

Programación en Unity 2D

Pierre Bourdin Kreitz
Jordi Duch Gavaldà
Rodrigo Pizarro Lozano
Heliodoro Tejedor Navarro

PID_00236756

Material docente de la UOC

Pierre Bourdin Kreitz

Jordi Duch Gavaldà

Rodrigo Pizarro Lozano

Heliodoro Tejedor Navarro

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Pierre Bourdin Kreitz (2016)

Primera edición: septiembre 2016

© Pierre Bourdin Kreitz, Jordi Duch Gavaldà, Rodrigo Pizarro Lozano, Heliodoro Tejedor Navarro

Todos los derechos reservados

© de esta edición, FUOC, 2016

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Diseño: Manel Andreu

Realización editorial: Oberta UOC Publishing, SL

Depósito legal: B-19.333-2016

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.

Agradecemos al Dr. Joan Arnedo Moreno su ayuda en la relectura de los materiales y sus numerosos consejos durante el proceso de creación de estos.

Contenidos

Módulo didáctico 1

Introducción a los videojuegos

Pierre Bourdin Kreitz, Jordi Duch Gavaldà y Heliodoro Tejedor Navarro

1. El videojuego como producto cultural
2. Publicación de un videojuego
3. Plataformas y arquitecturas para videojuegos
4. Diseño de videojuegos

Módulo didáctico 2

Un juego de aventuras

Rodrigo Pizarro Lozano

1. ¿Qué es un motor de juego?
2. Conociendo Unity
3. *Scripting* en Unity
4. Proyecto: Un juego de aventuras

Módulo didáctico 3

Un juego de plataformas

Rodrigo Pizarro Lozano

1. *Sprites*
2. Física 2D
3. *Build* a Android
4. Entrada para móvil
5. Proyecto: Un juego de plataformas

Módulo didáctico 4

Un juego de artillería

Rodrigo Pizarro Lozano

1. Subprocesos
2. Sistemas de partículas
3. Animaciones
4. *Layers* y *Tags*
5. Proyecto: Un juego de artillería

