Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos

Nombre del Componente Formativo



La programación orientada a objetos facilita el desarrollo de líneas de código que posteriormente son interpretadas por el motor de Unity, que finamente se encarga de procesar y ejecutar, esto requiere de diversas metodologías abordadas en este componente formativo, el que se esquematiza en el siguiente mapa conceptual:

