

Box2D en Velneo

Otra librería que aporta valor a la comunidad Qt es **Box2D**.

¿Qué es Box2D?

Es un motor de física 2D (para video juegos entre otras cosas). **Box2D** ha sido desarrollado por **Erin Catto**, bajo la licencia **zlib**. Si bien la licencia zlib no requiere acuse de recibo, informamos públicamente del creador para que conste.

qml-box2d/qml-box2d is licensed under the zlib License	Permissions	Limitations	Conditions
A short permissive license, compatible with GPL. Requires altered source versions to be documented as such.	<ul style="list-style-type: none">✓ Commercial use✓ Modification✓ Distribution✓ Private use	<ul style="list-style-type: none">✗ Liability✗ Warranty	<ul style="list-style-type: none">① License and copyright notice① State changes
This is not legal advice. Learn more about repository licenses.			

Para más información visita <http://www.box2d.org>, <http://box2d.org/downloads/> y <https://github.com/erincatto/Box2D>

Entendido... pero a priori este motor de física 2D no está soportado en Velneo V7.

QML Box2D plugin

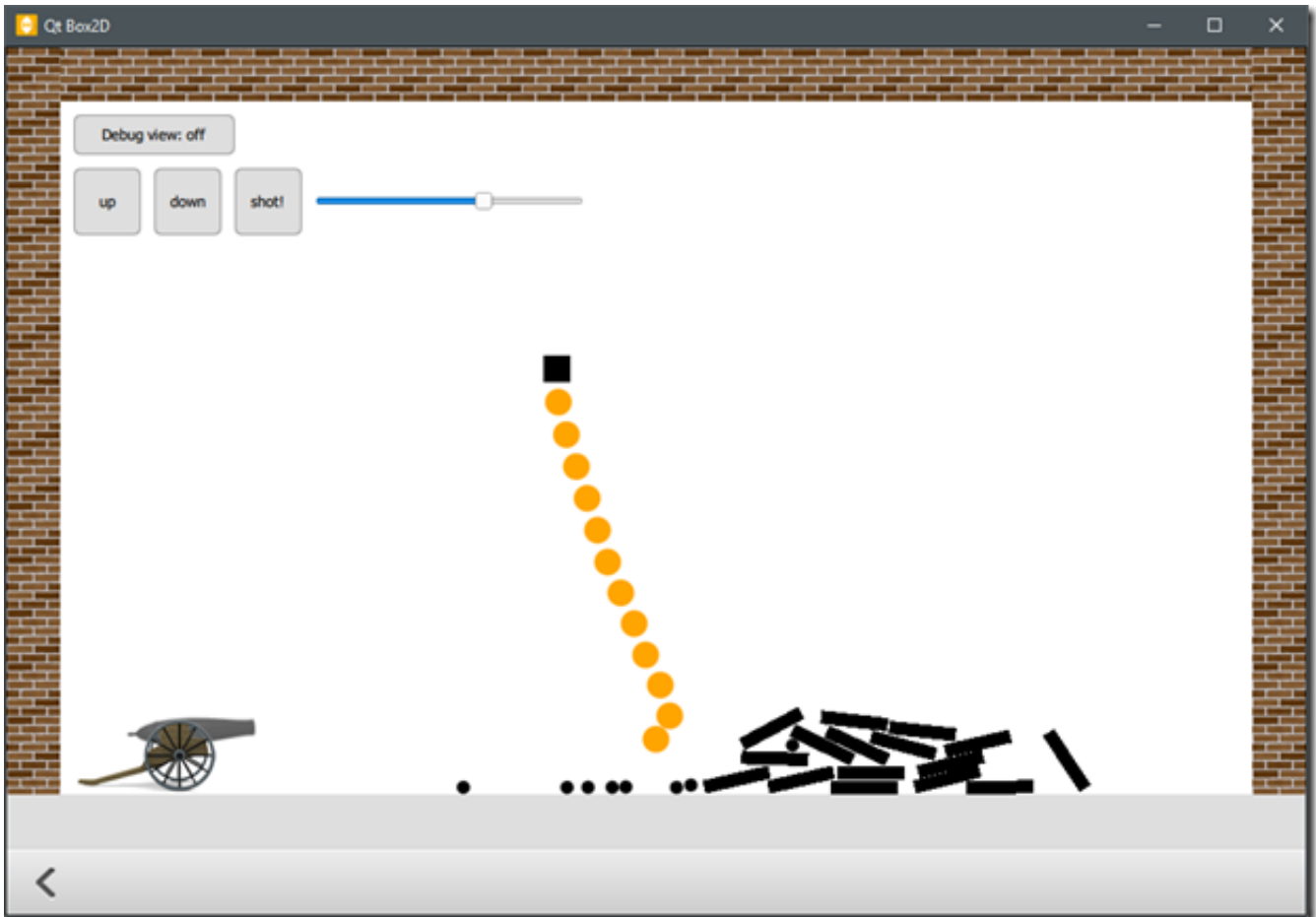
Como os podéis imaginar, **Box2D** no lo podemos integrar directamente con Velneo. Pero desde que tenemos **QML** hay solución para casi cualquier integración con C++.

