Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 11. Videojuegos con Phaser-CE

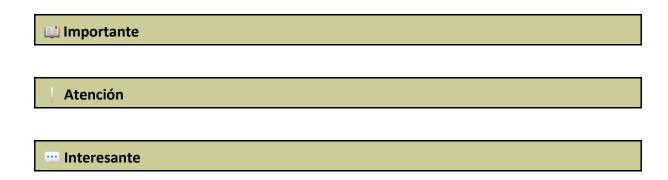
Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras MC SA derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción ¿Qué es Phaser-CE?	3
2. Incluyendo la biblioteca Phaser-CE	3
2.1. Phaser-CE desde un CDN	3
2.2. Phaser-CE desde NPM y NodeJS	3
3. Ejemplos presentados	3
4. Bibliografía	4
5. Autores (en orden alfabético)	4

UD11. VIDEOJUEGOS CON PHASER-CE

1. Introducción ¿Qué es Phaser-CE?

En esta unidad aprenderemos mediante un ejemplo comentado, las bases de cómo funciona el motor de juegos Phaser-CE. Phaser-CE, es una biblioteca que implementa motor de juegos. Phaser-CE era anteriormente conocido como Phaser 2.

Actualmente existen Phaser 3 y Phaser 4, pero para esta unidad hemos elegido Phaser-CE porque Phaser 3 y 4 son productos sobre los que la comunidad no tiene control y que no son retro-compatibles con Phaser-CE (Phaser 2), el cual tiene mucha documentación, bibliotecas complementarias, juegos de ejemplo, etc.

Phaser-CE sigue en constante desarrollo y mejora por la comunidad como se puede ver en su web https://phaser.io/download/phaserce

- 2. INCLUYENDO LA BIBLIOTECA PHASER-CE
- 2.1 Phaser-CE desde un CDN

Para incluir la biblioteca de Phaser-CE desde un CDN, podemos usar el siguiente código.

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/phaser-ce@2.16.1"></script>
```

En los ejemplos presentados en esta unidad, utilizamos este método.

2.2 Phaser-CE desde NPM y NodeJS

Si deseamos instalar Phaser-CE desde NodeJS y su gestor de paquetes NPM, tenéis toda la información disponible en https://www.npmjs.com/package/phaser-ce

En resumen, la forma más sencilla es ejecutar la orden "npm install phaser-ce" (o con la opción "--save-dev" si procede) para obtener la biblioteca y posteriormente incluir el siguiente código al principio del programa para poder utilizarla:

```
window.PIXI = require('phaser-ce/build/custom/pixi');
window.p2 = require('phaser-ce/build/custom/p2');
window.Phaser = require('phaser-ce/build/custom/phaser-split');
```

3. EJEMPLOS PRESENTADOS

Los ejemplos presentados están basados en el tutorial de Phaser-CE disponible en https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-game

Actualmente, por motivos de seguridad de los navegadores, debemos ejecutar Phaser-CE desde un servidor web. En el fichero "EjemplosTutorialPhaser.zip" de esta unidad, se incluyen los ejemplos adaptados para ser utilizados con Javascript moderno.

Para lanzarlos, simplemente deberéis hacer en primer lugar "npm install" y cada vez que queráis lanzar para desarrollar y probar, usar el comando "npm run server".

Para generar el código Javascript en producción, podéis utilizar el comando "npm run build".

4. BIBLIOGRAFÍA

- [1] Javascript Mozilla Developer https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript
- [2] Javascript ES6 W3C https://www.w3schools.com/js/js_es6.asp
- [3] Phaser-CE https://phaser.io/learn
- 5. Autores (en orden alfabético)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

• García Barea, Sergi