

# Desarrollo Avanzado de Videojuegos con Phaser y TypeScript



# TypeScript

# ¡BIENVENIDOS!

## Soy Sergio Banderas Moreno

Profesor de FP Informática



[es.linkedin.com/in/sergiflags](https://es.linkedin.com/in/sergiflags)



[@sergiflags](https://twitter.com/sergiflags)



# REQUISITOS PREVIOS

- **Curso Introducción al Desarrollo de Videojuegos con Phaser y TypeScript (OpenWebinars)**
- **Pasión por los videojuegos**



# ¿QUÉ **VAMOS** A VER?

- **Nuevas funcionalidades en el juego: Tiempo, Enemigos, Plataformas Móviles, Recolectables**
- **Sonidos y Efectos**
- **Gestor de niveles, Nuevas escenas**
- **Almacenamiento de datos**
- **Publicación**



# OBJETIVOS

- Añadir más mecánicas y funcionalidades
- Programar de manera avanzada con TypeScript
- Conocer paso las fases finales del desarrollo de un videojuego



# TypeScript

# ¿POR QUÉ HACER ESTE CURSO?

- Como continuación del primer curso “Introducción al Desarrollo de Videojuegos con Phaser y TypeScript”
- Mejorar competencias en Typescript de una forma muy divertida

# AL FINALIZAR ESTE CURSO

- Tendrás la base suficiente para hacer juegos completos
- Podrás hacer el taller:

*“Conversión a Móvil de Videojuegos con Phaser y Cordova”*



**YOU WIN!!**