

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Guía de estudio 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

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