

Unidades de Bootstrap

01 **Videojuegos y
Planos de
Coordenadas**

02 **Contratos, series
de caracteres e
Imágenes**

03 **Introducción a
las Definiciones**

04 **Fórmula del
Diseño**

05 **Animación
Del Juego**

06 **Comparando
Funciones**

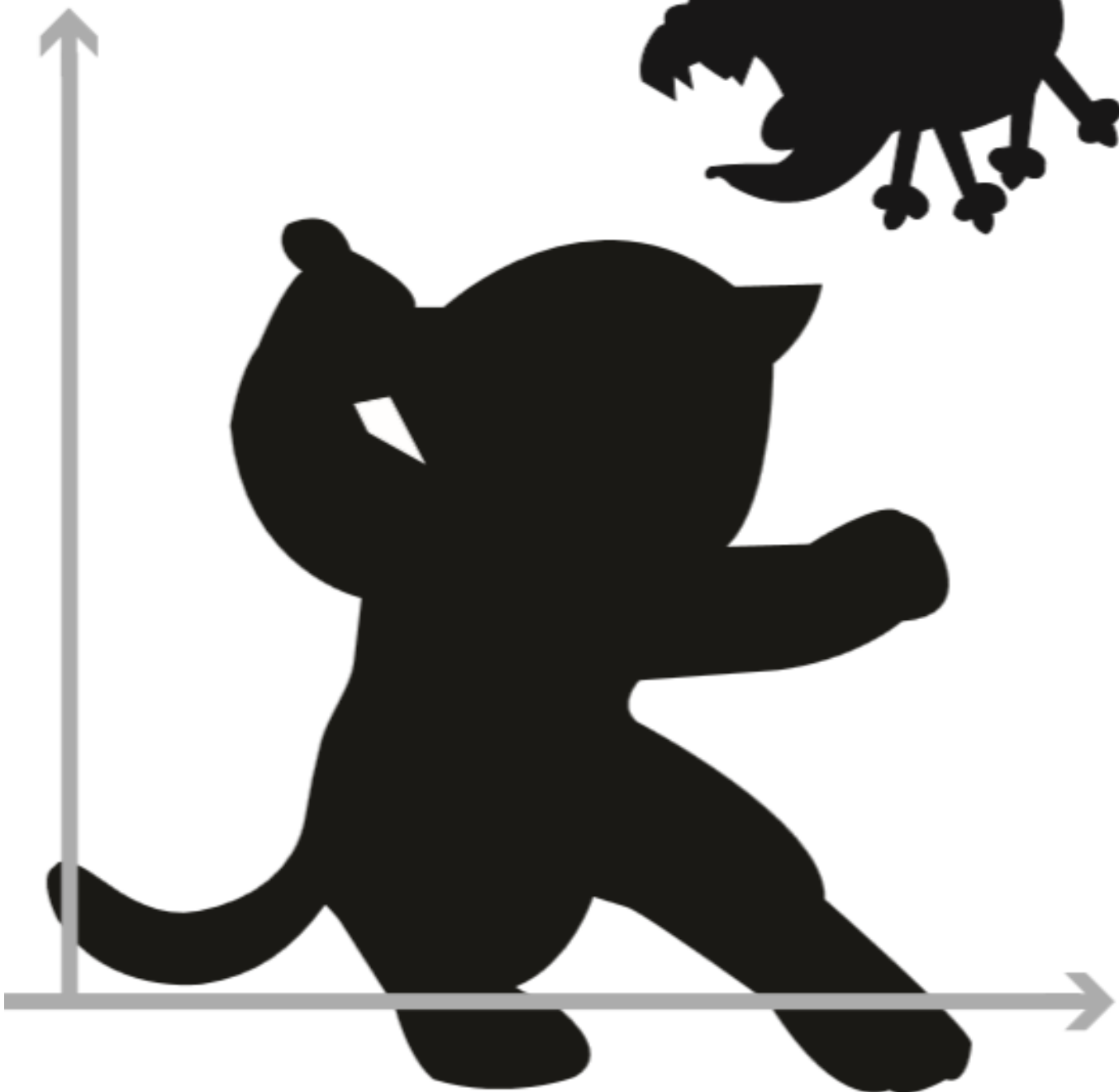
07 **Bifurcación
Condicional**

