

Introducción al Desarrollo de Videojuegos con **Phaser y TypeScript**



TypeScript

¡BIENVENIDOS!

Soy Sergio Banderas Moreno

Profesor de FP Informática




es.linkedin.com/in/sergiflags



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



REQUISITOS PREVIOS

- Conocimientos básicos en Javascript, Node.js, npm y Programación Orientada a Objetos
- Pasión por los videojuegos 

¿QUÉ **VAMOS** A VER?

- Configuración de NodeJS y Typescript
- Creación y uso de una plantilla para crear videojuegos
- Creación de Escenas e Interfaz de Usuario
- Creación de Niveles con Tilemap y Fondos con Movimiento
- Creación y control del Personaje Principal

OBJETIVOS

- Conocer en profundidad el framework Phaser
- Programar de manera avanzada con TypeScript
- Aprender desde cero y paso a paso las fases del desarrollo de un videojuego



TypeScript

¿POR QUÉ HACER ESTE CURSO?

- Utilizar un framework open source para crear juegos 2D profesionales
- Mejorar competencias en Typescript de una forma muy divertida

AL FINALIZAR ESTE CURSO

- Tendrás la base suficiente para hacer juegos más complejos
- Podrás hacer el siguiente curso:

“Desarrollo Avanzado de Videojuegos con Phaser y Typescript”

- Y el taller:

“Conversión a Móvil de Videojuegos Phaser HTML5”

“

YOU WIN!!