



¿Cómo se programa un videojuego?

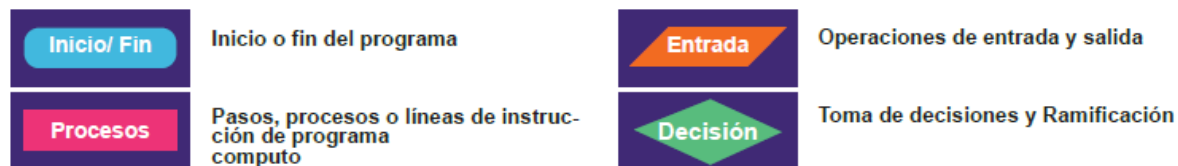
PARA CREAR CUALQUIER PROGRAMA INFORMÁTICO (COMO UN VIDEOJUEGO) SIEMPRE DEBERÁS CREAR UNA SOLUCIÓN SIGUIENDO ESTOS TRES PASOS:

1. Algoritmo

Un algoritmo es una secuencia de pasos lógicos necesarios para llevar a cabo una tarea específica, como la solución de un problema.

2. Flujograma

El diagrama de flujo o flujograma es la representación gráfica del algoritmo o proceso. Puedes utilizar símbolos como:



3. Programa (código)

Tu código de videojuego puede ser programado en lenguaje visual o de texto. En este caso (sig. página) puedes observar un programa (código) que permite al jugador darle instrucciones a un objeto (uede ser un personaje, un auto, un balón u otro) para que llegue a su destino.



Ejemplo

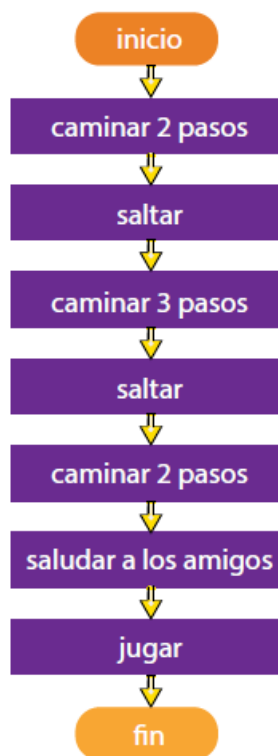
Observa como coddic sigue los pasos para evadir los obstáculos que tiene el camino para poder llegar al parque.



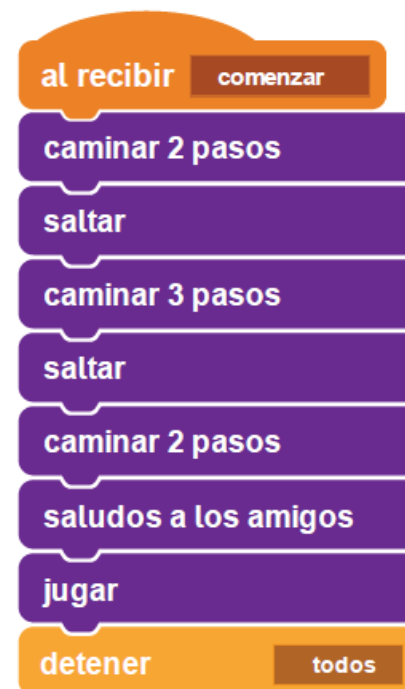
1. Algoritmo

1. Inicio
2. Caminar 2 pasos
3. Saltar
4. Caminar 3 pasos
5. Saltar
6. Caminar 2 pasos
7. Saludar a los amigos
8. Jugar
9. Fin

2. Flujoograma



3. Programa (bloques de código en scratch)





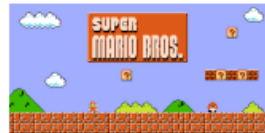
¿Cómo creo mis videojuegos?



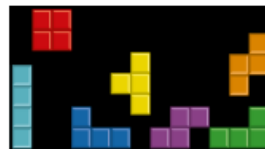
Lenguajes de programación Visuales

Desarrolla tu creatividad, capacidad de resolución de problemas o el trabajo en equipo, que serán muy importantes para tí en tu futuro campo profesional. *Scratch* les un lenguaje de programación visual donde puedes crear videojuegos como:

Super Mario



Tetris



Lenguajes de programación de texto

Exigen mayor precisión al momento de escribir cada línea de código. Generalmente te piden aprenderte de memoria algunas instrucciones. *Pilas Engine* es un lenguaje de texto que más adelante aprenderemos, aunque actualmente ya posee su propio lenguaje visual, llamado *Pilas Bloques*

Pilas Bloques

