

Workshop Videojuegos

Clase 1:

- Teoría: Introducción al diseño de videojuegos
- Programación: Introducción a Unity 3D
 - Entorno
 - Scripting
 - Controles básicos
 - Inputs
- Elaboración de un juego de plataformas - Parte 1

Clase 2

- Teoría: Tipos de mecánicas, dinámicas y estéticas
- Programación: Controladores
 - Control de animaciones
 - Máquinas de estado
- Elaboración de un juego de plataformas - Parte 2

Clase 3

- Teoría: Tipos de decisiones
- Programación:
 - Colisiones
 - Triggers
 - Prefabs
 - Patrones enemigos
- Elaboración de un juego de Naves

Clase 4

- Teoría: Curva de la experiencia, chance y habilidad
- Programación:
 - IA
- Elaboración de un juego de Barcos

Clase 5

- Teoría: Balances y controles.
- Programación:
 - Aleatoriedad
- Elaboración de un Endless Runner

Clase 6

- Teoría: Interfases
- Programación:
 - Hud
 - Canva
 - Pantallas
 - Sonidos
 - Exportar para distintos dispositivos
- Elaboración de un Endless Runner