08 **Detección de
Colisiones**

09 **Preparándonos
para el
Lanzamiento**

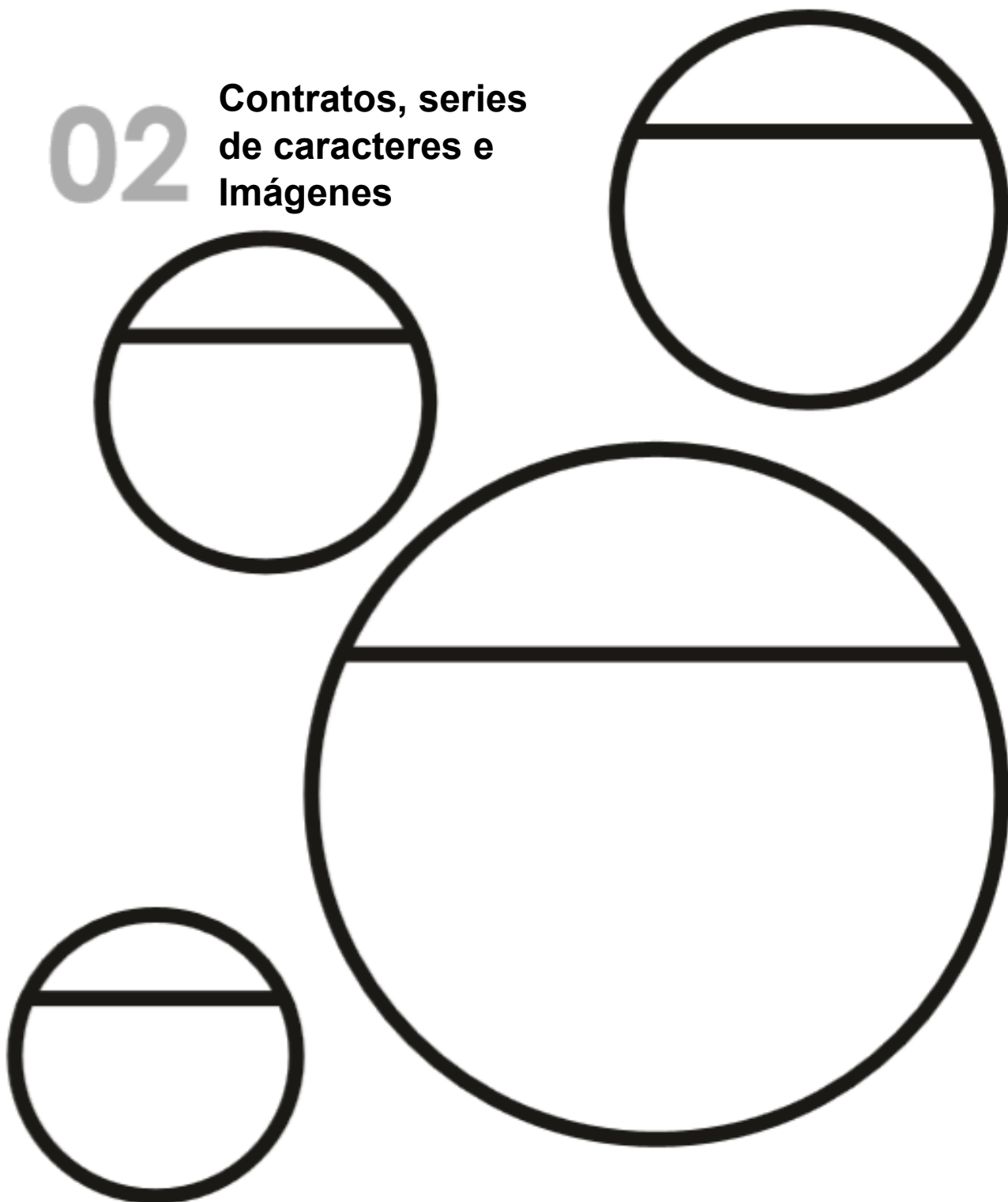
10 **Materiales
Adicionales**

01 Videojuegos y Planos de Coordenadas



02

**Contratos, series
de caracteres e
Imágenes**



03 **Introducción a las Definiciones**



04

Fórmula Del Diseño

1 Contrato

