

C8: Mi primer JUEGO

In the
SPOTLIGHT



Speaker notes

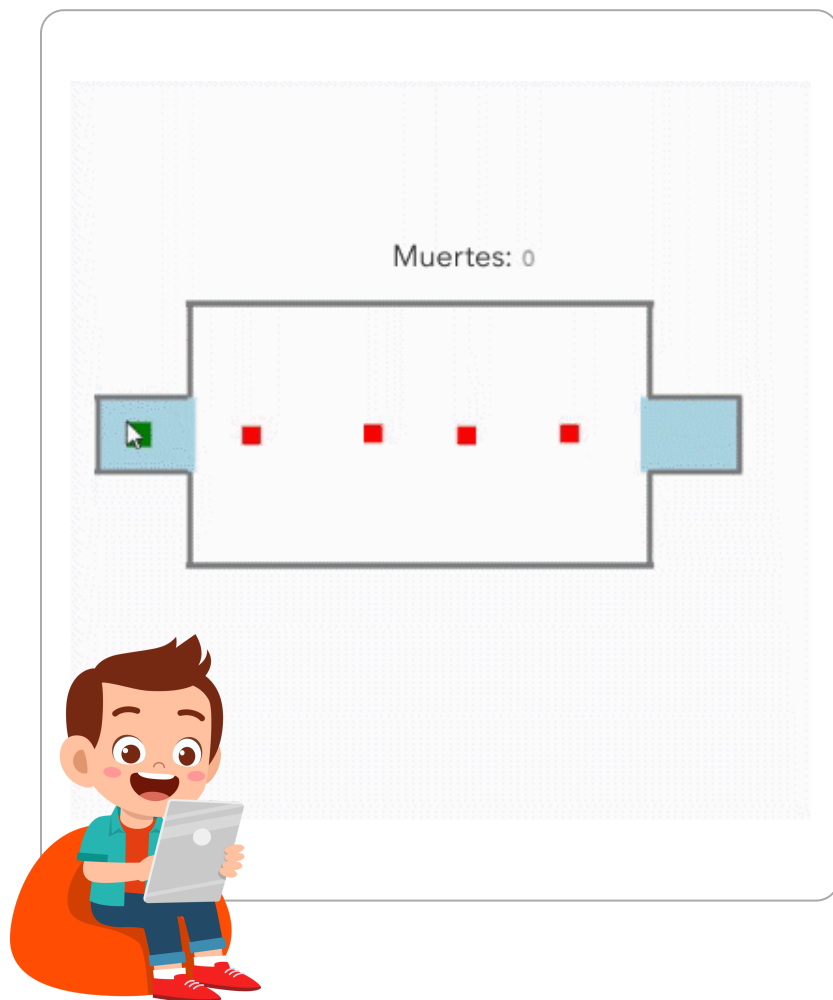
{Por favor, ignora las primeras 4 diapositivas si ya completaste la sesión "In the spotlight" de la C8 en la clase pasada.

Si los padres están presentes en clase, muestra las diapositivas de la reunión con los padres (in the spotlight - las siguientes cuatro diapositivas) en la pantalla. Una vez que la sesión (in the spotlight) de la reunión terminó, continúa con la clase. Asegúrate DE que la sesión "in the spotlight" no tome más de 10 minutos.}

Hola {nombre del padre}.

(La maestra puede comenzar a elogiar al alumno por su paciencia y su capacidad de aprendizaje.)

Mi primer JUEGO



CONCEPTOS APRENDIDOS

USO EN EL JUEGO / APP



Funcioness

Servir y restablecer la pelota y dibujar la red.



Bucles

Agregar sonido en bucles al juego.



Estados

Introducir estados del juego serve, play y end.

