

Programación de juegos con play.js

En este tutorial, vamos a ver como funciona una biblioteca de la librería p5 llamada p5.play.js. Escrita por **Paolo Pedercini**[p5-play](#)

Esta va a ser una guía muy simple, con algunos ejemplos para entender como funciona a modo raza la librería. Por favor siempre este consultando la [referencia](#) para conocer mas a fondo la librería.

Play.p5.js es una librería que ofrece una serie de objetos y funciones útiles para escribir videojuegos y otras aplicaciones interactivas. Los objetos y funciones que introduce se incorporan en p5.js, es como si fuera una biblioteca del framework.

Instalación

En el sitio oficial [esta un guía de referencia para instalar la biblioteca](#). Puede descargar la biblioteca haciendo click

aqui

; después de descomprimir el archivo, vaya al directorio libraries y copie el archivo *p5.play.js* y péguelo en la biblioteca libraries de su directorio. Hay que recalcar que en su propio vocero index.html, no olvide usar la etiqueta script para importar la biblioteca a su vocero. Si desea mas información al respecto, [Aquí](#) hay un gran tutorial de como importar esta librería a su proyecto.

Sprite

Para crear un elemento en el mundo de *p5.play* logramos esto usando el `createSprite()` función. Esta función devuelve un objeto Sprite, que a su vez posee una serie de atributos y métodos que nos permite consultar y modificar las propiedades del sprite.



Es muy importante que si desea usar los ejemplos aquí descritos, use un servidor local para correr los ejemplos.

Un ejemplo muy sencillo aqui para la creación de un sprite:

From:

<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:

https://wiki.unloquer.org/proyectos/nombre_proyecto_2?rev=1473193482

Last update: **2016/09/06 20:24**

