

1 - C# para desarrollo de videojuegos



Unidad 1. C# para desarrollo de video juegos – 6 hs

- Introducción al lenguaje C# ,NET framework, CLR
 - .NET framework y diferencias con Mono
 - Mono, Monodevelop, diferencias de versiones y utilización en Unity.
 - Diferencias de C# con C++ y con Java
 - Variables, tipos de dato, valor/referencia, conversiones
 - Constantes, enumeradores
 - Arrays, Strings, Colecciones (List, etc.)
 - Operadores, instrucciones de control de flujo de ejecución
 - Clases y objetos, modificadores de acceso, constructores/destructores
 - Herencia, polimorfismo, métodos virtuales, hiding/overriding, encapsulamiento
 - Interfaces
 - Namespaces
 - Exceptions
-