



INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN CON C#

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3 using System.Collections.Generic;
4
5 public class HashSetExample : MonoBehaviour
6 {
7     void Start ()
8     {
9         HashSet<string> productCodes = new HashSet<string>();
10        bool added = productCodes.Add("1234");
11        Debug.Log("1234 added? " + added);
12        // duplicate, this won't be added
13        added = productCodes.Add("1234");
14        Debug.Log("1234 added? " + added);
15        added = productCodes.Add("999");
16        Debug.Log("999 added? " + added);
17        Debug.Log("\nProduct Codes:");
18        foreach (string productCode in productCodes)
19        {
20            Debug.Log("product code: " + productCode);
21        }
22    }
23 }
```

```
1234 added? True
UnityEngine.Debug:Log(Object)
1234 added? False
UnityEngine.Debug:Log(Object)
999 added? True
UnityEngine.Debug:Log(Object)
Product Codes:
product code: 1234
UnityEngine.Debug:Log(Object)
product code: 999
UnityEngine.Debug:Log(Object)
```



CURSO CUATRIMESTRAL
Octubre 2017 - Febrero 2018



¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?

Dirigido a **alumnos sin conocimientos previos de programación** pero con conocimientos medios de informática (p. Ej: saben qué es la memoria RAM o la extensión de un archivo o han oído hablar alguna vez de la línea de comandos) que quieran aprender a programar desde el principio con un motor de videojuegos, Unity 3D.

Edad mínima: 16 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación para jóvenes de la escuela de verano.

¿POR QUÉ CON AULA ARCADE?

Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos, nuestra formación está enfocada de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar. No hace falta que te traigas nada, en nuestra aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un PC por alumno.

Nuestras clases son **100% presenciales** y a modo de refuerzo, **son grabadas en video** y compartidas con el alumnado para que si hubo algo que no terminaste de entender o que quieras repasar, puedas hacerlo desde casa. Además, como alumno/a nuestro/a podrás asistir a talleres especializados que anunciaremos durante el desarrollo del curso.

Todos **nuestros grupos son reducidos** (Entre 8 y 12 personas) ofreciendo una formación personalizada y de calidad. **Somos la 1^a Escuela especializada de videojuegos de Andalucía** y garantizamos la excelencia en nuestra formación a través de nuestro equipo de docentes, quienes cuentan con una extensa trayectoria, influencia y experiencia en el sector de los videojuegos.



HORARIOS

El curso tiene una duración total de **90 horas** y comprende desde el **17 de Octubre** de 2017 al **15 de Febrero** de 2018.

El horario de este curso es: **Martes y Jueves de 9:00 a 12:00**. Además, todos los días hay **“horas de uso libre”** del aula para todo el alumnado, así, si quieres seguir avanzando en tu/vuestro proyecto o necesitas terminar algún ejercicio antes o después de clase, podrás hacerlo en nuestros ordenadores sin problema.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?



IVÁN CEREZO
(@MomiaBLN)

Programador de aplicaciones para Windows y Android, y **desarrollador de videojuegos en Unity3D**. Ha colaborado en varios proyectos de realidad virtual y participa asiduamente en game jams. Tiene más de **8 años de experiencia como docente** y, como diplomado en educación Primaria, continúa su formación académica centrándose en el análisis formal de los videojuegos como dispositivo cultural y de comunicación. Aportará además, su experiencia en gestión de la producción y motivación personal.

DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 50 €

- Si vienes con un **amigo/a** ambos/as tendréis descuento.
- Realizando un **pago único**.
- Si eres **desempleado**.
- Si eres **antiguo/a alumno/a** o estás cursando otro de nuestros cursos.
- Si realizas la **preinscripción antes del 31 de Mayo de 2017**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.



PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio del curso es de **550 €** o **500 €** si optas a uno de nuestros descuentos de 50€. El pago del curso además podrás hacerlo en 5 plazos según las siguientes tablas

Tabla 1. Precio total 550€ sin descuento.

Inscripción	200 €
Octubre	200 €
Noviembre	100€
Diciembre	50€

Tabla 2. Precio total 500€ con descuento

Inscripción	200 €
Octubre	150 €
Noviembre	100 €
Diciembre	50 €



TEMARIO

1. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (I)

- 1.1. Variables primitivas, Métodos y Clases.
- 1.2. Condicionales.
- 1.3. Puertas Lógicas.
- 1.4. Bucles
- 1.5. Pilas, Colas, listas y Arrays.

2. INTRODUCCIÓN A UNITY 3D

- 2.1. Personalización del IDE.
- 2.2. Uso de las ventanas principales.
- 2.3. Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 2.4. Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
- 2.5. Creando un proyecto.

3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)

- 3.1. Polimorfismos
- 3.2. Herencia
- 3.3. Clases estáticas
- 3.4. Singletons

4. SCRIPTING BÁSICO EN UNITY 3D

- 4.1. Clases importantes
- 4.2. Accediendo a otros componentes
- 4.3. Detectando Inputs.

5. CREACIÓN DE UN MINI JUEGO AL FINALIZAR EL CURSO.