



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

TEMARIO

Programación en C# para videojuegos

Introducción a Unity

Variables

Estructuras de Control

Clases

Herencia

Polimorfismos

Listas

Mapa

Patrones de Diseño



Cronograma de clases:

Clase 1: Fundamentos de la Programación en base C#

Clase 2: Variables y Estructuras de Control –Movimiento, puntajes y colisión

Clase 3: Funciones y Arreglos -> Organización de un juego y máquinas de estado

Clase 4: Clases -> Modelando el juego

Clase 5: Relaciones entre clases y Polimorfismo -> Personajes y enemigos

Clase 6: Estructuras de Datos, LINQ y Lambdas -> Niveles e I.A.

Clase 7: Patrones de Diseño -> Managers y Listeners

Clase 8: Interfaz - Componentes - Scripts (Controles)

Clase 9: Prefabs - Instantiate - Colisiones

Clase 10: UI - Menú

Clase 11: Sonido - Animaciones - Exportación - Control Táctil

Clase 12: Corrección TP Final