

¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
 Gestor de contenidos (Alfresco)
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
 Gestor documental (Alfresco)
 Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
 acceso (Spring Security)
 UDDI
 Web Services
 Rest Services
 Social SSO
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
 Metodologías ágiles
 Patrones de diseño
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)
 Generación de informes (JasperReport)
 ESB (Open ESB)

Estas en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.

Últimas Noticias

- » Lanzamiento del nuevo Web de Autentia
- » Historia de la Informática. Capítulo 69. 1992
- » Historia de la Informática. Capítulo 68. 1991
- » Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?
- » Autentia en la Sun Open Communities Forum
- » Autentia cumple 6 años
- » Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank
- » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
- » Alimarket.es: Primera aplicación pública del framework wuija by Autentia

+Noticias Destacadas

- » Lanzamiento del nuevo Web de Autentia
- » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
- » Quinta charla Autentia + Projectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes
- » Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla

+Comentarios Cómico

+Enlaces

Tutorial desarrollado por



Javier Ceballos Fernández

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Ingeniero en Informática por la Universidad de Alcalá de Henares.

Puedes encontrarme en [Autentia](#)

Somos expertos en Java/J2EE

Catálogo de servicios de Autentia

Descargar (6,2 MB)

Descargar en versión comic (17 MB)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.



Catálogo de cursos

Descargar este documento en formato PDF: [Colisiones.pdf](#)

Fecha de creación del tutorial: 2009-07-16

Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.

AVISO: Antes de realizar este tutorial deberías de mirar los tutoriales "JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego" y "Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en JMonkeyEngine"

En este tutorial añadiré colisiones a nuestra moto, y os contaré qué se ha hecho para poder usar las diferentes partes de la moto.

Añadir las colisiones es algo sencillo. Si nos hemos fijado un poco en los métodos que contiene la clase node, que es de la cual deriva nuestra moto, nos daremos cuenta de que existen métodos para el cálculo de colisiones. Para el tratamiento de colisiones haremos uso de estas clases:

```
01. com.jme.intersection.BoundingCollisionResults;
02. com.jme.intersection.CollisionResults;
```

Nota: tenemos que importalas al fichero java donde tratemos las colisiones.

Si les interesa ver información detallada de estas clases pueden dirigirse a la página <http://www.jmonkeyengine.com/doc/> que además encontrarán que bajo el paquete com.jme.intesection hay más maneras de recoger información de colisiones. Una vez añadido esas clases nos crearemos una variable privada de tipo CollisionResults y de nombre results, que será donde guardemos el resultado de la colisión. Una vez hecho esto nos dirigiremos a nuestro método update de la clase juego.java y añadiremos:

```
01. results.clear();
02. player.calculateCollisions(fence, results);
```

Una vez hecho esto tenemos que instanciar la variable results, entonces nos dirigimos al método initGame() y le añadimos el siguiente código:

```
01. results = new BoundingCollisionResults() {
02.     public void processCollisions() {
03.
04.         if (getNumber() > 0) {
05.             player.setVelocity( -(player.getVelocity()););
06.
07.         }
08.     }
09. };
```

Con este código lo que hemos hecho es decir qué queremos que haga cuando detecta colisiones. Modificando el método processCollision() podremos cambiar el comportamiento ante una colisión. Y con esto ya tratamos las colisiones.

Algo que no he explicado aún es cómo puedo utilizar los distintos nodos de la moto, bueno también es algo sencillo, tendremos que tener el SceneMonitor para saber el nombre de los nodos (se puede ver en el tutorial <http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=SceneMonitor>), entonces sabiendo el nombre de los nodos y habiendo creado una variable Spatial para cada nodo que queramos utilizar es tan sencillo como dirigimos al método donde creamos nuestro modelo, en nuestro caso de la moto el método setModel() de la clase moto.java y añadimos el siguiente código que es lo que asocia (en nuestro ejemplo la rueda trasera de la moto):

```
01. backwheel = ((Node)model).getChild("backwheel");
```

Todo el código fuente te lo puedes descargar: [Intento1.zip](#)

Espero que les haya sido útil este tutorial, seguiremos haciendo más tutoriales sobre esta tecnología analizando más ejemplos algo más complicados, todo el que quiera hacer una aportación será bien recibida. Para comunicarme cualquier problema o sugerencia de mejora podéis utilizar la zona de comentarios, de este modo todo el mundo se podrá aprovechar de las respuestas.

Saludos.

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y vota!

Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno



Votar

Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)



En formato comic...



