

## 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).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción a la programación en JavaScript</b> 1.1. Introducción al entorno de programación 1.2. HTML y JavaScript: estructura y programas 1.3. Clases y objetos 1.4. Variables	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	<b>Tema 2. Métodos, herencia y condiciones</b> 2.1. Métodos 2.2. Herencia 2.3. Referencias a objetos	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Lógica y listas</b> 3.1. Estructuras de condicionales simples 3.2. Listas y operaciones 3.3. Bucles	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"  Laboratorio
Semana 4	<b>Tema 4. Introducción al desarrollo de videojuegos con Phaser</b> 4.1. <i>Frameworks</i>		Clase del tema 4
Semana 5	<b>Tema 4. Introducción al desarrollo de videojuegos con Phaser (continuación)</b> 4.2. Estructura básica: juego y mundo	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 6	<b>Tema 5. Mapas de <i>tiles</i> y físicas</b> 5.1. Recursos gráficos y mapas 5.2. <i>Sprites</i> físicos 5.3. Colisiones con plataformas	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5  Clase de resolución de la actividad "Laboratorio: Objetos en JavaScript"
Semana 7	<b>Tema 6. Movimiento y animaciones</b> 6.1. Cursores y movimiento 6.2. Animaciones y hojas de <i>sprites</i>	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 7. Movimiento y objetos en capa</b> 7.1. Cámara 7.2. Definición de objetos en el mapa	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 "Trabajo grupal: Mejoras sobre el juego presentado en clase"
Semana 9	<b>Tema 8. Físicas y elementos de colisión</b> 8.1. Propiedades de <i>sprites</i> físicos		Clase del tema 8
Semana 10	<b>Tema 8. Físicas y elementos de colisión (continuación)</b> 8.2. Eventos de colisión	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 9. Fondos e interfaz de usuario</b> 9.1. Fondos y decoraciones 9.2. Elementos de interfaz de usuario	Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9  Clase de resolución de la actividad "Trabajo grupal: Mejoras sobre el juego presentado en clase"

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<b>Tema 10. Enemigos móviles</b> 10.1. Definición de enemigos 10.2. Patrones de movimiento	Trabajo: Minijuego de temática libre con framework (4.5 puntos) Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la actividad "Trabajo: Minijuego de temática libre con <i>framework</i> "
Semana 13	<b>Tema 11. Fondos e interfaz de usuario</b> 11.1. Estados y animaciones de enemigos 11.2. Superar nivel 11.3. Mensajes en pantalla 11.4. Eliminar elementos de juego	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<b>Tema 12. Mejora de experiencia de juego</b> 12.1. Elementos para mejorar el <i>game feel</i>		Clase del tema 12
Semana 15	<b>Tema 12. Mejora de experiencia de juego (continuación)</b> 12.2. Mecanismo de disparo 12.3. Efectos de sonido	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12  Clase de resolución de la actividad "Trabajo: Minijuego de temática libre con <i>framework</i> "
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		