# Desarrollo Web en Entorno Cliente

# Guía de estudio UD 11. Videojuegos con Phaser-CE

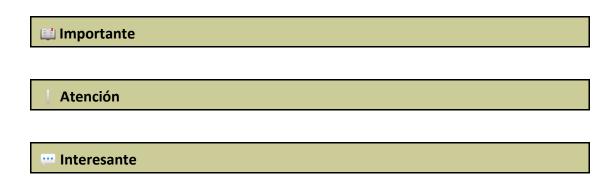
#### Licencia



**Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA)**: No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras 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. Fechas	3
2. Conocimientos previos requeridos	3
3. Objetivos	3
4. Contenidos	3
5. Actividades	3
6. Recomendaciones	3
7. Autores (en orden alfabético)	3

## UD11. VIDEOJUEGOS CON PHASER-CE

#### 1. FECHAS

Desde 07/12/2020 al 20/12/2020. La duración de esta unidad es de 2 semanas (14 horas).

#### 2. Conocimientos previos requeridos

- Uso básico de sistemas operativos.
- Conocimientos generales del uso de entornos de desarrollo.
- Conocimientos básicos de HTML.
- ¡¡¡ Conocimientos de programación imprescindibles !!!

#### 3. OBJETIVOS

- Conocer cómo funciona un motor de juegos.
- Conocer los fundamentos de Phaser-CE.

#### 4. Contenidos

### 1. Videojuegos con Phaser-CE

## 5. ACTIVIDADES

No hay actividades asociadas a esta unidad, pero hay que revisar los distintos ejemplos disponibles.

#### 6. RECOMENDACIONES

Es recomendable tener a mano la guía de referencia de Javascript. Es necesario acudir a las TC con los conceptos principales estudiados y con los ejercicios propuestos intentados.

### 7. Autores (en orden alfabético)

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

García Barea, Sergi