⁾

Object3 y Object4

³⁾

Clave por defecto en el lanzador orx para recargar la configuración

⁴⁾

no dependerán de la velocidad de los fotogramas y será el momento-elástico

From:

<https://wiki.orx-project.org/> - **Orx Learning**

Permanent link:

<https://wiki.orx-project.org/es/orx/tutorials/frame?rev=1330523338>

Last update: **2017/05/30 00:50 (8 years ago)**



