

Desarrollo Web en Entorno Cliente

# UD 11. Videojuegos con Phaser-CE

---

Actualizado Diciembre 2020

## 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

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

## 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](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