

Programación dende cero do minixogo 2D: 'Meteoritos: acaba con eles!'

Descrición

Unity é un motor de videoxogos 3D que nos permite, con certos coñecementos de programación e de recursos gráficos (o que se adoita chamar 'arte'), poder realizar produtos de entretemento para un mercado sediento de novas experiencias de lecer.

Esta ferramenta soubo sacar o máximo potencial ofrecendo a través do seu editor gráfico a oportunidade de entrar neste apaixonante mundo como programador, podendo habilitarnos para iso a través da prestixiosa certificación Unity: Certified User Programmmer.

Durante esta xornada tratarase de crear desde cero (con recursos gráficos existentes) un xogo 2D de 'nave espacial', coa que deberemos esquivar e/ou destruír asteroides de varias dimensións e velocidades. Para iso deberemos programar con C# os movementos da nave, ademais de disparar tentando destruír os asteroides que podamos.

Mostrarase como programalo e dar control aos diferentes elementos da escena espacial, poñendo énfase no rol do programador dentro das fases de creación dun xogo 2D.

O relator da xornada será Ricardo Jaume Albacar, con máis de 15 anos de experiencia en docencia e diversas certificacións, que combina o seu traballo de Senior Technical Trainer en PUE como instrutor acreditado do programa <https://www.pue.es/pue-academy/unity-certified-user>, coa participación activa en interesantes traballos de mentoring para equipos de 'startup'.

Como valor engadido, dende PUE (training partner oficial de UNITY) xestionarase o acceso gratuíto a todos/as os/as asistentes á xornada a un Practice Test oficial de preparación da certificación Unity: Certified User Programmmer.

DURACIÓN 4 horas

METODOLOXÍA Virtual

BENEFICIOS

Programación dende cero do minixogo 2D: 'Meteoritos: acaba con eles!'

HORARIO	O 24/05/2021 de 16:00 a 20:00 horas.
PROBA DE SELECCIÓN	null
LUGAR DE DOCENCIA	
Nº PRAZAS	500

Temario

- Introducción ao mundo dos videoxogos
- Roles na realización dun produto de entretemento
- Introducción á contorna Unity
- Presentación do editor e do contorno de desenvolvemento
- Creación dunha escena
- Creación de obxectos na escena
- Programación de comportamentos e interaccións
- Despregue do produto