Videojuegos 2D

Jesús Alonso Alonso

PID_00175247

Material docente de la UOC

UOC
Universitat Oberta de Catalunya
www.uoc.edu

Jesús Alonso Alonso

Ingeniero en Informática por la Universidad Politécnica de Cataluña y profesor asociado en dicha universidad. Investigador en gráficos por computador, con énfasis en su aplicación a los videojuegos.

La revisión de este material docente ha sido coordinada por el profesor: Josep Jorba Esteve (2011)

Segunda edición: octubre 2011
© Jesús Alonso Alonso, Josep Jorba Esteve
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2011
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Diseño: Manel Andreu
Realización editorial: Eureca Media, SL
Depósito legal: B-30.873-2011

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Contenidos

Módulo didáctico 1
Videojuegos 2D
Jesús Alonso Alonso

1. Estructura de un videojuego
2. *Tile based engine*
3. Física
4. Motores de física
5. Programación gráfica 2D