

Interfaz de usuario: Tema 0

Máster en Programación de Videojuegos



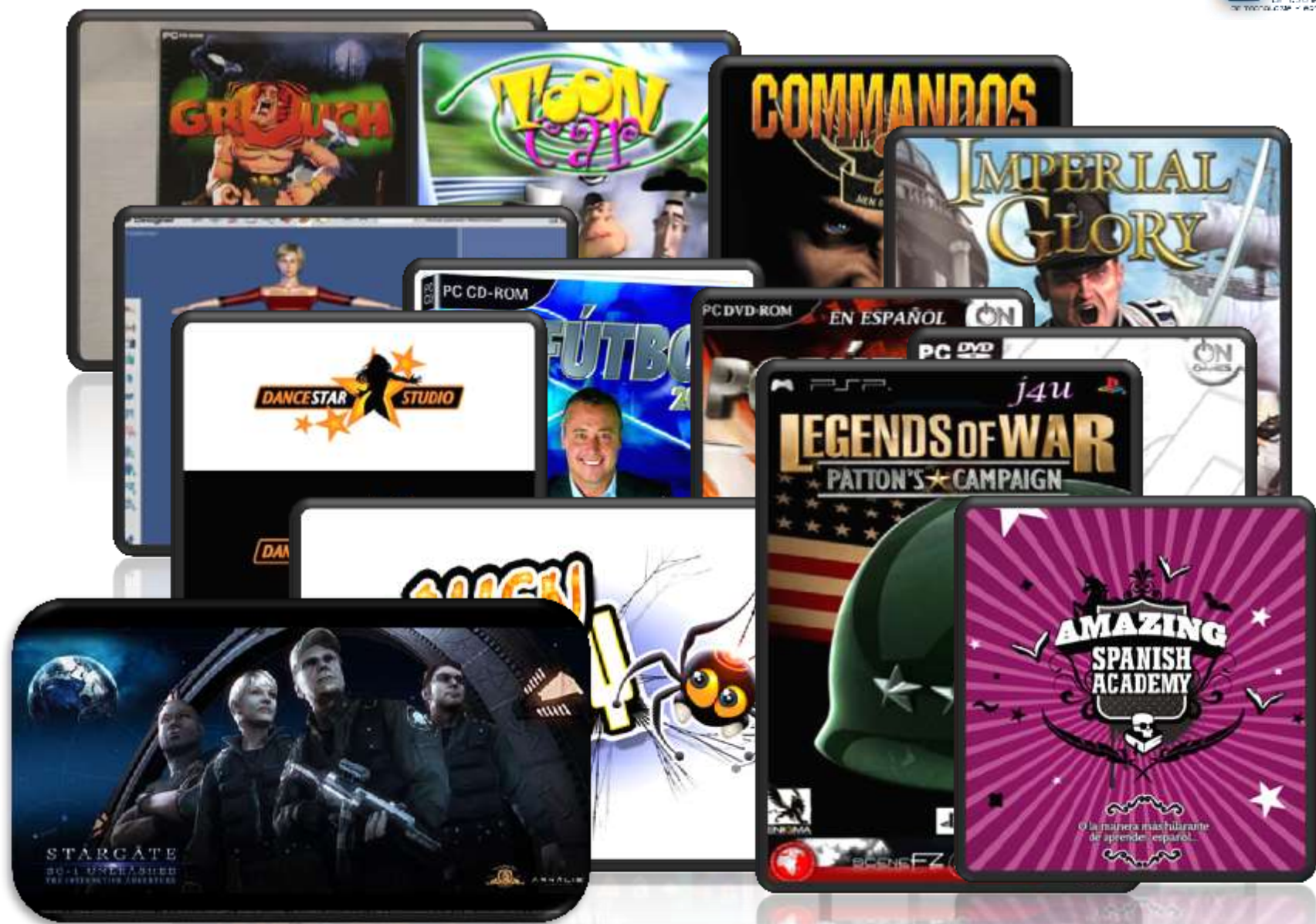
Ignacio Martínez Rodríguez

Curso 2013-2014

Profesor

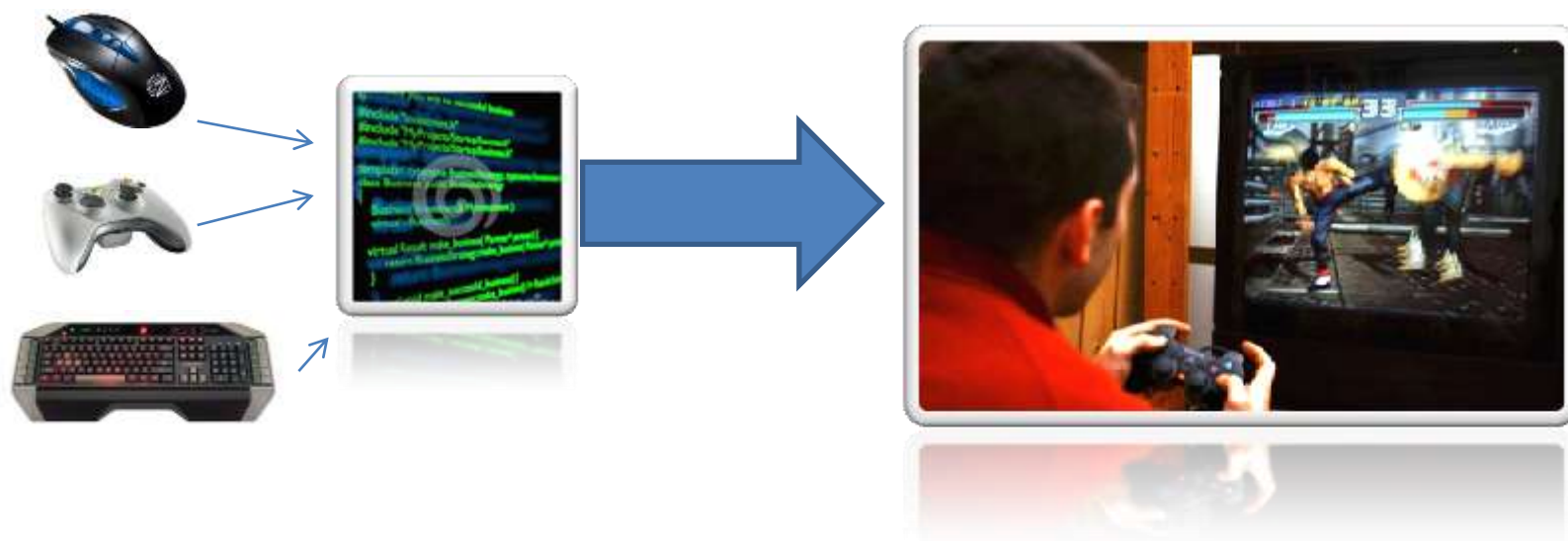
Ignacio Martínez
«Ñaco»

Lead Programmer en BKOOL



Objetivos de la asignatura

- Entender e implementar un sistema capaz de entender la entrada de eventos de dispositivos y transformarlos en eventos y acciones de juego al que llamamos **InputManager**.



Objetivos de la asignatura

- Comprender e implementar los distintos elementos de un interfaz de usuario gráfica (GUI) que nos permita presentar datos al usuario.

Objetivos de la asignatura

– GUIs



Objetivos de la asignatura

– Menú



Objetivos de la asignatura

– HUD (Heads-Up Display)



Evaluación

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo del alumno en el aula.
- Trabajos prácticos

Participación en clase:

30%

Prácticas:

70%