



UNIVERSIDAD DEL CINE

Prototipado rápido de juegos 2D: Construct y Game Design

por David Marchand

Inicia: 8 de septiembre

Finaliza: 13 de octubre

Días: martes 18.00 a 20.00

Duración: 6 clases, 12 horas

Programa

Unidad I. Juego de plataformas

Clase 1. Objetos y comportamientos

- Introducción a Construct.
- Conceptos básicos de *game design*.
- Creación y edición de objetos.
- Personaje principal y plataformas.
- Comportamientos y movimiento.
- Diseño de niveles.

Clase 2. Eventos, escenas y animaciones

- Eventos: condiciones de victoria y derrota.
- Escenas: niveles y pantalla final.
- Objetos de texto.
- Capas, fondos y decoración.
- Animaciones de personajes.

Unidad II. Top Down Shooter

Clase 3. Enemigos y proyectiles

- Movimiento en ocho direcciones.
- Diseño de enemigos.
- Apuntar con el mouse.

Pasaje J.M. Giuffra 330 - San Telmo (C1064ADD)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
Tel: (5411) 2151-9150 - www.ucine.edu.ar



- Creación y colisión de proyectiles.
- Variables de instancia: salud del personaje.

Clase 4. Interfaz y controles

- Movimiento con teclado (WASD).
- Variables: munición limitada.
- Interfaz HUD.
- Condiciones de victoria.
- Gestión de instancias.

Unidad III. Infinite Runner y juego de pelea

Clase 5. Infinite Runner

- Fondo con desplazamiento infinito.
- Generación de obstáculos.
- Música y efectos de sonido con BeepBox y ChipTone.
- Implementación de audio.
- Partículas y efectos visuales.

Clase 6. Juego de pelea

- Desarrollo de un sistema de combate.
- Multiplayer local.
- Fondos animados.
- Ataques cuerpo a cuerpo.
- Variables de texto.
- Selección y control de instancias.