



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Workshop Videojuegos. Construct 2

TEMARIO

El temario consiste en los conceptos básicos de programación que incluye entender cómo es el funcionamiento mínimo de la misma: lógica, variables, arreglos, inputs y repeticiones. Con estos conceptos implementados en el motor a través de los bloques, van a incorporarse los específicos del motor y del desarrollo de videojuegos que son eventos, acciones, triggers y colisiones.

El resto del temario consiste en la conjugación de las unidades mínimas de funcionamiento con los del motor para simular los distintos tipos de juegos.

Los juegos buscan representar distintos tipos de géneros de juegos que podrían ser de interés de implementar o que tienen elementos lógicos interesantes de complejidad baja-media que pueden resultar útiles a la hora de implementar los proyectos propios. Los elementos a implementar en los juegos son top-down, infinite runner vertical/horizontal, shooter, plataformas y puzzle.

CRONOGRAMA

Clase 1

- + Conceptos básicos de programación
- + variables, condicionales, tipos, eventos, colisiones
- + Infinite runner vertical / horizontal
- + Personaje que va hacia adelante y debe esquivar/juntar cosas
- + Personaje que va hacia arriba y debe esquivar/juntar cosas
- + Movimiento / Input / Colisiones / puntaje / vidas

Clase 2

- + Conceptos medios de programación
- + inputs, funciones, vectores, diccionarios
- + Top down shooter
- + Personaje que se mueve y puede disparar, enemigos
- + inventario / vida

Clase 3 Plataformero

+ Personaje que se desarrolla en un mapa diseñado con físicas y Plataformas

Clase 4

Plataformero (Tilemap)

+ Personaje que se desarrolla en un mapa diseñado con tilemap

Clase 5

Manejar con el mouse

+ Programación más avanzada con condicionales, repeticiones y aleatoriedad

Clase 6

Manejar con las flechas

Programación más avanzada con armado de niveles

Clase 7

Mecánicas y mini juegos

+ Armado de juego con minijuegos

+ Quick time events / Presión del tiempo / Timing / Precisión

+ Gestión de escenas

Clase 8 Puzzle

+ Armado de puzzles

+ Espacial

+ Uso de items

+ Lógico

+ Reconocimiento de patrones