

Introducción

En este curso aprenderé a desarrollar un juego de forma básica en el framework Phaser, usando Typescript.

El videojuego que crearé es de tipo juego HTML5, que HTML sólo es el contenedor del juego, en realidad se va a programar con Typescript, un lenguaje que es mezcla de Javascript ES5 y Javascript ES6.

Los juegos web ahora mismo ya no son Flash como antaño, sino que usan WebGL o Canvas para optimizar el rendimiento del juego dedicando trabajo para la GPU, haciendo que la CPU no cargue con todo.

Phaser es un framework para desarrollo de juegos HTML5 aunque se puede transformar a PC o a móvil.

Es de código abierto y está desarrollado en Javascript ES6 y Typescript.

Es muy parecido a otro framework que utilicé en Java, LibGDX.

Tiene documentaciones y notas actualizadas, además de una comunidad activa que está dispuesta a ayudar en las dudas de cualquier persona.

Typescript es un superconjunto de Javascript ES5 y ES6, y en cambio de Javascript, no puede ejecutarse directamente en el navegador, para ello necesita traducirse a Javascript.

Una de las ventajas de Typescript es que añade el tipado estático de objetos, que permite una detección de errores en tiempo de desarrollo.

Además tiene la característica de privacidad en POO, cosa que Javascript no tiene.