



Gracias a



openwebinars.net/cert/ZL3g9



OpenWebinars certifica que

Sebastián Jiménez Fernández

Ha superado con éxito

**Introducción a la programación de
Videojuegos con C# y Unity**

Duración del curso

25 horas

Fecha de expedición

01 mayo 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', positioned over a large, light gray watermark of the OpenWebinars logo.

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

Contenido

Introducción a la programación de Videojuegos con C# y Unity

1. INTRODUCCIÓN

Introducción del profesor y curso

2. SETUP: UNITY3D

Introducción a Unity

Instalacion de Unity I

Instalacion de Unity II

Documentación de Unity

Asset Store

Foro Unity

3. CONCEPTOS BÁSICOS: UNITY

Conceptos básicos de Unity

GameObject y Prefab

Cámara

Game loop

4. CONCEPTOS BÁSICOS: C#

Introducción a C#

Fundamentos básicos de C#

Sentencias condicionales

Bucles

Tipos de datos compuestos

Clases

Métodos y funciones

Herencia

Singleton

5. CREACIÓN DE UN MINIJUEGO

Creación de un videojuego

Personaje principal

Cambios de cámara

Recolección de objetos

Field of View