Para este casos necesitamos un plugin QML... tal como este <https://github.com/qml-box2d/qml-box2d>. El objetivo de este complemento **qml-box2d** es exponer la funcionalidad de **Box2D** (C++) como un complemento **QML** para facilitar el desarrollo de software basado en física 2D sobre **QML**.

Pues parece que si es posible soportarlo en Velneo, mediante un plugin **QML**, de licencia abierta, incluso para uso comercial <https://github.com/qml-box2d/qml-box2d/blob/master/COPYING>

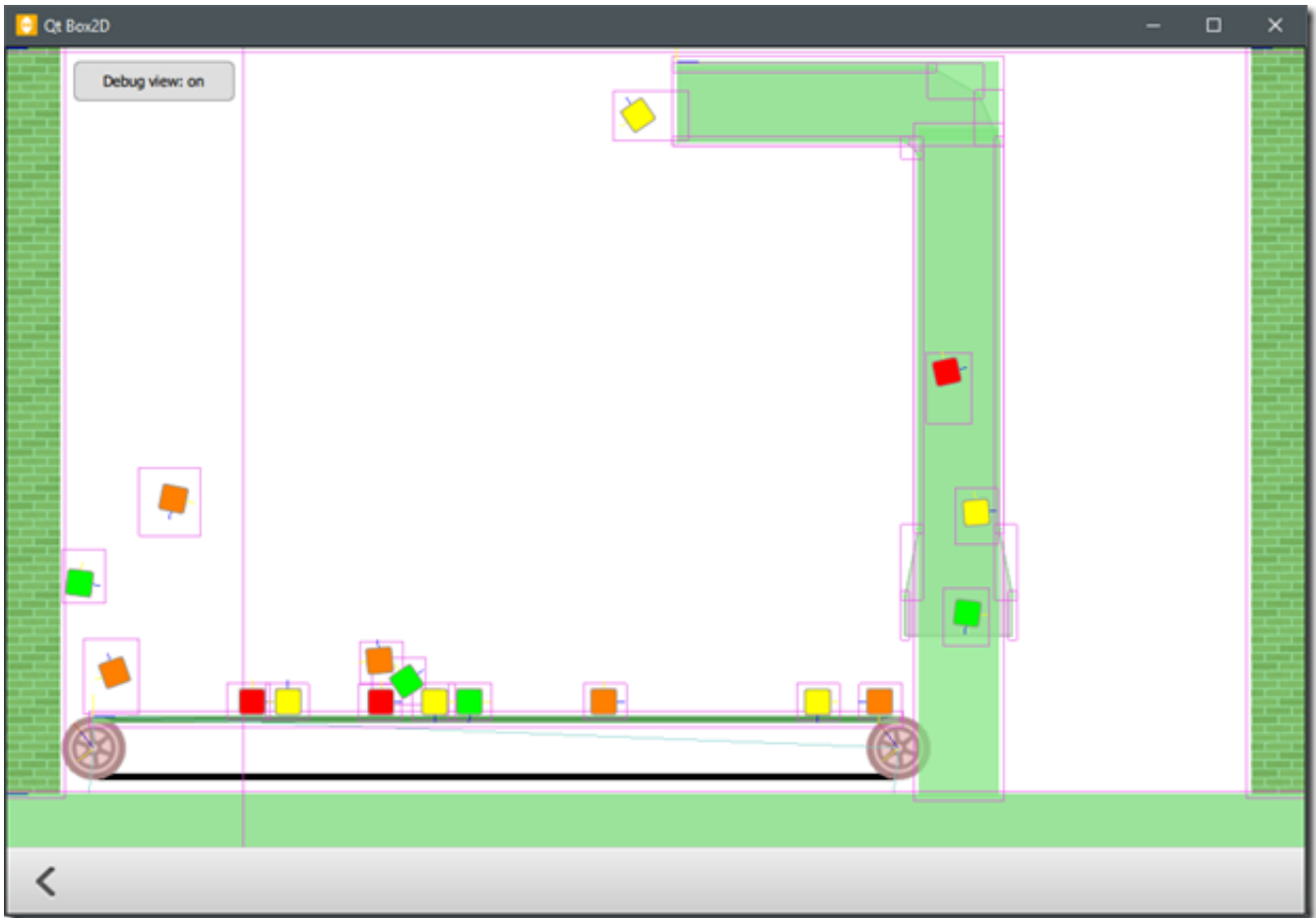
¿Nos ponemos manos a la obra? Venga va... veamos si somos capaces de conseguir hacerlo 100% funcional. 20 minutos después...

