



# Capacitación diseño y programación de videojuegos

Módulo Programación

# Código de convivencia - Conductas no permitidas

- Comentarios ofensivos, como por ejemplo, aquellos relacionados con el género, identidad de género, expresión de género, orientación sexual, capacidades físicas, salud mental, apariencia física, etnia o religión.
- Comentarios no deseados sobre las prácticas o elecciones de estilo de vida de una persona, incluyendo aquellos relacionados con alimentación, salud, trabajo, crianza o uso de drogas.
- Uso intencional e incorrecto de los pronombres elegidos o utilización del 'dead name' al referirse a una persona.
- Imágenes o comportamientos sexuales no solicitados.
- Amenazas.
- Incitación a la violencia hacia alguna persona, incluyendo incentivar a alguien a cometer suicidio o lastimarse a sí mismo o a otros.
- Intimidación intencional.
- Interrupciones constantes de las discusiones.
- Atención sexual no solicitada.
- Comunicación privada que no cesa cuando se solicita.
- Publicaciones de comunicaciones privadas que no califican como acoso.
- Envío de spam en canales públicos o comunicaciones privadas.



# Temario

- Conceptos básicos de programación: programa, como la máquina lo interpreta, algoritmo, variable
- Exploración del entorno Unity
- Creación del personaje y ambiente utilizando sprites



# Sobre mí

- No binarie & bisexual
- Game developer
- Pronombres: ella/elle/él



@marlowhaspert en twitter e  
instagram  
<https://marlowhaspert.com>

**“El estudio de las matemáticas nos ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, que son valiosas en cualquier campo profesional.”**

**Ada Lovelace**

# Ada Lovelace (1815 -1852)

La primera programadora (lit)

*La imaginación es la facultad del descubrimiento, preeminentemente. Es lo que penetra en los mundos nunca vistos a nuestro alrededor, los mundos de la ciencia.*



Illustration: Sebastián Navas

# Programación

¿Qué es?

# Conceptos básicos de programación

Aunque nos resuelvan muchas cosas, las computadoras no piensan por sí solas ni lo que sucede en ellas ocurre por arte de magia. Un **programa** de software es un conjunto de instrucciones en donde se le dice a la computadora que hacer, de una forma en que la computadora puede interpretarlo y ejecutar esos pasos. Al conjunto de pasos que resuelven el problema y deben realizarse de forma ordenada se lo llama **algoritmo**.





# Conceptos básicos de programación

Escribir código es como escribir una receta. En este punto se decide qué querés que haga el programa y cómo querés que lo haga. Podés escribir este código en diferentes lenguajes de programación, como si fueran diferentes idiomas para hablar con la computadora.

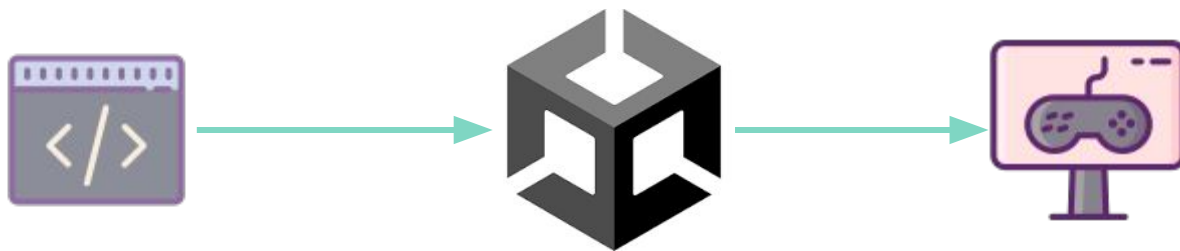
Una vez que has escrito tu receta (o código), necesitas convertirla en algo que la computadora pueda entender. Esto se llama compilación. Es como convertir tu receta escrita en una comida rica. El **compilador** toma tu código y lo convierte en instrucciones que la computadora puede entender directamente.



# Conceptos básicos de programación

Un motor de videojuegos es un tipo de programa especial (como Photoshop para los ilustradores) que nos da herramientas para hacer más fácilmente videojuegos. Es como si quisiéramos hacer un proyecto con Rasti o Legos, pero esta vez comprando el paquete de legos específicos para nuestro proyecto.

¡Se pueden crear personajes, mundos y muchas más cosas dentro de Unity!



# Instalamos Unity

<https://unity.com/download>