

## TÉCNICO PROFESIONAL EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER (ONLINE)



**350,00 € - 425,00 €**

Con este curso 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.n

**Categorías:** [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#), [Programación](#) |

<b>Duración</b>	300 h
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INSTALACIÓN GAME MAKER¿Qué es Game maker?nInstalaciónnActivación de Game MakernFuncionamiento de Game MakernUNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFACE DE GAME MAKERnPantalla de inicioFile>EditarnWindownRecursosnScriptsnRunnHelpnUNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE RECURSOSnIntroducciónnObjetosnSpritesnFondosnSonidosnRoomnUNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONES AVANZADASnEventosnTrayectoriasnLíneas de tiempoScriptsnUNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONESnAccionesnAcciones de movimientonAcciones de objetosnAcciones de Sprite y sonidosnAcciones de RoomnAcciones de tiempo e informaciónnAcciones de Juego y recursosnAcciones de controlnAcciones de puntuaciónnVariablesUNIDAD DIDÁCTICA 6. INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN GAME MAKERnLenguaje GMLnScriptsnFuncionesnComentariosWithnFunciones que definen la forma de jugarnSentenciasnValoresnAsignaciónnUNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES Y VARIABLES DE SONIDOS, GRÁFICOS E ITERACIONES (GML)nFunciones de iteraciónnFunciones para la visualizaciónnFunciones de sonidonPuntuaciones más altas e InicionFunciones del JoysticknUNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES(GML) Y LIBRERÍAS DDLnFunciones del juegoSincronización de los datosnDatos de usonJuego con sesionesConexión para OnlinenLibrerías DLLsn