

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 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 al entorno Unreal Engine 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Plantillas, proyectos y niveles 1.3. Formas geométricas 1.4. Herramientas de terrenos y luces		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test- Tema 01 (0.1 puntos)	Trabajo fin de asignatura: Desarrollo de un videojuego (6.0 puntos)
Semana 2	Tema 2. Mecanismos de entrada, personajes y componentes 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Definición de mecanismos de entrada 2.3. Declaración de clases y personajes 2.4. Sistema de componentes de cámara	Trabajo: Diseño de un nivel en Unreal Engine (1.2 puntos)	Test- Tema 02 (0.1 puntos)	
Semana 3	Tema 3. Movimiento básico 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Movimiento del personaje 3.3. Movimiento de la cámara		Test- Tema 03 (0.1 puntos)	
Semana 4	Tema 4. Movimiento automático 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Enemigos 4.3. AiController para mover enemigos		Test- Tema 04 (0.1 puntos)	
Semana 5	Tema 5. Sistema de disparo y arma 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Disparo 5.3. Arma y generación de disparos 5.4. Restricciones a la cámara		Test- Tema 05 (0.1 puntos)	
Semana 6	Tema 6. Colisiones 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Detección de superposición entre elementos 6.3. Eliminación de elementos de nivel 6.4. Regeneración de nivel	Trabajo: Incluir un nuevo enemigo y un nuevo elemento recolectable en el juego (1.2 puntos)	Test- Tema 06 (0.1 puntos)	
Semana 7	Tema 7. Generación de enemigos y animaciones 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Generación de enemigos 7.3. Definición de espacios de animación 1D 7.4. Sistema de animaciones		Test- Tema 07 (0.1 puntos) Foro: Propón una lógica de negocio para que los enemigos se comporten de una forma más compleja (0.6 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo final (6.0 puntos)
Semana 8	Tema 8. Animaciones con espacios 2D 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Definición de espacios de animación 2d 8.3. Estados y transiciones entre animaciones		Test- Tema 08 (0.1 puntos)	
Semana 9	Tema 9. Sockets para adjuntar elementos y sistema de partículas 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Sockets para adjuntar elementos 9.3. Sistema de partículas	Trabajo: Minijuego (1.6 puntos)	Test- Tema 09 (0.1 puntos)	
Semana 10	Tema 10. HUD y efectos de sonido 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Head Up Display 10.3. Efectos de sonido y sonido ambiental		Test- Tema 10 (0.1 puntos)	
Semana 11	Tema 11. Tipos de cámara e importar recursos 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Tipos de cámara			
Semana 12	Tema 11. Tipos de cámara e importar recursos (continuación) 11.3. Importación de recursos gráficos		Test- Tema 11 (0.1 puntos)	
Semana 13	Tema 12. Otras técnicas de movimiento, componentes y control 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Characters con movimiento aleatorio 12.3. Componente <i>Sensing</i>			
Semana 14	Tema 12. Otras técnicas de movimiento, componentes y control (continuación) 12.4. Componente <i>Physics Handle</i> y elementos físicos 12.5. Control de ratón		Test- Tema 12 (0.1 puntos)	
Semana 15	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 16	Entrega del trabajo final de la asignatura			