|  |
| --- |
| 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 |