

TFG- Esquema.
Introducción
Resumen
Agradecimientos
Dedicatoria
Citas
Índice
Cuerpo
Introducción
Importancia de la temática
Problemas a investigar
Propósito y finalidad
Marco teórico
Elementos conceptuales
Biblioteca- Libray
Framework
SDK
SDK'S y Frameworks para el desarrollo de juegos
GameMaker
¿Qué es?
Software y licencias
Juegos desarrollados con GameMaker
Funcionamiento
GML: Lenguaje de Programación propio
RPG Maker
Cocos2D
Estudios previos
Fundamentos teóricos
Objetivos
O. General
Analizar el funcionamiento de GameMaker
Aprender a utilizar GameMaker
Aprender el lenguaje de Scripts de GameMaker
Aprender a realizar juegos con GameMaker
O. específicos
Realizar el mismo juego con SFML y GameMaker y comparar
Juego en GameMaker
Juego en SFML
Comparar ambos
Metodología
Tipo de metodología
Técnicas y procedimientos
Procesos
Herramientas
Instrumentos de recolección de Datos

Cuerpo del trabajo
Guía de uso: GameMaker
Instalación del programa
Entorno del programa
Primeros pasos
Funciones básicas y/o elementos recurrentes
Guía de buenas prácticas
Conclusiones
Resultados
Objetivos conseguidos
Bibliografía
Anexos