

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 HTLM5 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 COMPONTES

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
E-mail: info@academiaintegral.com.es