



Gracias a



[openwebinars.net/cert/OKbOk](https://openwebinars.net/cert/OKbOk)



OpenWebinars certifica que

**Hugo Méndez González**

Ha superado con éxito

**Curso de desarrollo de  
videojuegos básicos con Phaser**

Duración del curso

**8 horas**

Fecha de expedición

**12 mayo 2021**

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

# 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

