

Lógica del videojuego

Jordi Duch i Gavaldà
Heliodoro Tejedor Navarro

PID_00188517

Material docente de la UOC

Jordi Duch i Gavaldà

Ingeniero en Informática por la Universidad Rovira i Virgili y doctor en Física Avanzada por la Universidad de Barcelona. Actualmente es profesor en la Universidad Rovira i Virgili, especializado en asignaturas de redes, gráficos por computador, sistemas de interacción y programación de dispositivos móviles.

Heliodoro Tejedor Navarro

Ingeniero en Informática por la Universidad Rovira i Virgili. Especializado en ingeniería del software, gráficos por computador e interfaces avanzadas. Actualmente trabaja de freelance en desarrollo de videojuegos.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Josep Jorba Esteve (2012)

Primera edición: marzo 2012
© Jordi Duch i Gavaldà, Heliodoro Tejedor Navarro
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2012
Diseño: Manel Andreu
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Realización editorial: Eureka Media, SL
Depósito legal: B-4.109-2012



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Contenidos

Módulo didáctico 1

Lógica del videojuego

Jordi Duch i Gavaldà y Heliodoro Tejedor Navarro

1. Ingeniería del software aplicada a los videojuegos
2. El programa principal de un videojuego
3. El motor lógico de un videojuego
4. Gestión de los datos de un videojuego
5. Lenguajes del *scripting*

