# Objetivos

## O. General

### Conocer los principales Frameworks de creación de videojuegos 2D para no programadores.

La principal motivación de este proyecto es analizar y conocer los Frameworks y SDK´s que permiten la creación de videojuegos sin tener conocimientos a priori de lenguaje hombre-máquina.

Dada la gran popularidad que han experimentado los videojuegos en los últimos 20 años en el mercado existen una gran cantidad de programas que permiten (o al menos lo intentan) realizar esta función, se pretende encontrar los más utilizados o los que mejor consiguen realizar esta función prestando atención a los resultados profesionales que se pueden llegar a conseguir con ellos.

Conocer accesoriamente los juegos comerciales más populares que se han desarrollado con estas herramientas así como los modelos de negocios de algunas de ellas.

### Analizar en profundidad Game Maker.

Con el objetivo anterior se pretendía dar una visión global de este tipo de Frameworks, una vez con esta visión se pretende conocer de manera el programa Game Maker, que a día de hoy es el más utilizado y que domina el mercado tanto por número de juegos como por la calidad de los mismos.

La finalidad principal es la de aprender todos los aspectos que rodean este SDK.

//COMPLETAR MAS?//

### Aprender a utilizar Game Maker y su lenguaje de programación.

Una vez analizado Game Maker el siguiente paso será aprender a utilizar el programa. Es cierto que en muchas ocasiones en este tipo de programas no se deben tener a priori unos conocimientos de programación previos para empezar a trabajar y realizar proyectos con ellos con Game Maker pasa igual, pero si es necesario conocer su propio funcionamiento, reglas e interfaces visuales que permiten la creación de proyectos .

Además Game Maker cuenta con su propio lenguaje de programación llamado GML del que también se pretenden conocer sus fundamentos.

### Realizar una guía de iniciación de Game Maker.

Este proyecto también pretende ser una guía para que aquellos personas que deseen iniciarse en la programación de Game Maker. Por lo tanto se pretende crear una guía que incluya los siguientes apartados:

#### Guía de instalación.

#### Primeros pasos y funcionamiento general del programa.

#### Funciones recurrentes y elementos típicos en el desarrollo de videojuegos.

#### Guía de buenas prácticas y consejos.

## O. específicos

Realizar el mismo juego con SFML y GameMaker y comparar

Juego en GameMaker

Juego en SFML

Comparar ambos