

Videojuegos 1

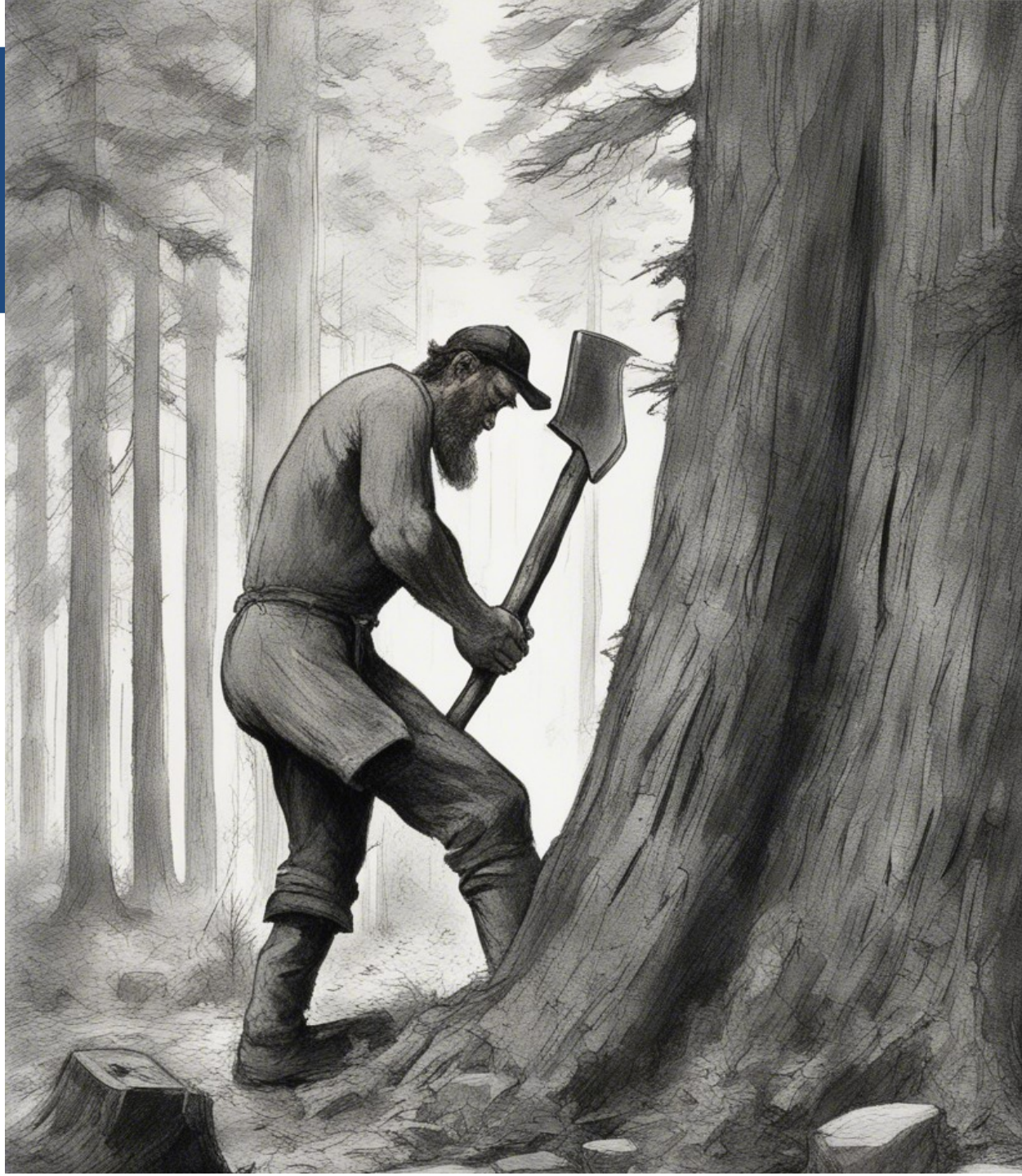
Sesión 2

**Grado en Ingeniería Multimedia
2023-2024**

Francisco José Gallego Durán

Reflexión

Hacha y Leñador



Reflexión

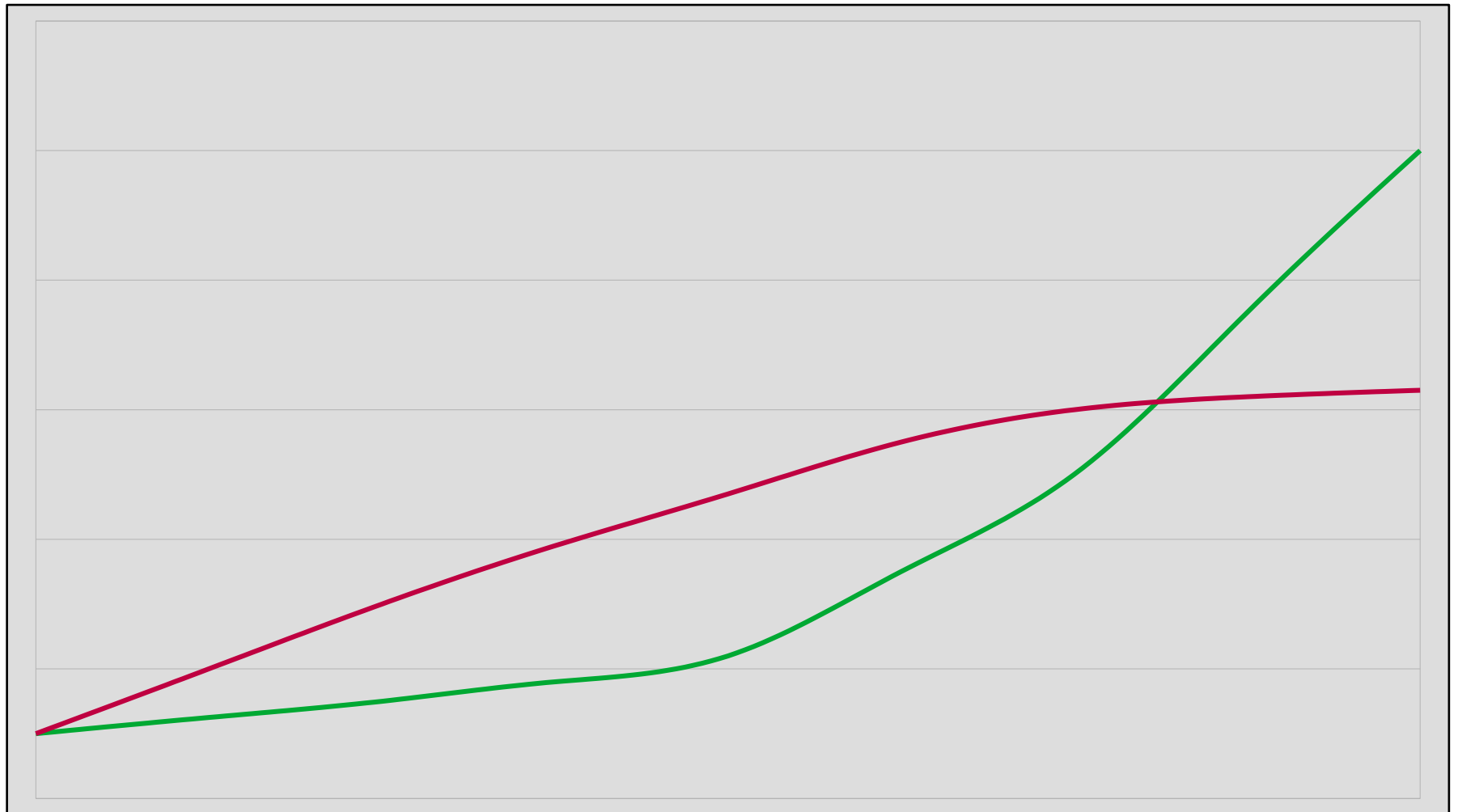
Afila tu

Hacha

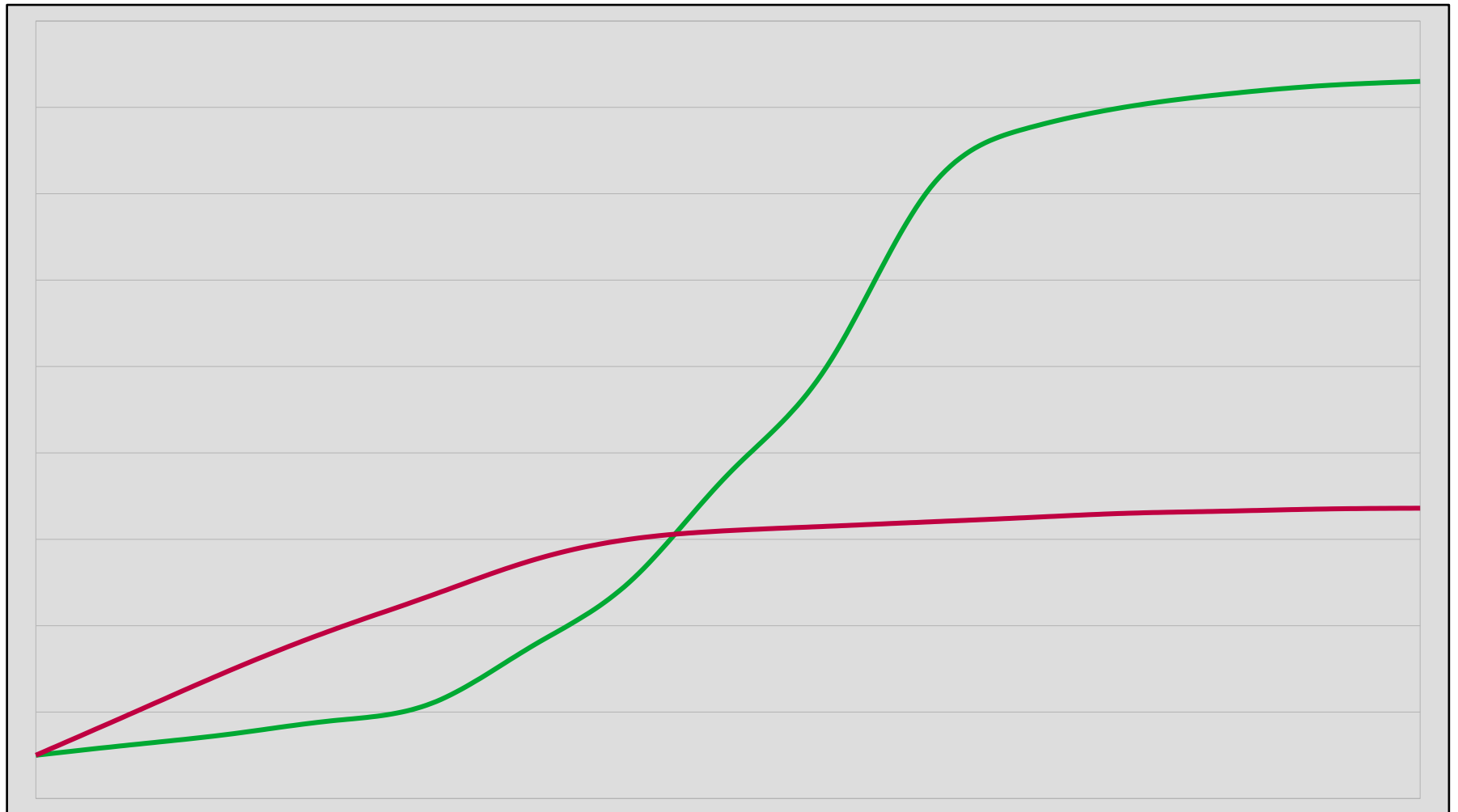
Reflexión



Reflexión



Reflexión



Objetivo

Terminar

Objetivo

Aprender

~~Terminar~~

Objetivo

Aprender

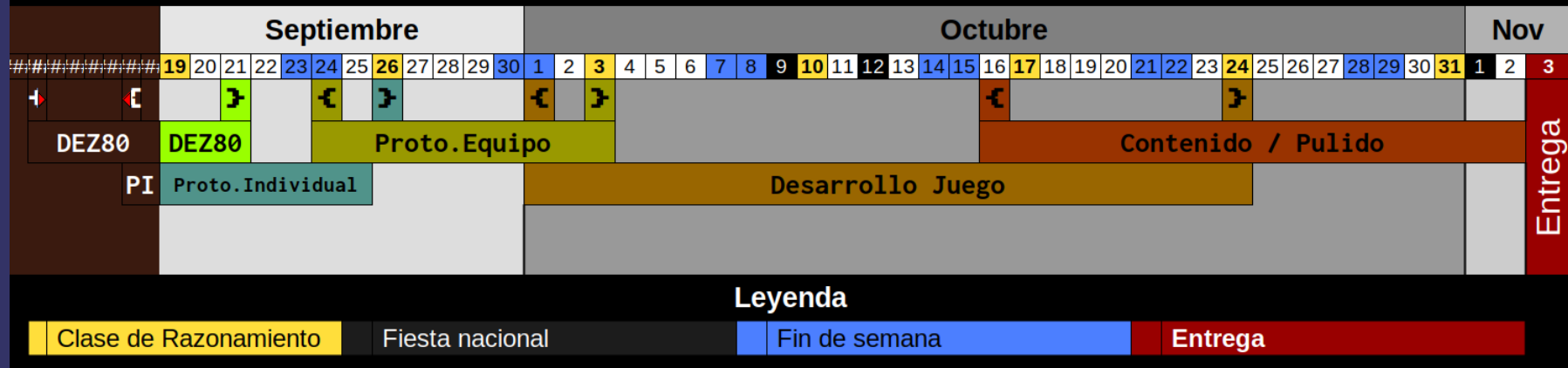
