

## CONTENIDOS

CONTENIDOS .....	1
1. Sobre Phaser .....	2
Características de Phaser .....	2
2. Algunas notas sobre Phaser .....	3
3. Convención para el guardado de archivos .....	3

## 1. Sobre Phaser

Phaser es un motor de videojuegos en HTML que basa su estructura en Flixel. Entre las características de Phaser, se pueden nombrar las siguientes:

- Gestor de sprites
- Gestor De Bones
- Controles de entrada para touch, mouse, teclado y joystick
- Animaciones
- Tilemaps
- Cálculo de colisiones
- Varios sistemas de física
- Sistemas de partículas
- Efectos visuales
- Manejo de cámara

Se puede descargar desde el siguiente link:

<http://phaser.io/>

Allí van a poder encontrar un link al proyecto en Github. Dentro de la carpeta, la librería se encuentra dentro de la carpeta *build*, la misma se llama *phaser.js*. Este archivo debe ser linkeado en el archivo *.html*.

De todos modos en la carpeta de la materia van a poder encontrar ejemplos andando donde podrán ver la configuración de los archivos que podrán tomar como base para seguir trabajando.

La documentación de Phaser la podrán encontrar en el siguiente link

<http://phaser.io/docs/>

O también en la carpeta que descargaron desde github

Para ver ejemplos de distintos sobre las facultades de la librería pueden encontrarlos en este link.

<http://phaser.io/examples/>

### Características de Phaser

Phaser se maneja a partir de 4 estados: *preload*, *create*, *update* y *render*. Los mismos gestionados por su objeto principal *Game*.

**Preload:** Aquí se carga todo antes de iniciar el juego

**Create:** Creación de los objetos

**Update:** Aquí se ejecutan instrucciones que necesitan ser leídas en cada ciclo

**Render:** Aquí se colocan las estructuras que necesitan ser dibujadas por el puntero de dibujo

A continuación un ejemplo completo de la estructura:

```
var game = new Phaser.Game(800, 600, Phaser.AUTO, '', {
  preload: preload,
  create: create,
  update: update,
  render: render });

function preload () {

}

function create () {

}

function update () {

}

function render () {

}
```

Figura 1. Script 1.

Si alguno de los estados no se va a utilizar, no hace falta definirlo en el Game.

En los ejemplos de esta unidad pueden verse algunos scripts completos sobre la utilización de los estados.

## 2. Algunas notas sobre Phaser

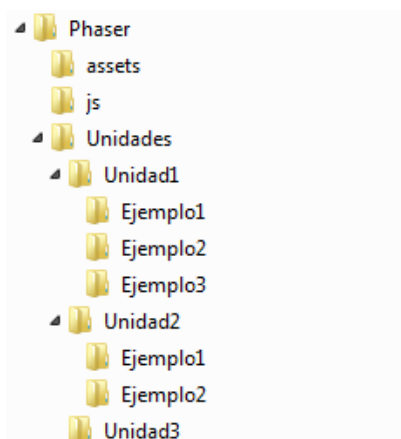
Phaser está escrito sobre un motor de renderizado HTML llamado Pixi (<http://www.pixijs.com/>). Este motor selecciona automáticamente el modo de renderizado HTML según la capacidad del browser. Es importante saberlo porque hay algunas primitivas de Pixi utilizadas en phaser que se encuentran documentadas solamente en la página de Pixi.

La documentación de Pixi se puede encontrar aquí:

<http://www.goodboydigital.com/pixijs/docs/>

## 3. Convención para el guardado de archivos

Con el fin de estandarizar la ruta de los archivos, vamos a sugerir la siguiente estructura organizativa:



Donde:

**JS:** Alojará los archivos JavaScript de linkeo común, por el momento sólo phaser.js

**Assets:** Alojará los archivos las imágenes, sprites, sonidos y demás recursos para nuestros juegos. Esta carpeta se encuentra en directorio bajada de la página de phaser, de todos modos compartiremos una desde la cátedra que tendrá más elementos.

**Unidades:** Una carpeta contenedora global (no hace falta que mantenga este nombre)

**UnidadX:** Una carpeta contenedora por unidad (no hace falta que mantenga este nombre)

**Ejemplox:** Una carpeta que contendrá los archivos del ejemplo (no hace falta que mantenga este nombre)