

UD 11.

VIDEOJUEGOS CON PHASER

Guía de estudio

**Desarrollo Web en Entorno Cliente
CFGS DAW**

Sergio García
sergio.garcia@ceedcv.es
2019/2020


Versión:191014.1705

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:

 Importante

 Atención

 Interesante

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Fechas.....	3
2. Conocimientos previos.....	3
3. Objetivos.....	3
4. Contenidos.....	3
5. Actividades.....	3
6. Recomendaciones.....	3

UD11. VIDEOJUEGOS CON PHASER

1. FECHAS

Desde 02/12/2019 to 15/12/2019. La duración de la unidad es de 2 semanas (14 horas).

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Uso básico de sistemas operativos.
- Conocimientos generales del uso de entornos de desarrollo.
- Conocimientos básicos de HTML.
- Conocimientos de Javascript

3. OBJETIVOS

1. Conocer las bases de desarrollo de videojuegos en Javascript con Phaser CE (antiguamente conocido como Phaser 2).

4. CONTENIDOS

1. Tutorial de creación de videojuego con Phaser CE

5. ACTIVIDADES

No hay ejercicios asociados.

6. RECOMENDACIONES

Es necesario acudir a las TC con los conceptos principales estudiados.