
Computer Game Design 2 - Escuela Preparatoria Hillsboro

Esta clase se enfoca en crear juegos de computadora a través del uso de un generador de videojuegos, tal como Game Maker. Los estudiantes aprenderán a realizar codificaciones básicas de computación y pensamiento computacional a través de una interfaz de arrastrar y soltar, permitiéndoles crear una variedad de diferentes tipos de juegos. Estos incluirán plataformas de juegos (como Mario Bros), juegos de rol (como Legend of Zelda), juegos de laberintos (como PacMan) y juegos de disparos con desplazamiento (como Asteroids). El curso de nivel 2 amplía los conceptos de los tipos de datos y las secuencias de programación. Los estudiantes comienzan a trabajar en un entorno 3D en el curso de segundo nivel.

Área De Enfoque	Computación
Crédito	0.5
Grado(s)	10,11,12
Prerrequisito	Diseño de Juegos de Computadora 1