

Tecnología de Videojuegos (2024-25)						
	Fecha	Grupo grande	Grupo pequeño	Lecturas		
1	23-ene	Presentación	-	Arcade installation		
2	30-ene	Using Git and GitHub	Git			
3	6-feb	Python	Lab 2: Draw a Picture	How to Draw with Your Computer		
4	13-feb	More Python	Lab 3: Drawing with Functions	Drawing With Functions		
5	20-feb	OOP in Python	Lab 6: Text Adventure	Classes, Constructors, and Attributes		
6	27-feb	OOP in Arcade	Lab 7: User Control	Using the Window Class		
				User Control		
7	6-mar	Introduction to videogames	Lab 8: Sprites	Sprites and Collisions		
8	13-mar	Videogame development team (SA4)	Lab 9: Sprites and Walls	Sprites and Walls		
9	20-mar	Videogame engine	Proyecto: Arranque	Moving Sprites		
10	27-mar	Videogame engine architecture	Proyecto: Diseño	Sounds		
11	3-abr	AI in videogames	Proyecto: Planificación			
12	10-abr	Videogame project delivery notes	Proyecto: Trabajo libre			
	17-abr	SEMANA SANTA				
13	24-abr	Examen	Proyecto: Trabajo libre			
	1-may	FESTIVO				
14	8-may	Presentación del proyecto	Proyecto: Testing y realimentación			
		Evento	Fecha			
		Examen	24/4/2025			
		Presentación del videojuego	8/4/2025			
		Realimentación del proyecto	8/4/2025			
		Entrega del proyecto	30/5/2025			
		Cierre de actas	10/6/2025			
		Examen extraordinario	24/6/2025			