Web
 www.adictosaltrabajo.com

Buscar

Últimos tutoriales

2009-07-29
[Hibernate Search, Bridges, Analizadores y más](#)

2009-07-24
[Migración de EJB3 a JPA y Spring.](#)

2009-07-20
[Directorio de ejemplos de JMonkey Engine](#)

2009-07-19
[JSR-179 Location API para J2ME: Posicionamiento geográfico en nuestras aplicaciones.](#)

2009-07-16
[Gestión de Usuarios en TNT Concept versión 0.16.1](#)

2009-07-16
[Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)

2009-07-16
[Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en JMonkeyEngine](#)

2009-02-26
[Transformaciones de escena en JMonkeyEngine](#)

2009-07-15
[Detalles del juego de la moto en JMonkeyEngine.](#)

2009-07-14
[JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)

2009-07-13
[Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.](#)

2009-07-08
[AOP con AspectJ y Maven](#)

2009-07-07
[Instalación y configuración de Eclipse Galileo](#)

2009-07-07
[Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.](#)

2009-07-06
[Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D](#)

2009-07-06
[DBUnit-Exportar e Importar BBDD](#)

2009-07-05
[JMeter. Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones](#)

2009-07-02
[Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP](#)

2009-07-02
[Instalación OpenOffice](#)

2009-07-02
[Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine](#)

2009-06-20
[STAX \(Xml Pull Parser\): Streaming API para XML](#)

2009-06-15
[Configuración de la desconexión de usuarios con ICEfaces](#)

2009-06-10
[LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME](#)

2009-06-10
[Mapas mentales con XMind](#)

Animáte y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre: E-Mail:

Comentario:

Enviar comentario

[Texto Legal y condiciones de uso](#)

Autor Mensaje

Fecha de envío: 2009-07-29 - 01:17:12 PM

Seare
Simplemente avisar de que el enlace de descarga de este tutorial está mal. Y en la carpeta donde tenéis todos los pdf no lo encuentro... Un saludo y felicitaciones por todos estos tutoriales. Sois geniales ^^

Página 1 de 1

Anterior [Saltar a la página 1](#) Siguiente

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí](#).
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí](#).
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí](#).
- Añadir a favoritos Technorati.  [ADD THIS BLOG TO MY FAVORITES](#)



Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

soluciones reales

Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
Directorio de ejemplos de jMonkey Engine	Directorio de los ejemplos más relevantes de jMonkeyEngine, que nos ayudarán a crear juegos en 3D	2009-07-20	294	Muy bueno	4	
Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine	Implementación de SceneMonitor de jMonkeyEngine en nuestra aplicación.	2009-07-16	274	Muy bueno	4	
Detalles del juego de la moto en jMonkeyEngine.	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	545	Muy bueno	12	
jMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de jMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	466	Bueno	15	
Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.	En este tutorial se va habla de cómo escribir tests funcionales con Selenium IDE sobre aplicaciones que realizan recargas controladas de la interfaz de usuario con Ajax.	2009-07-13	541	Bueno	3	
AOP con AspectJ y Maven	Programacion orientada a aspectos con AspectJ y Maven	2009-07-08	536	Bueno	1	
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	671	Muy bueno	6	
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	671	Bueno	18	
Juegos 3D en Java: Blender y jMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico jMonkeyEngine	2009-07-02	1817	Bueno	24	
Creación de cursos con Moodle	En este tercer tutorial de la serie veremos en detalle la creación de un curso	2009-04-02	3374	Muy bueno	14	

Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador canales@adictosaltrabajo.com para su resolución.

2009-02-26
[Redimensionar Imágenes en Windows Vista](#)

2009-06-08
[UploadFile con Icefaces + Hibernate + Anotaciones](#)

2009-06-05
[Habilitar exportación en Liferay](#)

2009-06-01
[Registrar Liferay en Eclipse](#)

2009-05-29
[Liferay Social Office](#)

2009-05-28
[Broadcast con Ustream](#)

2009-05-25
[Tabla datos accesible con ordenación y paginación](#)

2009-05-21
[Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.](#)

2009-05-11
[Introducción a TortoiseSVN](#)

2009-05-07
[Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave](#)

2009-05-02
[Plugin Hibernate3 para Maven](#)

2009-04-26
[AgileDraw: una técnica rápida de modelado](#)

2009-04-24
[Spring AOP: Cacheando aplicaciones usando anotaciones y aspectos con AspectJ](#)

2009-04-20
[Modelos de conocimiento con CmapTools](#)

2009-04-16
[Informes Crosstab con iReport](#)

2009-04-16
[Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA](#)

2009-04-15
[Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009](#)

2009-04-15
[Iniciación a OSWorkflow con Spring](#)

2009-04-14
[Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.](#)

2009-04-13
[JTAPI. El API de Telefonía para Java](#)

2009-04-13
[Registro de Web Services con Apache JUDDI. Configuración y ejemplo](#)

2009-04-13
[Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2](#)

2009-04-09
[Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico](#)

2009-04-02
[Creación de cursos con Moodle](#)

2009-03-31
[Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1](#)

2009-03-31
[Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring](#)

Últimas ofertas de empleo

2009-06-29
[Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

2009-06-25
[Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

2009-06-20
[Comercial - Ventas - CASTELLON.](#)

2009-06-19
[Otras - Ingeniería \(minas, puentes y puertos\) - VALENCIA.](#)

2009-06-17
[Comercial - Ventas - ALICANTE.](#)

