Desarrollo Web en Entorno Cliente

Guía de estudio 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.** [**Fechas**](#_ge43nvu7ywtj) **3**

**2.** [**Conocimientos previos requeridos**](#_4z7u29ivk38l) **3**

**3.** [**Objetivos**](#_5jkjdtdhh7e) **3**

**4.** [**Contenidos**](#_yi5niv80z62t) **3**

**5.** [**Actividades**](#_pt4xoiz2fd92) **3**

**6.** [**Recomendaciones**](#_nv5nmbujne0r) **3**

**7.** [**Autores (en orden alfabético)**](#_g1qlmy5ta6mu) **3**

UD11. Videojuegos con Phaser-CE

# Fechas

Desde 07/12/2020 al 20/12/2020. La duración de esta unidad es de 2 semanas (14 horas).

# Conocimientos previos requeridos

* Uso básico de sistemas operativos.
* Conocimientos generales del uso de entornos de desarrollo.
* Conocimientos básicos de HTML.
* ¡¡¡ Conocimientos de programación imprescindibles !!!

# Objetivos

* Conocer cómo funciona un motor de juegos.
* Conocer los fundamentos de Phaser-CE.

# Contenidos

1. Videojuegos con Phaser-CE

# Actividades

No hay actividades asociadas a esta unidad, pero hay que revisar los distintos ejemplos disponibles.

# 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.

# Autores (en orden alfabético)

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

* García Barea, Sergi