Cañón:

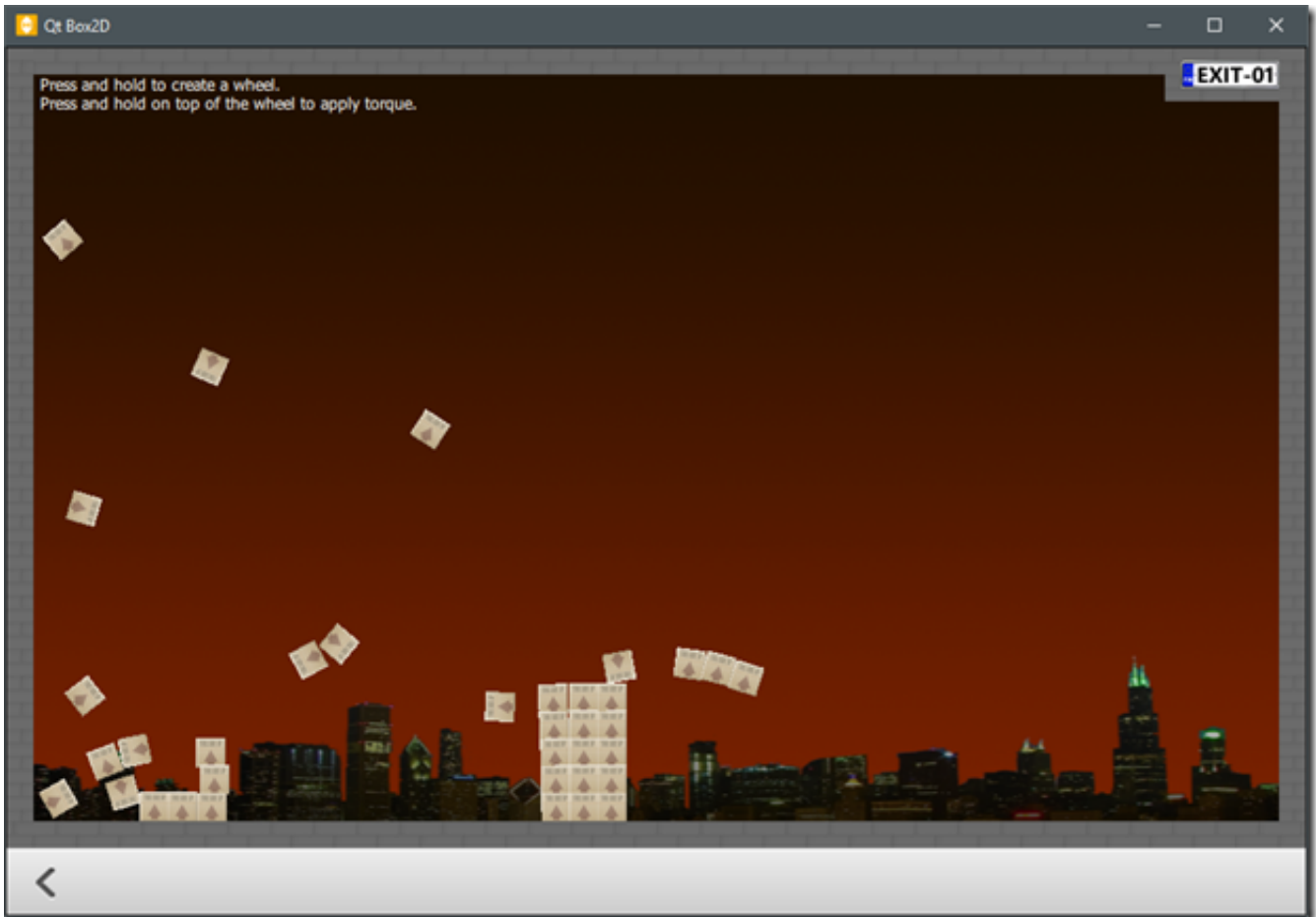


y unos pocos remates...

