

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección Actividades. Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|----------|---|--|---|
| Semana 1 | Tema 1. Introducción a la programación en JavaScript 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. JavaScript, estructura y programas 1.3. Variables y operaciones 1.4. Estructuras de control 1.5. <i>Arrays</i> | Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,25 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos) | Presentación de la asignatura y clase del tema 1 |
| Semana 2 | Tema 2. Conceptos de programación en JavaScript 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Funciones 2.3. Introducción a la orientación a objetos 2.4. Sistema de eventos | Test - Tema 02 (0.1 puntos) | Clase del tema 2 |
| Semana 3 | Tema 3. Conceptos de programación en JavaScript (II) 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Uso básico de Canvas 3.3. Otros usos de Canvas 3.4. Otras funciones y utilidades JavaScript | Laboratorio: Objetos en JavaScript (4.4 puntos) Test - Tema 03 (0.1 puntos) | Clase del tema 3 y presentación de la actividad: Laboratorio: Objetos en JavaScript |
| Semana 4 | Tema 4. Introducción al desarrollo de videojuegos y uso de <i>frameworks</i> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Programación de videojuegos 4.3. Posibilidades | | Clase del tema 4 |
| Semana 5 | Tema 4. Introducción al desarrollo de videojuegos y uso de <i>frameworks</i> (continuación) 4.4. <i>Frameworks</i> e introducción a Cocos2D 4.5. Capas y escenas | Test - Tema 04 (0.1 puntos) | Clase del tema 4 |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|-----------|---|--|--|
| Semana 6 | Tema 5. Elementos básicos de Cocos 2D 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. <i>Sprites</i> 5.3. Acciones de movimiento 5.4. Interfaces de entrada 5.5. Colisiones | Test - Tema 05 (0.1 puntos) | Clase del tema 5 Resolución de la actividad: Laboratorio: Objetos en JavaScript |
| Semana 7 | Tema 6. Elementos de Cocos 2D y arquitectura de la lógica del juego 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Lógica del juego 6.3. Animaciones 6.4. Transiciones 6.5. Efectos de sonido | Test - Tema 06 (0.1 puntos) | Clase del tema 6 |
| Semana 8 | Tema 7. Motores de fuerzas físicas 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Motores de fuerzas físicas 7.3. Chipmunk 7.4. Implementación del espacio físico 7.5. <i>Sprites</i> físicos, cuerpos dinámicos y formas 7.6. Cuerpos estáticos 7.7. Impulsos | Trabajo Grupal: Mejoras sobre el juego presentado en clase (4.4 puntos) Test - Tema 07 (0.1 puntos) | Clase del tema 7 y presentación de la actividad grupal: Mejoras sobre el juego presentado en clase |
| Semana 9 | Tema 8. Desarrollo de juegos basados en fuerzas físicas 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. <i>Sprites</i> físicos, cuerpos estáticos y formas 8.3. <i>Sprites</i> físicos, cuerpos dinámicos y formas (II) | | Clase del tema 8 |
| Semana 10 | Tema 8. Desarrollo de juegos basados en fuerzas físicas (continuación) 8.4. Colisiones 8.5. Control del espacio físico y lógica de negocio | Test - Tema 08 (0.1 puntos) | Clase del tema 8 |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|-----------|--|--|---|
| Semana 11 | Tema 9. Creación de mapas de tiles multicapas 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Mapas de tiles 9.3. Definición de capas y elementos del mapa 9.4. Carga de mapas multicapa | Test - Tema 09 (0.1 puntos) | Clase del tema 9 Resolución de la actividad grupal: Mejoras sobre el juego presentado en clase |
| Semana 12 | Tema 10. Desarrollo de un «plataformas» 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Personaje controlable 10.3. Movimiento de cámara 10.4. Estados y animaciones 10.5. Elementos recolectables | Trabajo: Mini juego de temática libre con Framework (4.5 puntos) Test - Tema 10 (0.1 puntos) | Clase del tema 10 y presentación de la actividad: Trabajo: Mini juego de temática libre con Framework |
| Semana 13 | Tema 11. Desarrollo de un «plataformas» (II) 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Implementación de enemigos 11.3. Sistema de disparo 11.4. Animaciones finitas | Test - Tema 11 (0.1 puntos) | Clase del tema 11 Sesión de explicación del modelo de examen |
| Semana 14 | Tema 12. Otros aspectos de Cocos 2D 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Sistema de partículas 12.3. Contador de puntos | Test - Tema 12 (0.1 puntos) | Clase del tema 12 |

| | Temas | Actividades (15.0 puntos) | Clases en directo |
|-----------|---|------------------------------|---|
| Semana 15 | Tema 12. Otros aspectos de Cocos 2D (continuación) 12.4. Combinación de mapas 12.5. Mapas de vista aérea | | Clase del tema 12 Resolución de la actividad: Trabajo: Mini juego de temática libre con Framework |
| Semana 16 | Semana de exámenes | | |