



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO**

# Guía del Curso

## IFCT036PO DESARROLLO VIDEOJUEGOS HTML5

---

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

Este Curso IFCT036PO DESARROLLO VIDEOJUEGOS HTML5 le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Hostelería y turismo. Con este CURSO IFCT036PO DESARROLLO VIDEOJUEGOS HTML5 el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y desarrollar juegos/videojuegos utilizando html5.

### CONTENIDOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A HTML5 Y COCOS2D-X HTML5

1. URL y API Online de Cocos2d-xHTML5
2. Nociones básicas. Ciclo vida de un juego
3. Ejemplos de juegos desarrollados con Cocos
4. HTML5 y un paso más: APPs IOS, Android, W8
5. Ejemplos aplicados

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. GENERACIÓN DE ESCENAS Y CREACIÓN DE COMPONENTES

1. Scenes, Layers y Sprites
2. Navegación entre Scenes. Paso de parámetros
3. Creación de primitivas gráficas con Cocos
4. Scrolls y Zooms
5. Creación de componentes personalizados
6. Ejemplos aplicados

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. PERSISTENCIA O ALMACENAMIENTO DE ESTADOS

1. Qué es y para qué nos sirve la persistencia
2. Local Storage y juegos offline
3. HttpRequest + JSON y juegos online
4. Ejemplos aplicados y sentido práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. FÍSICA EN HTML5. BOX2D

1. Introducción a Box2D
2. Primeros ejemplos con Box2D
3. Ejemplos más elaborados con Box2D

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. FÍSICA EN HTML5. CHIPMUNK

1. Introducción a Chipmunk
2. Primeros ejemplos con Chipmunk
3. Ejemplos más elaborados con Chipmunk

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. GENERANDO LÓGICA O MODELO DEL JUEGO. IA

1. El modelo del juego: motor y core
2. Cómo generar IA. Heurísticas
3. Implementar Robots mediante IA. Ejemplos prácticos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREANDO VERSIÓN MULTIJUGADOR. WEBSOCKETS

1. Dando un paso más. Juegos en red
2. Tecnologías involucradas
3. Pros y contras de estas técnicas
4. Jugadores humanos VS Jugadores Robots
5. Escalabilidad del juego

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. GENERANDO APP ANDROID DEL JUEGO

1. Aplicando Cocos2d-X para obtener la versión Android de un juego HTML5
2. Compilación y ejecución Android

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGO FINAL. APLICACIÓN PRÁCTICA

1. Componentes. Escenas y Sprites
2. Lógica
3. Física

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. VIDEOJUEGO FINAL. APLICACIÓN PRÁCTICA. 4 HORAS

1. Transformación a Multijugador
2. Generación de App
3. Créditos finales



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)