

Videojuegos 1

Sesión 3


**Grado en Ingeniería Multimedia
2023-2024**

Francisco José Gallego Durán

Enlaces a Listas

V1 - 23 / Materiales / Desarrollo de videojuegos en Ensamblador Z80

LIBRO **Desarrollo de videojuegos en Ensamblador Z80**

Libro [Configuración](#) [Importar capítulo](#) [Más](#) 

Vídeos y material de aprendizaje sobre desarrollo de juegos, modelo Entidad-Componente-Sistema (ECS), programación en Amstrad CPC con CPCtelera y ensamblador Z80

Siguiente

1. Listas de vídeos

Listas completas de clases de cursos anteriores

- **Curso 2022/23**
 - Bases: Instrucciones, símbolos, variables, pila, arrays, debugger
- **Curso 2021/22**
 - CPCtelera, desafíos, aprendizaje, arrays, VSYNC, ECS, Componentes, Estrategias de Render, colisiones, Game Design
- **Curso 2020/21**
 - Bases de ensamblador, linker, gestión memoria y renderizar sprites a mano. Técnicas de Render: double buffer, tilemap, flickering, scroll, cámara, Interrupciones, raster, música.
- **Curso 2019/20**
 - Arquitectura ECS desde 0. Macros y constantes. IA: Árboles de decisión, abstracción, movimiento, patrullas. Técnicas de render. Animaciones. Colisiones y optimizaciones. Gestión de proyectos. Interrupciones, música y fuentes propias de texto.
- **Curso 2018/19**
 - Micro-GameEngine orientado a objetos. Control por teclado. Macros. Punteros a función. Herencia. Double Buffer. Niveles y tilemaps comprimidos. Cargadores propios de casete.
- **Curso 2017/18**

+ Agregar un bloque

Tabla de contenidos

1. Listas de vídeos	↓	⚙	🗑	👁	+	
2. Código máqui...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
2.1. Nivel 0...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
2.2. Nivel 1...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
2.3. Nivel 2...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
2.4. Nivel 3...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
3. C y Ensambla...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
4. GameEngine e...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
4.1. ECS B...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
4.2. ECS E...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5. Videojuego, G...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.1. Introd...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.2. Game ...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.3. Sistem...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.4. Colisio...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.5. Rende...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.6. Intelig...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.7. Anima...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.8. Técnic...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.9. Mejora...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.10. Músi...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
5.11. Pant...	↑	↓	⚙	🗑	👁	+
6. Ingeniería y filosof...	↑	⚙	🗑	👁	+	

Proyectos

Incertidumbre

Enemigo n°1

Mitigar Incertidumbre

Priorizar

1º Atacar incertidumbres

Mitigar Incertidumbre

Separar

Incertidumbres de 1 en 1

Proyectos Videojuegos

Uncertainties

Technology || Design

Proyectos Videojuegos

Tecnología || ~~Diseño~~
Modelo

Proyectos Videojuegos

~~Tecnología~~ || Diseño

Motor

||

Modelo



Importante: Modelos

Modelo

~~Referente~~

Resumen

- 1) **Seleccionar un Modelo**
- 2) **Implementar el Modelo**
 - Resultado: **Motor** de juego
- 3) Realizar **diseño** sobre el motor
- 4) **Implementar y pulir**

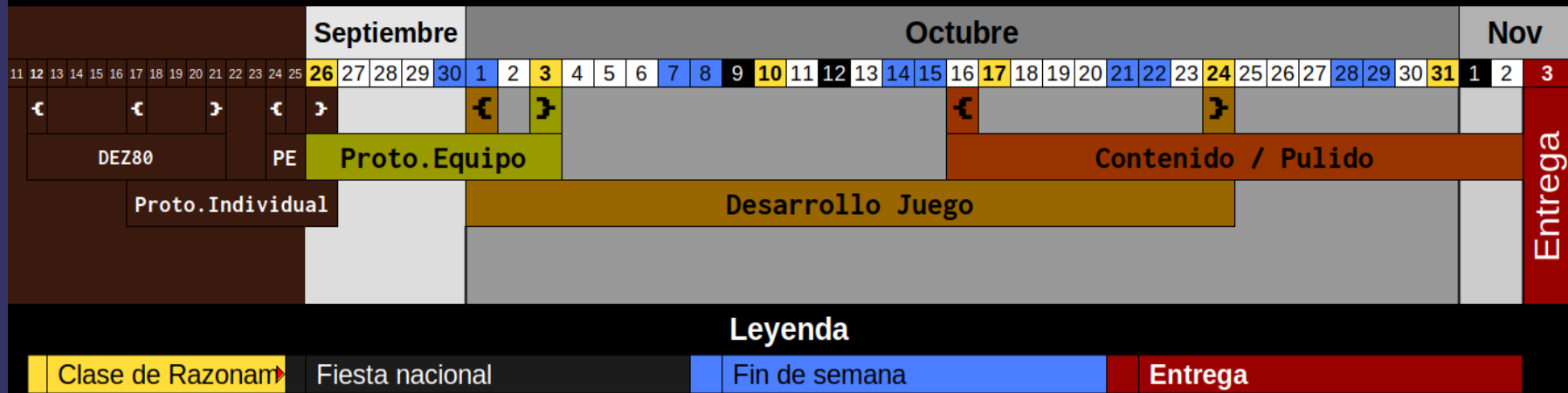
Planificación

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
	11	12	13	14	15	16	17	Septiembre
	18	19	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

