



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

PROGRAMACIÓN EN C# PARA VIDEOJUEGOS

TEMAS

- 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