



Gracias a



openwebinars.net/cert/yw6db



OpenWebinars certifica que

Victor Daniel Gil Becerra

Ha superado con éxito

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

Duración del curso

25 horas

Fecha de expedición

21 marzo 2020

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Manuel Agudo'.

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