



Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 1: Introducción a la programación en C#



Vídeo T1_V11

Resumen del tema 1

Objetivo de este vídeo

- Resumir:
 - Resultados de aprendizaje adquiridos.

Resultados de aprendizaje

- Sobre Unity3D:
 - Instalar Unity3D.
 - Cargar un proyecto en Unity3D.
 - Guardar un proyecto en Unity3D.
 - Ejecutar un proyecto en Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre Unity3D:
 - Instalar Unity3D.
 - Cargar un proyecto en Unity3D.
 - Guardar un proyecto en Unity3D.
 - Ejecutar un proyecto en Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre Unity3D:
 - Instalar Unity3D.
 - Cargar un proyecto en Unity3D.
 - Guardar un proyecto en Unity3D.
 - Ejecutar un proyecto en Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre Unity3D:
 - Instalar Unity3D.
 - Cargar un proyecto en Unity3D.
 - Guardar un proyecto en Unity3D.
 - Ejecutar un proyecto en Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre programación:
 - Conocer los conceptos:
 - Programación
 - Algoritmo
 - Lenguaje de programación
 - Compilador/Intérprete
 - Crear un nuevo objeto en C# y Unity3D
 - Usar estructuras condicionales en C# y Unity3D.
 - Conocer los tipos de datos básicos en C# y Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre programación:
 - Conocer los conceptos:
 - Programación
 - Algoritmo
 - Lenguaje de programación
 - Compilador/Intérprete
 - Crear un nuevo objeto en C# y Unity3D
 - Usar estructuras condicionales en C# y Unity3D.
 - Conocer los tipos de datos básicos en C# y Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre programación:
 - Conocer los conceptos:
 - Programación
 - Algoritmo
 - Lenguaje de programación
 - Compilador/Intérprete
 - Crear un nuevo objeto en C# y Unity3D
 - Usar estructuras condicionales en C# y Unity3D.
 - Conocer los tipos de datos básicos en C# y Unity3D.

Resultados de aprendizaje

- Sobre programación:
 - Conocer los conceptos:
 - Programación
 - Algoritmo
 - Lenguaje de programación
 - Compilador/Intérprete
 - Crear un nuevo objeto en C# y Unity3D
 - Usar estructuras condicionales en C# y Unity3D.
 - Conocer los tipos de datos básicos en C# y Unity3D.