

# PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS III



## Enlaces útiles

En ésta sección presentamos una serie de enlaces a distintos sitios que resultarán útiles a la hora de realizar los distintos trabajos prácticos que el curso demandará.

## Documentación y referencia

- [Documentación de Haxeflixel](#): Documentación general de la biblioteca HaxeFlixel.
- [Referencia de la API de HaxeFlixel](#): útil para conocer y consultar las distintas clases que provee HaxeFlixel junto con sus respectivos atributos y métodos.
- [Documentación general del toolkit haXe](#): características del lenguaje, proceso de instalación, especificaciones, etc.
- [Referencia del lenguaje de programación Haxe](#): puede consultarse para empezar a aprender a programar en haXe desde cero.
- [Referencia de la API de Haxe](#): útil para conocer y consultar las clases y métodos provistos por la biblioteca estándar de haXe.

## Herramientas

- [ASEPrite](#): (Allegro Sprite Editor) herramienta libre y multiplataforma para editar sprites y realizar pixel art.
- [INudge](#): Secuenciador online que permite crear música de manera simple y rápida.
- [Bfxr](#): Programa online para crear efectos sonoros.

## Recursos

- [OpenGameArt.org](#)
- [PixelProspector.com](#)

## Varios

- [Demos de HaxeFlixel](#): Conjunto de demos (con su respectivo código fuente) que muestran las funcionalidades de la biblioteca y son actualizados frecuentemente.

[Volver al índice de tutoriales...](#)