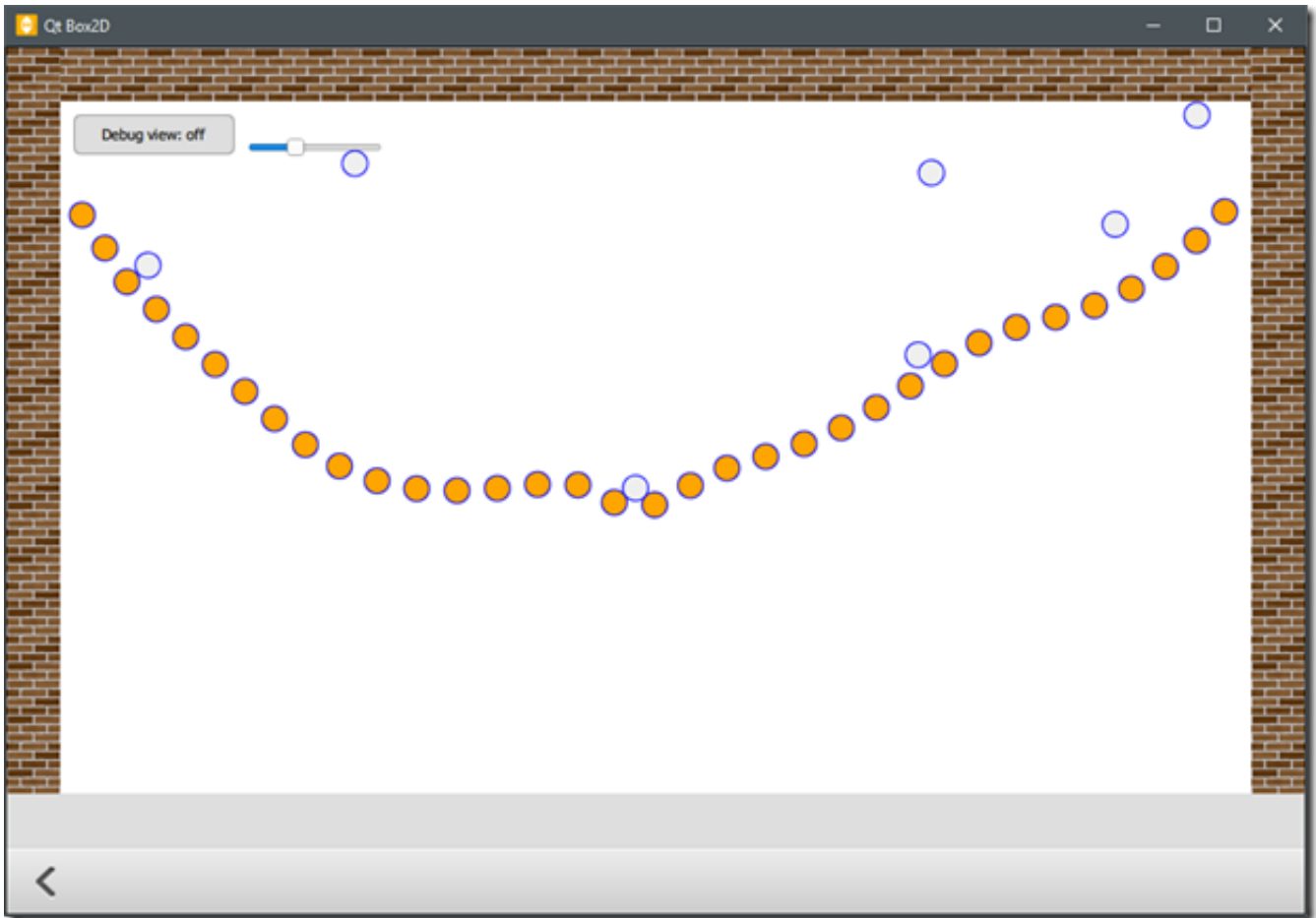
Modo debug:



