

TEC. PROF. EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

Con este conjunto de materiales didácticos el alumnado podrá adquirir las competencias profesionales necesarias para saber programar un Videojuego completo utilizando Game Maker, utilizar correctamente el lenguaje de GML, así como su estructura y funciones y aplicar las novedades que aporta Game Maker para la versión Básica y la versión Avanzada.

CONTENIDO DEL CURSO:

MÓDULO 1. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

Introducción.
Instalación.
Versión Pro.
Primeros pasos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. VERSIÓN BÁSICA DE GAME MAKER (I)

La interfaz de usuario.
Definiendo los Sprites.
Sonidos y Música.
Fondos.
Objetos.
Eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VERSIÓN BÁSICA DE GAME MAKER (II)

Acciones.
Acciones de movimiento (move).
Acciones principales, grupo 1 (main 1).
Acciones principales, grupo 2 (main 2).
Acciones de control.
Acciones de puntuación.
Acciones de dibujo (Draw).
Usando expresiones y variables.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VERSIÓN AVANZADA DE GAME MAKER (I)

Modo avanzado.
Más sobre los Sprites.
Más sobre sonido y música.
Más sobre los fondos.
Más sobre los objetos.
Más sobre las rooms.
Fuentes.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VERSIÓN AVANZADA DE GAME MAKER (II)

Paths.
Líneas de tiempo.
Scripts.
Exportando e importando recursos.
Información del juego.
Opciones generales del juego.
Sobre la velocidad del juego.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (I)

Visión general del lenguaje.
Calculando.
Juego.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (II)

Interacción con el usuario.
Gráficos del juego.

Música y sonido.
Pantallas de bienvenida y récords.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (III)

Recursos.
Archivos, registro y ejecución.
Juegos multijugador.
Usando DLLs.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NUESTRO PRIMER VIDEOJUEGO

Introducción.
Qué es lo básico.
El movimiento.
Mejorando nuestro salto.
Mejorando nuestro juego.
Añadiendo enemigos y objetos.
Añadiendo más funcionalidad.