2 Ejemplo

3 Definición



objetivo



peligro



05

Animación
Del Juego

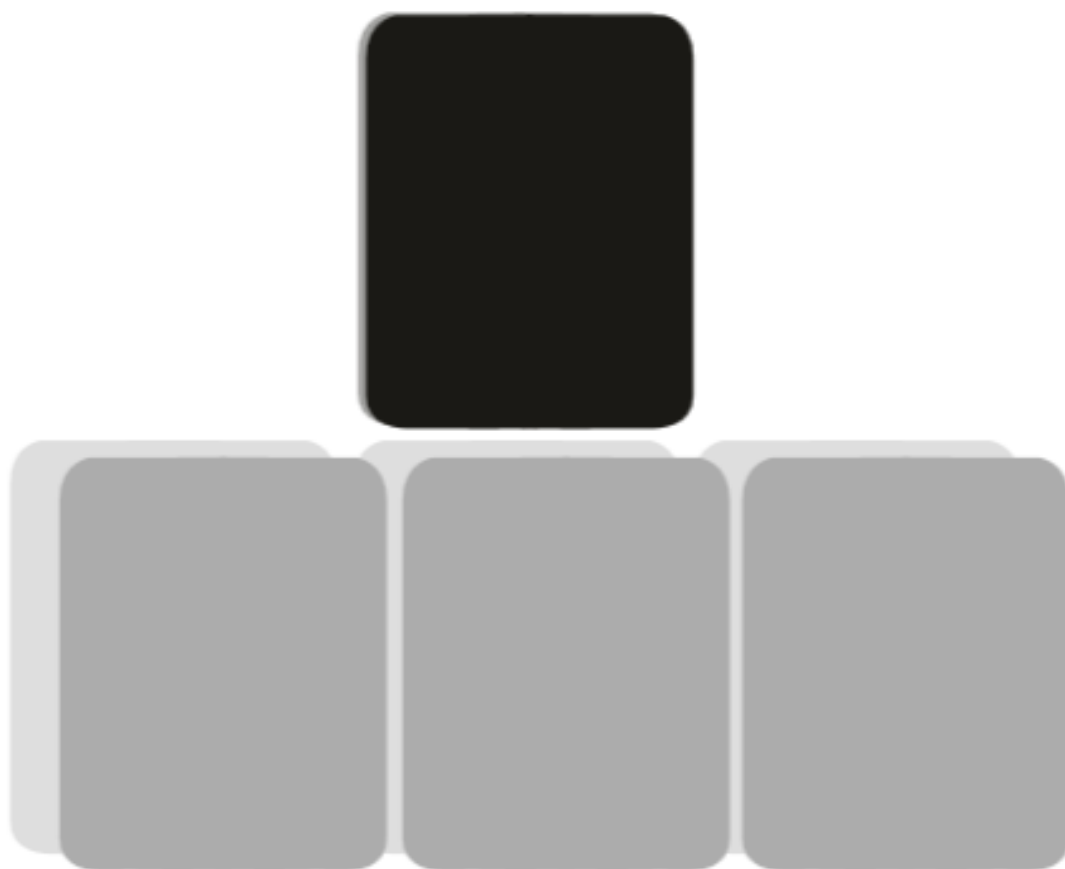


¿“Izquierda segura”?

06

**Comparando
Funciones**

07 Bifurcación Condicional



08 Detección de Colisiones

colisión



distancia



09

Preparación de la presentación



10 Materiales adicionales

