**Creando un shooter espacial con Unity y C#**

# **Introducción a la programación en videojuegos C#**

## ¿Qué es programar?

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mekg7cnqndqv4g0?&autoplay=true&crosstime=467>

## Los programadores de videojuegos

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mekg7cnqndqv4gg?&autoplay=true&crosstime=737>

## Entendiendo Unity

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mekg7cnqndqv4hg?&autoplay=true&crosstime=737>

## Mi primer Script de C# en Unity

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mcobr2ovlip5080?&autoplay=true&crosstime=669>

## Variables y tipos de datos

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mcobr2ovlip506g?&autoplay=true&crosstime=1156>

## Las sentencias condicionales

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mekg7cnqndqv4i0?&autoplay=true&crosstime=1897>

### **Recomendaciones/Notas**

Material de apoyo:

Clase\_6.zip

## Arrays y Loops

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mcobr2ovlip507g?&autoplay=true&crosstime=1406>

### **Recomendaciones/Notas**

Material de apoyo:

Clase\_7.zip

## Switchs y Enumeradores

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mekg7cnqndqv4h0?&autoplay=true&crosstime=1397>

### **Recomendaciones/Notas**

Material de apoyo:

clase\_8.zip

## Las funciones

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mcobr2ovlip5070?&autoplay=true&crosstime=745>

### **Recomendaciones/Notas**

Material de apoyo:

Clase\_9.zip

## Creamos un shooter en 2D – parte 1

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bruc8mcobr2ovlip5060?&autoplay=true&crosstime=1169>

## Creamos un shooter en 2D – parte 2

### **Video**

<https://platform.thinkific.com/videoproxy/v1/play/bs69il604tmoojde2to0?&autoplay=true&crosstime=1636>

### **Recomendaciones/Notas**

Material de apoyo:

Clase\_11.zip