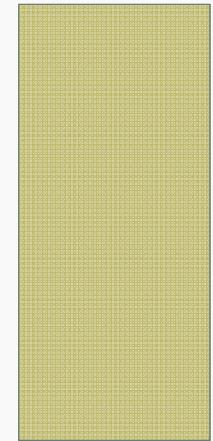


M7: DESENVOLUPAMENT D'ENTORNS INTERACTIUS MULTIDISPOSITIU I VIDEOJOCs

P01: INTRODUCCIÓ



INTRODUCCIÓ

- Què és un joc?
- Què és un videojoc?
- Classificació videojocs
 - Segons plataforma: PC, cònsola, mòbil,...
 - Segons edats recomanades ([PEGI](#), [ESRB](#))
 - Gèneres: arcade, rol, estratègia, simuladors,...

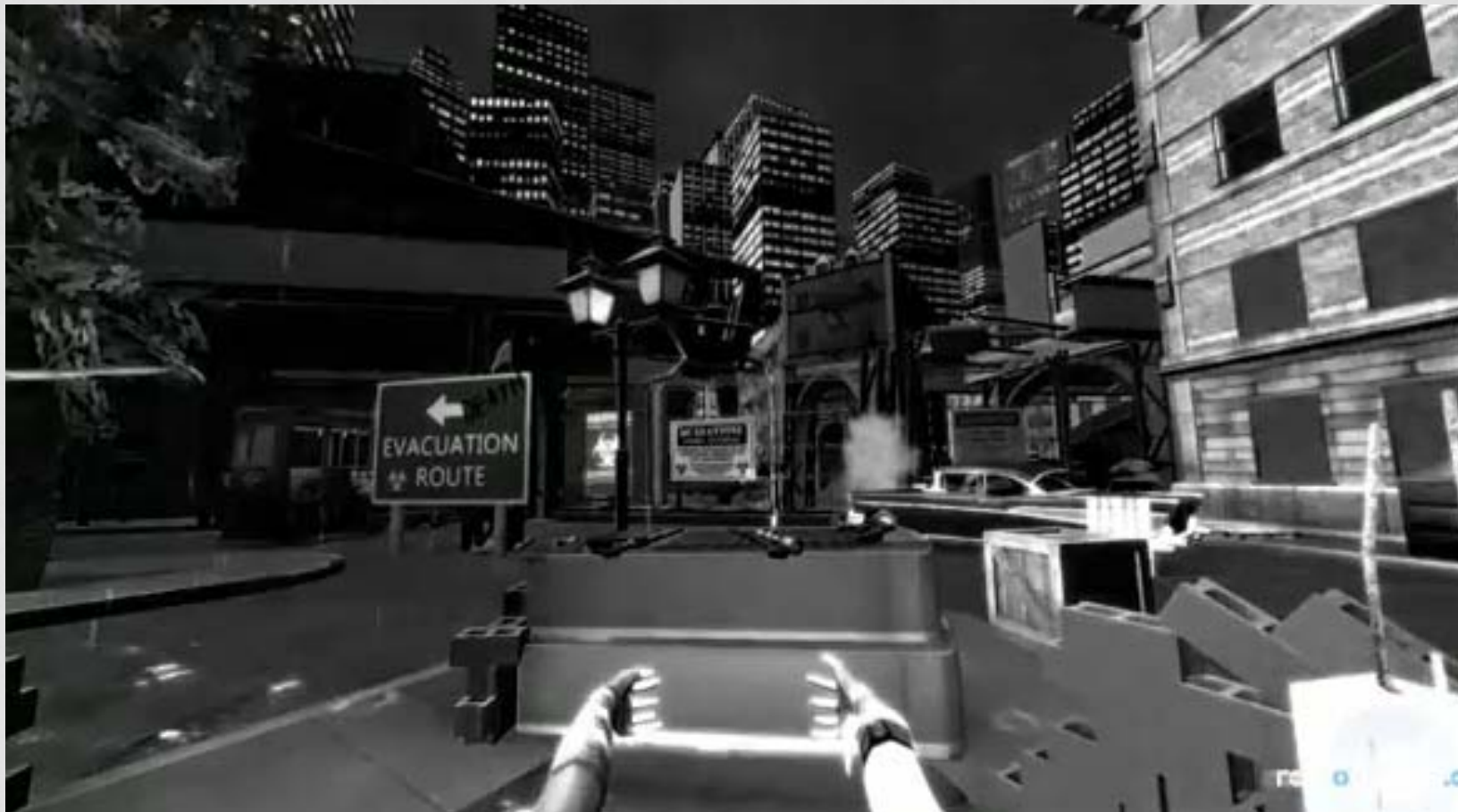


APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVAS

- Videojocs
- Educació
- Simulació
- Realitat virtual
- Arquitectura
- Tonificació

