

Objetivos del Curso

Este curso proveerá al alumno conocimientos y experiencia práctica en:

- Empezar a desarrollar con Unity 3
- Conocimientos básicos del desarrollo de video juegos
- Introducción a la programación lógica y expresiones
- Programación básica en java script
- Documento de diseño para video juegos
- Creación de juegos 2D
- Creación de juegos 3D
- Api de Unity

Requerimientos

- Unity 3
- UnityDevelop, UnityScriptEditor or MonoDevelop
- Acceso a internet

Programas adicionales

- Programas 2D (Photoshop, Gimp, etc)
- Programas 3D (Maya, 3ds Max, Blender)

Modulo I

C1	Introducción a Unity 3 Herramientas, Interface, Flujo de trabajo <ul style="list-style-type: none">- menú principal- navegación- jerarquía- inspector- proyecto- assets- game objects- terrenos Examen I (herramientas de Unity)
-----------	--

- | | |
|-----------|---|
| | |
| C2 | Panel de animación
Teclas de acceso rápido en Unity
Introducción a Java Script <ul style="list-style-type: none">- sitios en línea y recursos- escoger un IDE- la consola- declarar variables y función print- operadores aritméticos- condiciones |
| C3 | Examen II (Java Script)
Continua introducción a JS <ul style="list-style-type: none">- condiciones multiples- selección casos- bucles- funciones- clases |
| C4 | Examen III (JS)
Laboratorio I (apunta y haz click) <ul style="list-style-type: none">- descripción del proyecto- programación de personaje- assets- posición aleatoria- raycast- evento click |
| C5 | Laboratorio I (apunta y haz click) <ul style="list-style-type: none">- programación de enemigo- puntaje- interface para usuario- integrar audio- compilar para PC y Web |
| C6 | Presentación al internet de laboratorio I
Laboratorio II (Asteroides 2D) <ul style="list-style-type: none">- descripción del proyecto- programación de la nave- assets- control y limites- programación de asteroides |

C7	<ul style="list-style-type: none">- programación de eventos Laboratorio II (Asteroides 2D) <ul style="list-style-type: none">- puntaje- interface para usuario- integrar audio- opciones preferencia
C8	Laboratorio II (Asteroides 2D) <ul style="list-style-type: none">- programación de escudo- partículas- compilación para Web Presentación al internet de laboratorio II
C9	Documento de diseños de un clásico juego <ul style="list-style-type: none">- descripción del proyecto- animación de personaje 2D- tipos de controles
C10	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- caminar y saltar- limites de movimiento
C11	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- estado del personaje- colisiones
C12	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- punto de inicio y final- control de cámara

Modulo II

C1	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- puntaje y tiempo- vida y poderes
C2	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- ataque de fuego- programación de enemigos
C3	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- bloques de escenario- bloques que se destruyen
C4	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- bloques con monedas- bloques que saltan
C5	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- tubo que teletransporta- funciones para enemigos
C6	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- programación de búsqueda AI
C7	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- interface para usuario- integrar audio
C8	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- opciones preferencia
C9	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- clase enemigo
C10	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- pasar al nivel 2
C11	Laboratorio III (Super Mario 2D scroll) <ul style="list-style-type: none">- compilación para Web
C12	Presentación al internet de laboratorio III Conclusiones y felicitaciones ☺