~~Terminar~~

Planificación

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
11	12	13	14	15	16	17	Septiembre
18	19 Sprite C.Máquina	20	21	22	23	24	
25	26 Starfield Ensamblador	27	28	29	30	01	
02	03 Minijuego Ensamblador	04	05	06	07	08	Octubre
09	10 Motor Juego Propio	11	12	13	14	15	
16	17 Cierre Mecánicas	18	19	20	21	22	
23	24 Cierre Implementación	25	26	27	28	29	
30	31 Contenido Pulido	01	02	03 Entrega			Nov

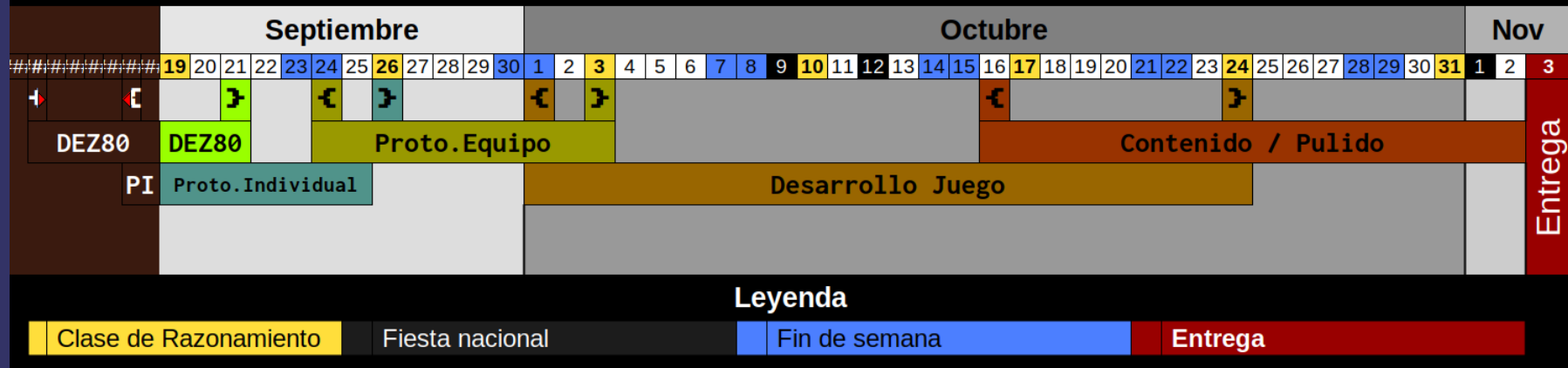
LEYENDA

	Aprendizaje, vídeos, pruebas, pintar sprites, moverlos, ensamblador...
	Aprendizaje, Prototipo individual con motor ECS, Starfield.
	PreProducción: Prototipo equipo (Assault). Idea muy simple, mecánica principal.
	Producción: Creación del juego en equipo. Mecánicas, sistemas, menús.
	Post-Producción: Niveles, gráficos, músicas, SFX, ajustes, retoques.
	Deadline de entrega



Pasos

- Pintar **un pixel** (CPCtelera)
- Varios píxeles en posiciones
- **Mover** un píxel
- Pintar un **array** de píxeles



Aprendizaje

- **BASE:** Vídeos Starfield
- **ENTENDER:** C y Ensamblador
- **DETALLE:** Vídeos años pasados

Hoy

- **Prácticas:** Foco en el starfield
- **Teoría:**
 - Test de modelos mentales
 - Base para análisis y mejora personal

Videojuegos 1

Sesión 2

**Grado en Ingeniería Multimedia
2023-2024**

Francisco José Gallego Durán