

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).

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la programación 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Conceptos básicos 1.3. Programación modular y estructurada 1.4. Estructuras de datos 1.5. Estructuras de control 1.6. Referencias bibliográficas		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.09 puntos)	Trabajo final: Programación de un Videojuego para varios jugadores (6.0 puntos)
Semana 2	Tema 2. Programación básica en C# 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Introducción 2.3. Tipos de datos 2.4. Manejo de funciones y variables 2.5. Referencias bibliográficas	Trabajo: Creación de una calculadora en C# que sume números (1.3 puntos)	Foro: Métodos de planificación y desarrollo de software útiles para trabajar en Unity (0.72 puntos) Test - Tema 02 (0.09 puntos)	
Semana 3	Tema 3. Programación avanzada en C# 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Manejo de vectores 3.3. Manejo de cadenas			
Semana 4	Tema 3. Programación avanzada en C# (continuación) 3.4. Manejo de matrices		Test - Tema 03 (0.09 puntos)	
Semana 5	Tema 4. Programación básica en JavaScript 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Introducción 4.3. Tipos de datos 4.4. Manejo de funciones y variables 4.5. Referencias bibliográficas	Trabajo: Creación primer juego en Unity (1.3 puntos)	Test - Tema 04 (0.09 puntos)	
Semana 6	Tema 5. Programación avanzada en JavaScript 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Manejo de vectores 5.3. Manejo de cadenas 5.4. Manejo de matrices		Test - Tema 05 (0.09 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 7	Tema 6. Entornos de desarrollo de videojuegos 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. ¿Qué es un entorno de desarrollo de videojuegos? 6.3. Principales entornos de desarrollo de videojuegos 6.4. Unity		Test - Tema 06 (0.09 puntos)	
Semana 8	Tema 7. Interfaz de usuario de Unity 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Instalación de Unity 7.3. Escena 7.4. Jerarquía			
Semana 9	Tema 7. Interfaz de usuario de Unity (continuación) 7.5. Inspector de elementos 7.6. Consola 7.7. Proyecto		Test - Tema 07 (0.09 puntos)	
Semana 10	Tema 8. Objetos y Texturas en Unity 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Definición de objetos en la escena 8.3. Modificación de las propiedades de los objetos 8.4. Objetos <i>directional light</i> y <i>main camera</i> 8.5. Texturas		Test - Tema 08 (0.09 puntos)	
Semana 11	Tema 9. Física de Objetos y detección de colisiones en Unity 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Introducción 9.3. Objetos rígidos 9.4. Colisiones 9.5. Articulaciones 9.6. Controladores de personajes 9.7. Diferencias entre la física 2D y 3D		Test - Tema 09 (0.09 puntos)	
Semana 12	Tema 10. Scripting en Unity 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Integración de Visual Studio en Unity 10.3. Creación del primer script 10.4. Integración de scripts con objetos		Test - Tema 10 (0.09 puntos)	
Semana 13	Tema 11. Creación de Menús con Unity 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción 11.3. <i>GameObject</i> Canvas 11.4. Creación de menús	Trabajo: Creación de un juego multijugador Sumo con físicas (1.4 puntos)	Test - Tema 11 (0.09 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 14	Tema 12. Manejo del audio en Unity 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción 12.3. Uso de sonidos en Unity 12.4. <i>Audio Mixer</i>		Test - Tema 12 (0.09 puntos)	
Semana 15	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 16	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 17	Entrega del trabajo final			