openwebinars.net/cert/nLqPk

Gracias a

OpenWebinars certifica que

Cristobal Sanchez Ortega

Ha superado con éxito

Creación de Videojuegos con Phaser

Duración de la ruta

17 horas

Fecha de expedición

26 julio 2022

CEO de OpenWebinars

Manuel Agudo

Contenido

Creación de Videojuegos con Phaser

1. Curso de desarrollo de videojuegos básicos con Phaser

1. Introducción

Presentación

Desarrollo de videojuegos HTML5

¿Qué es Phaser?

¿Por qué TypeScript?

2. Entorno de desarrollo

NodeJS y GitBash

Visual Studio Code

Hola Mundo en Typescript

3. Configuración del juego

Creación de nuestra plantilla inicial

Estructura del código en Phaser

Importar y exportar módulos

4. Creación de escenas

Escena de carga de Assets

Escena menú y flujo entre escenas

Escena HUD: Intercambio de datos y eventos

Solución del reto: Añadir texto interactivo

5. Diseño y Creación de Niveles

Centralizar identificadores

Free Assets

Creación de TileMaps con Tiled

TileMaps y TileSets desde Phaser

Fondo en movimiento

Fuentes Bitmap

6. Crear Personaje Principal

Atlas de imágenes

Animaciones, física y colisiones

Control de movimientos

Clase de gestión del jugador

Posición del jugador y objeto final

2. Curso de desarrollo avanzado de videojuegos con Phaser

1. Introducción

Presentación

2. Control del tiempo y enemigos

Contador del tiempo

Carga y animaciones

Colisiones con enemigos

Añadir más enemigos

3. Nuevas funcionalidades

Plataformas en movimiento

Fundido de escenas y fuentes HUD

Música y efectos de sonido

Objetos recolectables

4. Gestión de niveles

Clase 'Manejador de niveles'

Mejoras en el audio

Mejoras en el menú

Escena de ajustes

Escena de créditos

Escena de selección de niveles

Escena de final de nivel

5. Guardado de datos del juego

Base de datos del juego

6. Publicación

Escalado automático

Cesta de coleccionables

Controles táctiles

Publicación en GameJolt

3. Convierte tu videojuego Phaser en app para Android

1. Taller

Convierte tu videojuego Phaser en app para Android