Desarrollo Web en Entorno Cliente  
UD 11. Videojuegos con Phaser-CE

short line

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.** [**Introducción ¿Qué es Phaser-CE?**](#_ge43nvu7ywtj) **3**

**2.** [**Incluyendo la biblioteca Phaser-CE**](#_63w9la2rzwtw) **3**

**2.1.** [**Phaser-CE desde un CDN**](#_73f511xut55f) **3**

**2.2.** [**Phaser-CE desde NPM y NodeJS**](#_3z172ii5r09) **3**

**3.** [**Ejemplos presentados**](#_tjvw91hmlvof) **3**

**4.** [**Bibliografía**](#_5ivfzjxvi22) **4**

**5.** [**Autores (en orden alfabético)**](#_g1qlmy5ta6mu) **4**

UD11. Videojuegos con Phaser-CE

# Introducción ¿Qué es Phaser-CE?

En esta unidad aprenderemos mediante un ejemplo comentado, las bases de cómo funciona el motor de juegos Phaser-CE. Phaser-CE, es una biblioteca que implementa motor de juegos. Phaser-CE era anteriormente conocido como Phaser 2.

Actualmente existen Phaser 3 y Phaser 4, pero para esta unidad hemos elegido Phaser-CE porque Phaser 3 y 4 son productos sobre los que la comunidad no tiene control y que no son retro-compatibles con Phaser-CE (Phaser 2), el cual tiene mucha documentación, bibliotecas complementarias, juegos de ejemplo, etc.

Phaser-CE sigue en constante desarrollo y mejora por la comunidad como se puede ver en su web <https://phaser.io/download/phaserce>

# Incluyendo la biblioteca Phaser-CE

## Phaser-CE desde un CDN

Para incluir la biblioteca de Phaser-CE desde un CDN, podemos usar el siguiente código.

|  |
| --- |
| <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/phaser-ce@2.16.1"></script> |

En los ejemplos presentados en esta unidad, utilizamos este método.

## Phaser-CE desde NPM y NodeJS

Si deseamos instalar Phaser-CE desde NodeJS y su gestor de paquetes NPM, tenéis toda la información disponible en <https://www.npmjs.com/package/phaser-ce>

En resumen, la forma más sencilla es ejecutar la orden **“npm install phaser-ce”** (o con la opción **“--save-dev”** si procede) para obtener la biblioteca y posteriormente incluir el siguiente código al principio del programa para poder utilizarla:

|  |
| --- |
| window.PIXI = require('phaser-ce/build/custom/pixi'); window.p2 = require('phaser-ce/build/custom/p2'); window.Phaser = require('phaser-ce/build/custom/phaser-split'); |

# Ejemplos presentados

Los ejemplos presentados están basados en el tutorial de Phaser-CE disponible en <https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-game>

Actualmente, por motivos de seguridad de los navegadores, debemos ejecutar Phaser-CE desde un servidor web. En el fichero **“EjemplosTutorialPhaser.zip”** de esta unidad, se incluyen los ejemplos adaptados para ser utilizados con Javascript moderno.

Para lanzarlos, simplemente deberéis hacer en primer lugar **“npm install”** y cada vez que queráis lanzar para desarrollar y probar, usar el comando **“npm run server”**.

Para generar el código Javascript en producción, podéis utilizar el comando **“npm run build”.**

# Bibliografía

[1] Javascript Mozilla Developer <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>

[2] Javascript ES6 W3C <https://www.w3schools.com/js/js_es6.asp>

[3] Phaser-CE <https://phaser.io/learn>

# Autores (en orden alfabético)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

* García Barea, Sergi