



# CURSO PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON GODOT

## --TEMARIO

### Módulo 1: Introducción al Desarrollo de Videojuegos.

- Historia de los Videojuegos: Breve repaso de la evolución de los videojuegos.
- Géneros de Videojuegos: Exploración de diferentes tipos de videojuegos y sus características.
- Conceptos Básicos de Game Design: Principios fundamentales del diseño de juegos.

### Módulo 2: Fundamentos de Programación.

- Conceptos Básicos de Programación: Variables, estructuras de control, funciones, y más.
- Introducción a GDScript: Sintaxis básica, variables, operadores, estructuras de control, y funciones en GDScript.
- Uso de Git y Github como control de versiones.

### Módulo 3: Conociendo Godot.

- Interfaz de Godot: Navegación y uso de la interfaz del motor Godot.
- Escenas y Nodos: Estructura de escenas y nodos en Godot.
- Sistema de Archivos y Recursos: Gestión de proyectos y recursos.

### Módulo 4: Desarrollo de Juegos 2D.

- Sprites y Animaciones: Importación y uso de sprites, creación de animaciones.
- Física 2D: Implementación de físicas 2D, colisiones, y detección de entradas.
- Scripting en GDScript: Creación de scripts para controlar el comportamiento del juego.
- Interacción y Jugabilidad: Implementación de controles del jugador y mecánicas básicas de juego.
- Interfaces de Usuario (UI): Creación de menús, HUD, y otros elementos de interfaz de usuario.
- Recursos externos.

### Módulo 5: Proyecto Final.

- Desarrollo de un Juego Completo: Integración de todos los conceptos aprendidos en un proyecto final.
- Iteración y Mejora: Pruebas, debug, y mejora continua del juego.
- Presentación y Evaluación: Presentación del proyecto final y evaluación del desempeño.