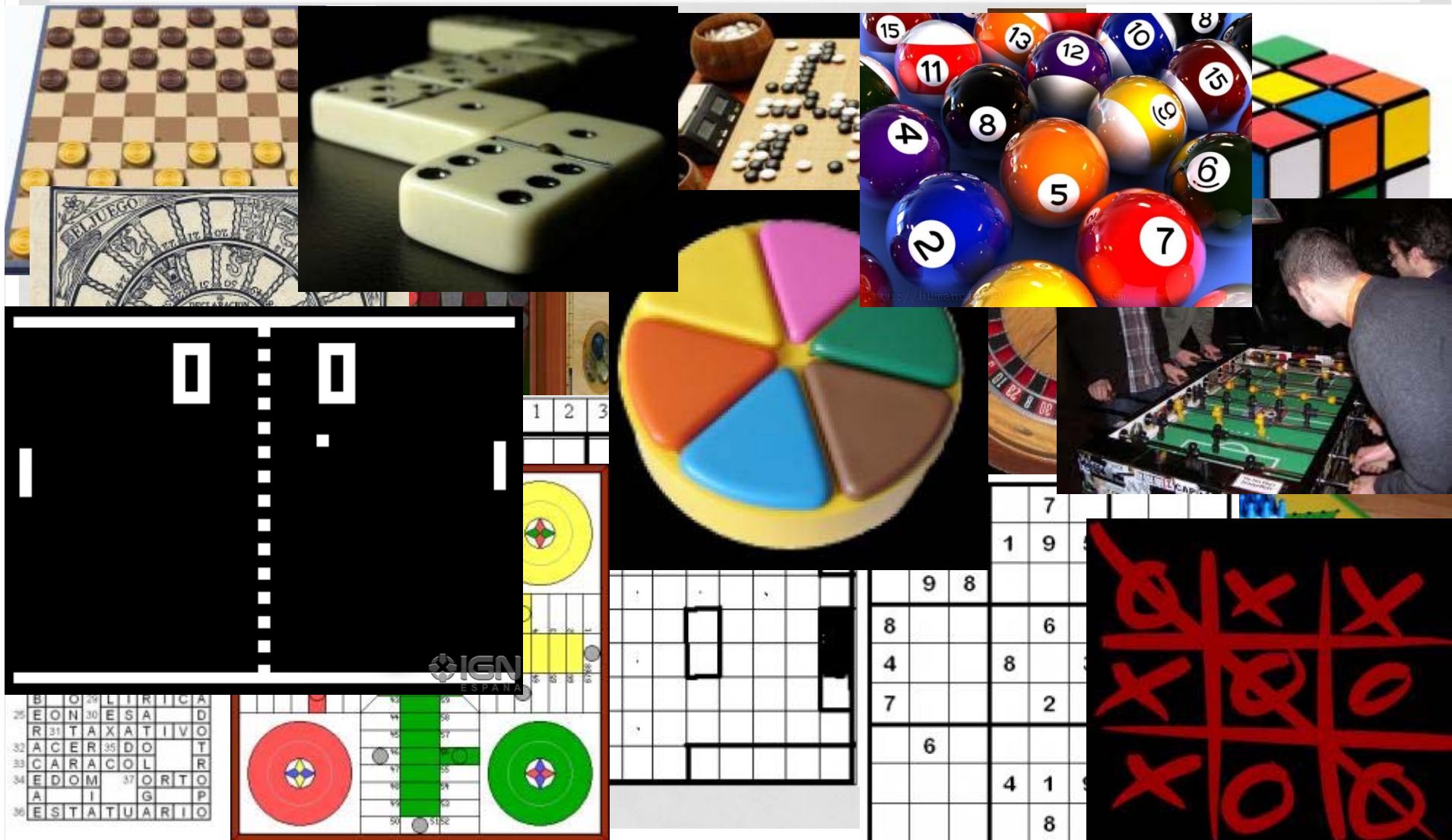


APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVAS



01. Zombies on the Holodeck con Oculus Rift y Razer Hydra.mp4

HISTÒRIA



EQUIP DE TREBALL



02. Ghost of a Tale - New Alpha Trailer

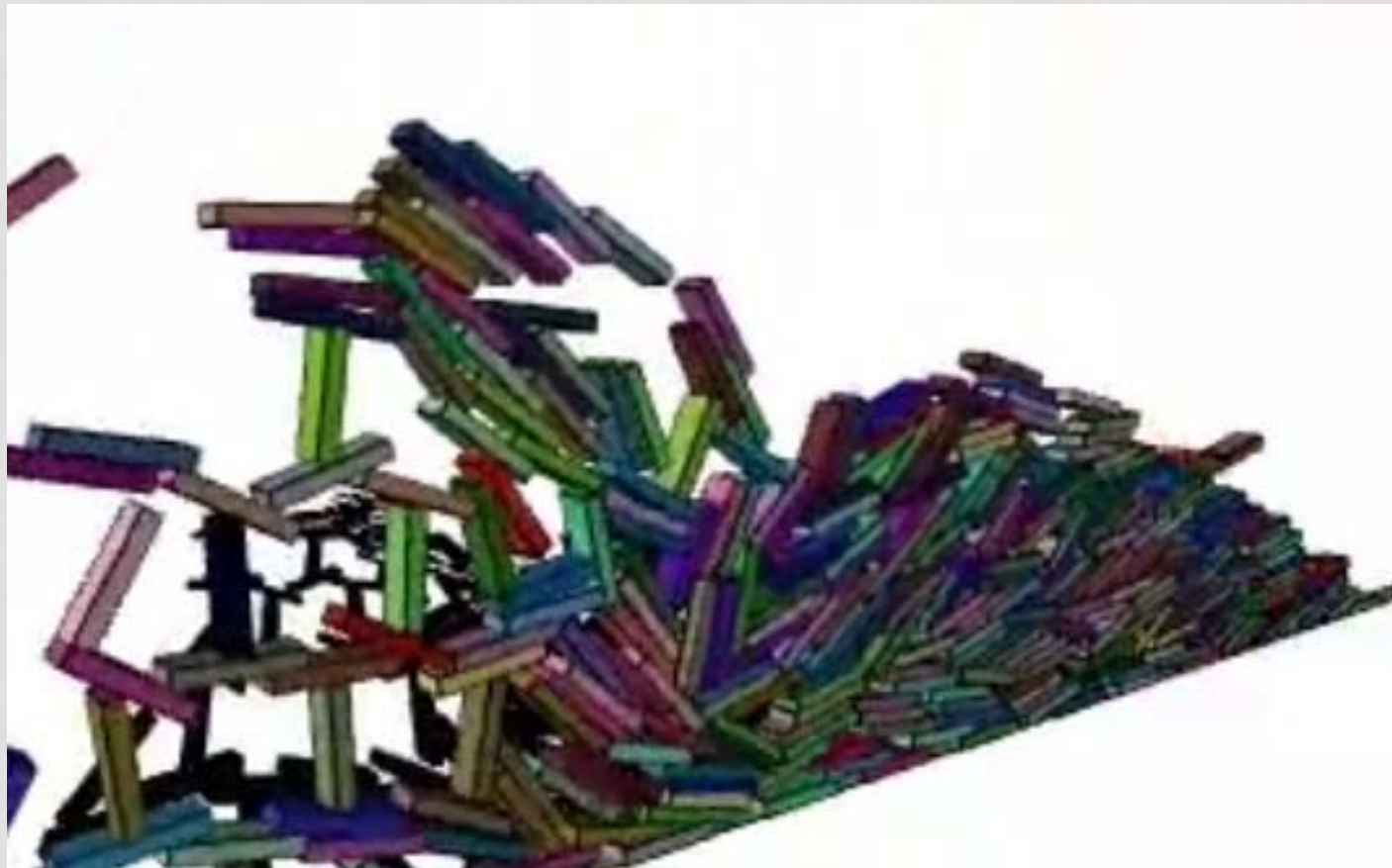
PERFILS PROFESSIONALS

- Cap de projecte
- Disseny
- Programadors
- Grafistes
- So
- Producció
- Testeig
- Departaments tradicionals: comptabilitat, RRHH,...

PROGRAMAR UN JOC

- Llenguatge de programació: C++, C#, Python, llenguatges d'script
- Reutilització del codi
- Llibreries:
 - Imatges: Corona
 - Xarxa: RakNet
 - Gràfics: OpenGL, GLUT
 - Entrada/sortida: OIS
 - Sonido: FMOD
 - Motor de físiques: box2D, OgreBullet, Chipmunk

PROGRAMAR UN JOC



03. Chipmunk 2D Physics Demos

PROGRAMAR UN JOC

- Què és un motor de jocs?
 - Motor de render
 - Sonido
 - Físicas
 - E/S
 - Animaciones
 - IA
 - Redes
 - Streaming
 - Escenarios / editor de niveles

PROGRAMAR UN JOC

- Motors 2D y 3D
- Llista de motors lliures, comercials i freeware:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_game_engines



01. Butterfly - Unity 4 & DirectX11 HD.mp4