IMPORTANCIA DE LOS CONCEPTOS APRENDIDOS

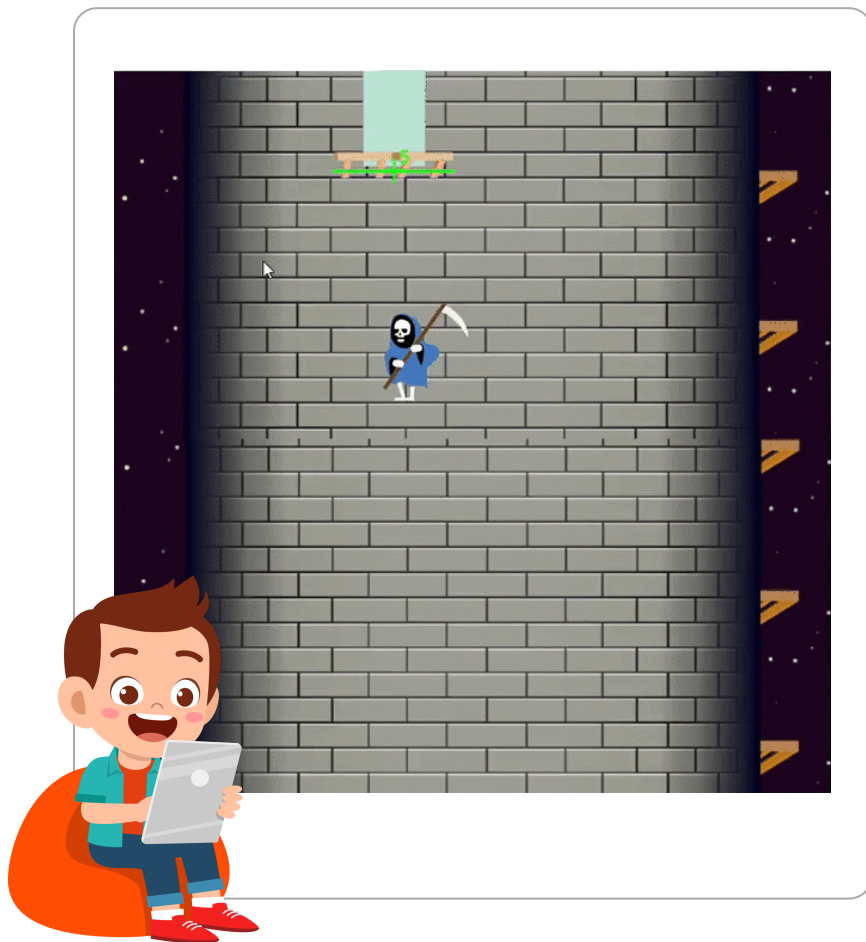


También se puede implementar la adición de sonido y animación en la creación de otros juegos.

Speaker notes

En la clase anterior, {nombre del alumno} completó su primer juego. Hizo el juego agregando obstáculos, también agregó los estados del juego Play y End, e hizo el juego más modular al agregar colores y animaciones.

Mi primer JUEGO INFINITO



CONCEPTOS NUEVOS

¿Qué creará el alumno?



Corredor Infinito



Generar Objetos



GitHub
GitHub

El alumno desarrollará un juego de corredor infinito y aprenderá a subir su juego a una plataforma en línea, GitHub, similar a cómo otros desarrolladores suben juegos.

IMPORTANCIA EN LA VIDA REAL

El alumno aplicará los conceptos de clases pasadas para hacer un juego de corredor infinito de complejidad creciente. Ahora es experto en muchos conceptos funcionales de JavaScript y puede depurar el código por sí mismo.

Speaker notes

En las próximas clases, {nombre del alumno} creará el juego del corredor fantasma, al agregar más obstáculos, como puertas, a la pared.

Aprenderá a agregar un espacio de juego infinito, similar al del juego Subway Surfers.

También aprenderá a subir el juego en una plataforma en línea: GitHub, donde todos los desarrolladores suelen subir sus juegos.



BOLETA DE CALIFICACIONES



Speaker notes

{Nombre del alumno} ha entregado ___ proyectos de clase y ha tenido un buen desempeño. Veamos la boleta de calificaciones con su desempeño.