



INTRODUCCIÓN

APRENDE A PROGRAMAR TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

BOOTCAMP UTN 2019

¿QUÉ VAMOS A APRENDER EN ESTE CURSO?

- Programar videojuegos 2D (enfocándonos en tipo casuales o arcade)
- Lenguaje de programación Haxe + biblioteca Haxeflixel
- Conocer y utilizar las funcionalidades principales de Haxeflixel
- Estructura un proyecto de Haxeflixel
- Cómo funciona un videojuego por dentro
- Técnicas de videojuegos que también son aplicables a cualquier motor
- Técnicas generales de programación y patrones? Sí, algo...
- Algo de diseño? También!
- Física? Por supuesto!

¿QUÉ NECESITAMOS PARA ÉSTE CURSO?

- Conocimientos básicos de programación
 - Variables
 - Condicionales
 - Funciones
- Interés en aprender desarrollo de videojuegos
- Principios de POO (van a venir bien pero no son 100% necesarios)

TEMARIO

- Introducción a Haxeflixel
- Instalación de herramientas y configuración del entorno
- Estructura de un proyecto de Haxeflixel
- Dibujar y mover un sprite
- Entrada de teclado y mouse
- Spritesheets y animaciones
- Agrupamiento y manejo de colisiones
- Nociones básicas sobre diseño de juegos
- Creando escenario con tilemaps
- Scrolling
- Creando mapas con el editor de niveles Tiled
- Reciclado de objetos (pooling)

¿QUÉ PODEMOS HACER?

Por ejemplo...

- [Classic Heroes: Prologue](#)
- [P-Changer](#)
- [Star Blaster](#)
- [One Night In The Cementery](#)
- [The Elisa Chronicles](#)
- [Falling Bob](#)