

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	Tema 1. Introducción al entorno Unreal Engine 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Plantillas proyectos y niveles 1.3. Formas geométricas básicas 1.4. Herramientas de terrenos y luces	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1.
Semana 2	Tema 2. Mecanismos de entrada, personajes y componentes 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Definición de mecanismos de entrada 2.3. Declaración de clases y personajes 2.4. Sistema de componentes y cámara	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2.
Semana 3	Tema 3. Movimiento 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Movimiento del personaje 3.3. Movimiento de la cámara 3.4. Enemigos 3.5. AIController para mover enemigos	Trabajo grupal: Nivel básico con personaje (4.0 puntos) Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la actividad.
Semana 4	Tema 4. Sistema de disparo y arma 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Disparo 4.3. Arma y generación de disparos 4.4. Restricciones a la cámara	Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 5. Colisiones 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Detección de superposición entre elementos 5.3. Eliminación de elementos de nivel 5.4. Regeneración de nivel	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5.
Semana 6	Tema 6. Generación de enemigos y animaciones 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Generación de enemigos 6.3. Definición de espacios de animación 1D 6.4. Sistema de animaciones	Laboratorio: Desarrollando un videojuego. Fase 1. (4.4 puntos) Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6 y presentación de la actividad. Clase de resolución de la actividad Nivel básico con personaje.
Semana 7	Tema 7. Animaciones con espacios 2D 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Definición de espacios de animación 2D 7.3. Estados y transiciones entre animaciones	Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7.
Semana 8	Tema 8. Sockets para adjuntar elementos y sistema de partículas 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Socket para adjuntar elementos 8.3. Sistema de partículas	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8.
Semana 9	Tema 9. HUD y efectos de sonido 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Head Up Display 9.3. Efectos de sonido y sonido ambiental	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	Tema 10. Tipos de cámara e importar recursos 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Tipos de cámara 10.3. Importación de recursos gráficos	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10. Clase de resolución de la actividad Desarrollando un Videojuego. Fase 1.
Semana 11	Tema 11. Otras técnicas de movimiento, componentes y control 11.1. Introducción y objetivos 11.2. <i>Characters</i> con movimiento aleatorio 11.3. Componente <i>Sensig</i> 11.4. Componente <i>Physics Handle</i> y elementos físicos 11.5. Control con ratón	Laboratorio: Desarrollando un videojuego. Fase 2. (5.0 puntos) Test Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11 y presentación de la actividad.
Semana 12	Tema 12. Juegos en red y multijugador 12.1. Introducción y objetivos 12.2. Modelo cliente-servidor 12.3. Configuración del entorno de pruebas 12.4. La réplica y sus tipos	Test Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12.
Semana 13	Tema 13. Pruebas y validaciones 13.1. Introducción y objetivos 13.2. <i>Automation System</i> para la realización de pruebas 13.3. Exportar los resultados de las pruebas 13.4. Validar la pérdida de vida del personaje principal 13.5. Probar <i>assets</i> con componente físico	Test Tema 13 (0.1 puntos)	Clase del tema 13 y sesión de explicación del modelo de examen.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	Tema 14. Optimización y despliegue 14.1. Introducción y objetivos 14.2. Optimización del rendimiento 14.3. Optimización del tamaño del juego 14.4. Cómo generar un juego ejecutable	Test Tema 14 (0.1 puntos)	Clase del tema 14.
Semana 15	Semana de repaso		Clase de repaso. Clase de resolución de la actividad Desarrollando un Videojuego. Fase 2.
Semana 16	Semana de exámenes		