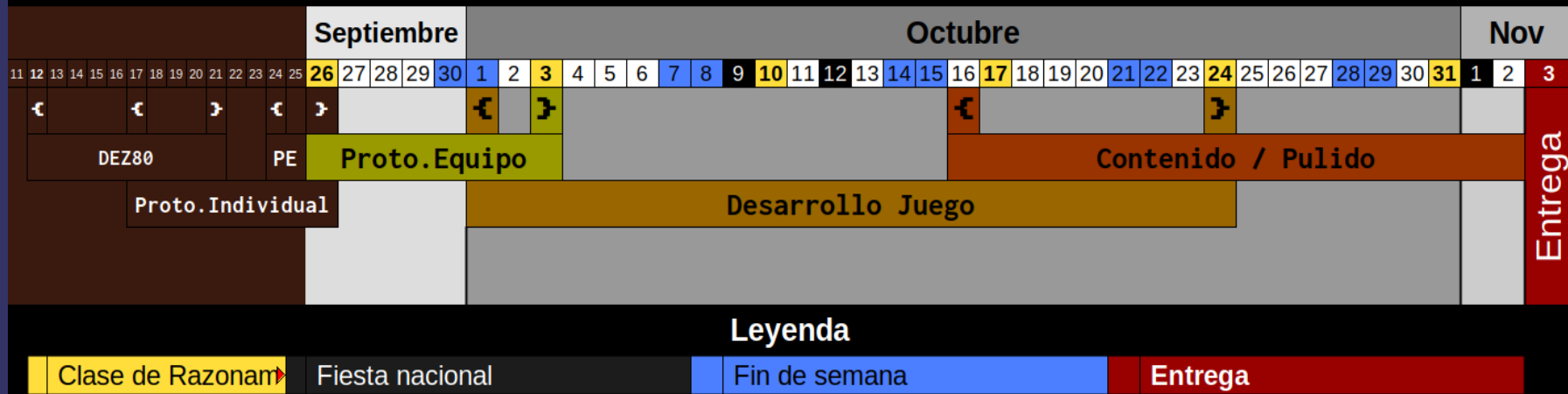
	Aprendizaje, vídeos, pruebas, pintar sprites, moverlos, ensamblador...
	Aprendizaje, Prototipo individual con motor ECS, Starfield.
	PreProducción: Prototipo equipo (Assault). Idea muy simple, mecánica principal.
	Producción: Creación del juego en equipo. Mecánicas, sistemas, menús.
	Post-Producción: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

GANTT



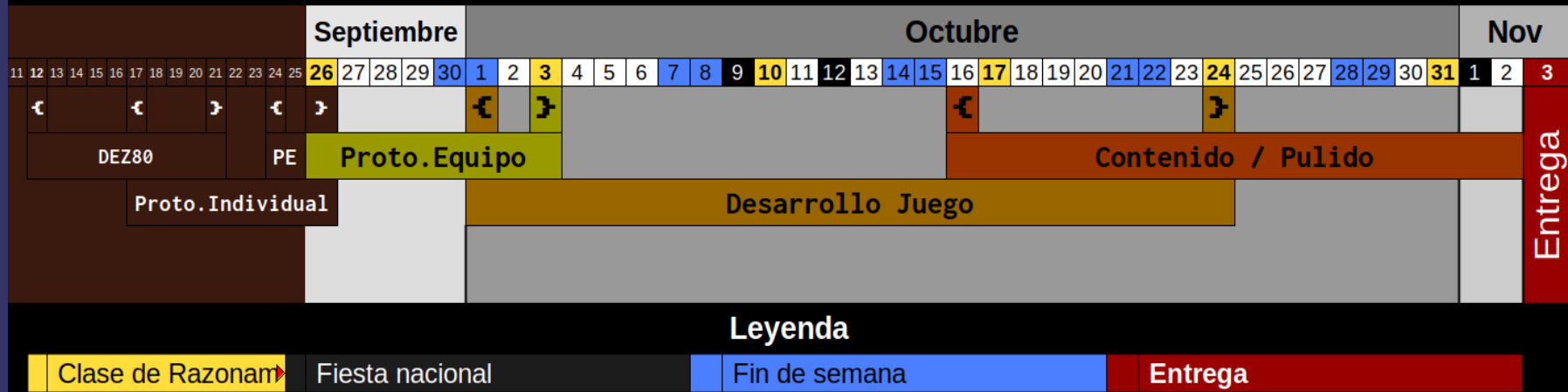
Objetivo

- Terminar Starfield (Individual)
- Crear un **Atari Assault** (en equipo)
- En Ensamblador



Puntos clave

- Array de entidades
- Procesado **genérico** y sistemas
- **Responsabilidades**
 - Reusabilidad



Aprendizaje

- **BASE:** Vídeos Atari Assault
- **ENTENDER y DETALLE:**
 - Vídeos años pasados
 - Lista de vídeos (Cursos 22 y 21)

Hoy

15:30–16:00 Proyectos: plan y aprendizaje

16:00–18:00 Reto: Typing of the dead

18:15–18:45 Dudas de programación

– Foco:

- Terminar Starfield (Individual)
- Empezar Atari Assault (Equipo)

Videojuegos 1

Sesión 3

**Grado en Ingeniería Multimedia
2023-2024**

Francisco José Gallego Durán