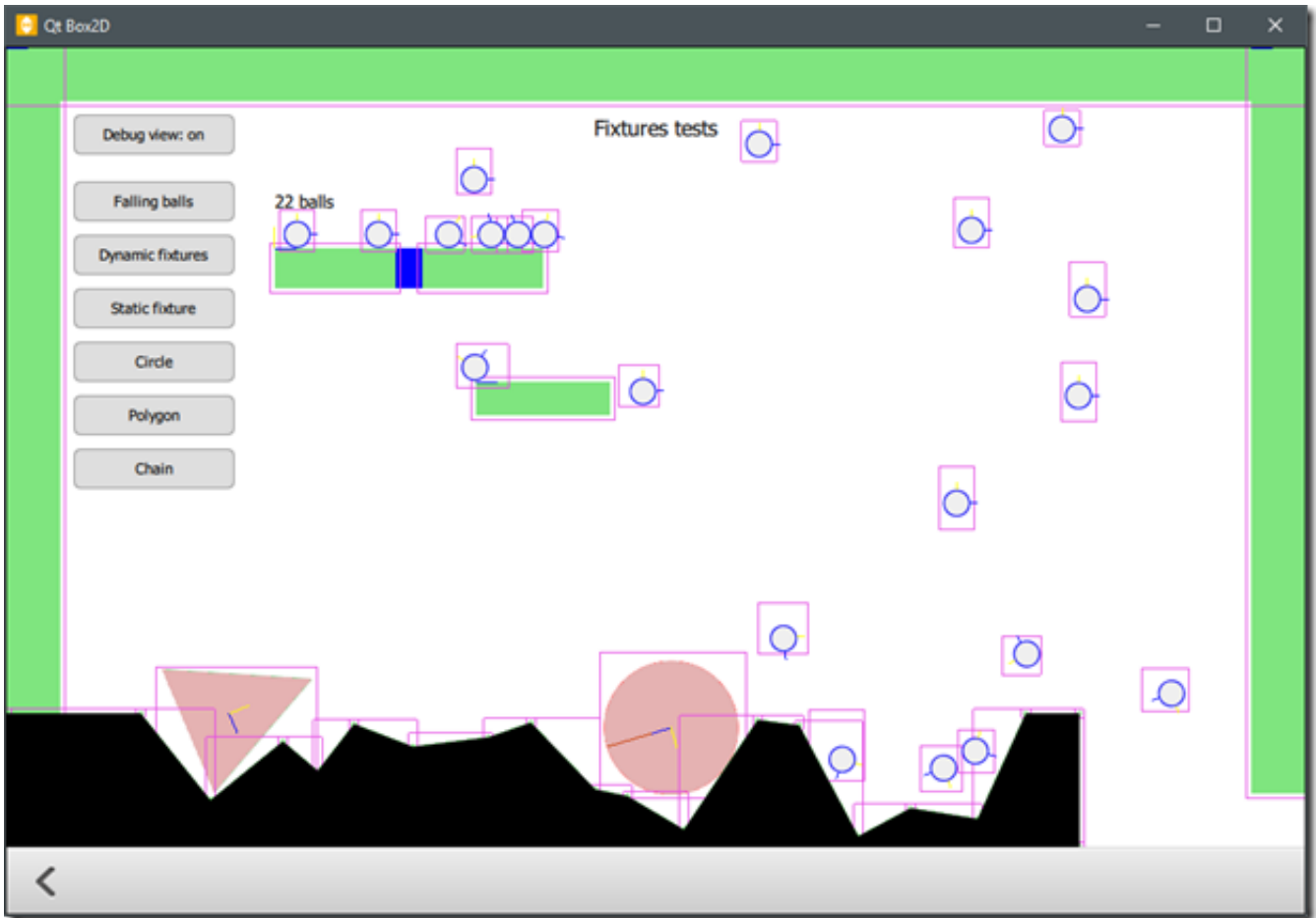
Demolición:



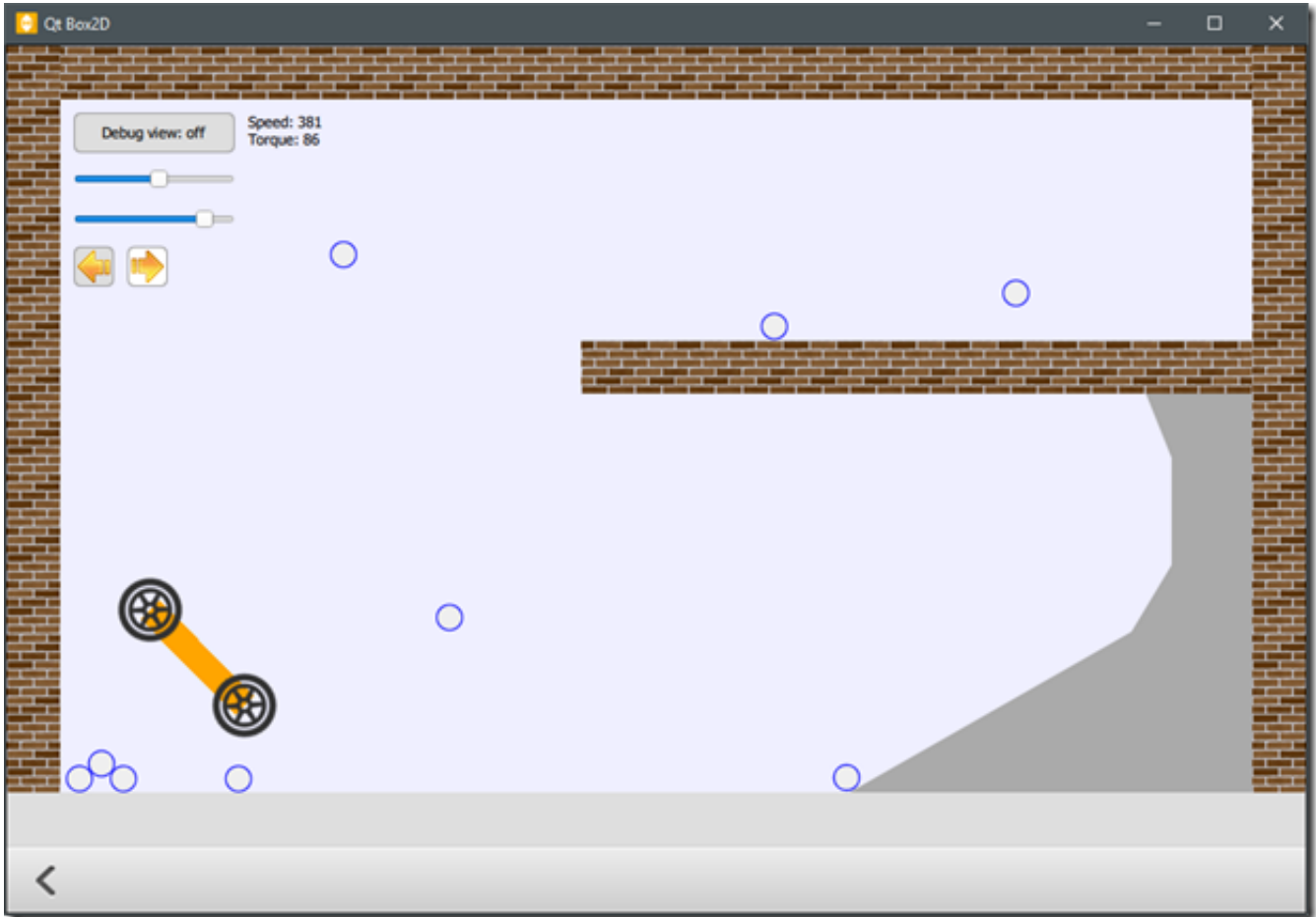
Cuerda de la ropa:



Test con elementos fijos:



Esfuerzo de torsión:



Unión de elementos:



Pues parece que funciona correctamente. Bienvenido sea entonces.

Descargas

Un gran motor 2D para que lo puedas disfrutar o integrar en tus desarrollos de código abierto Velneo:

[Descargar Box2D para v7.22.1 Requiere estar registrado](#)

Recuerda que este motor usa las librerías de Box2D por lo que tendrás que compilarlas para la versión adecuada de tu vClient. Para facilitarte el trabajo, hemos empaquetado la versión para Windows x32 en un descargable. Solo tienes que copiar el contenido dentro de la carpeta Velneo (donde está ubicado el ejecutable del vClient.exe). Asegúrate de que el plugin queda dentro de la carpeta qml del directorio de instalación de Velneo.

[Descargar Box2D para v7.22.1 Requiere estar registrado](#)

Ya tienes una nueva herramienta. ¿Te animas a realizar el primer videojuego en Velneo? o tal vez encuentres un lugar más adecuado en tus desarrollos para este complemento.