

UNIDAD 11.

VIDEOJUEGOS CON PHASER

Guía de estudio

Desarrollo Web en Entorno Cliente
CFGS DAW


Sergio García
sergio.garcia@ceedcv.es
2018/2019
Versión:181202.1308


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

UD011. VIDEOJUEGOS CON PHASER

1. FECHAS

Desde 10/12/2018 to 23/12/2018. 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 2

4. CONTENIDOS

1. Tutorial de creación de videojuego con Phaser 2

5. ACTIVIDADES

No hay ejercicios asociados.

6. RECOMENDACIONES

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