

UNIDAD 11. VIDEOJUEGOS CON PHASER

Guía de estudio

Desarrollo Web en Entorno Cliente CFGS DAW

Sergio García

sergio.garcia@ceedcv.es

2018/2019

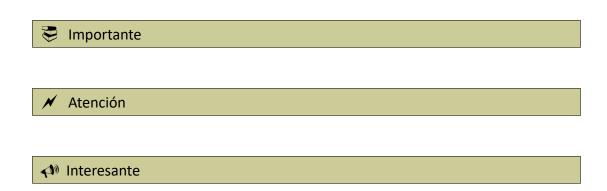
Versión:181202.1308

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:



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Fechas	3
2. Conocimientos previos	3
3. Objetivos	
4. Contenidos	
5. Actividades	
6. Recomendaciones	
v. 1.000111011440101100111111111111111111	

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.