

# Índice

<b>001</b>	Introducción al desarrollo de videojuegos con Phaser.js.....	14
<b>002</b>	Ejecutar en el servidor.....	16
<b>003</b>	Descargar y cargar Phaser.....	18
<b>004</b>	Editores de código.....	20
<b>005</b>	Estructura básica del videojuego: El HTML .....	22
<b>006</b>	Estructura básica del videojuego: El Javascript.....	24
<b>007</b>	Redimensionado de la pantalla .....	26
<b>008</b>	Primeros pasos .....	28
<b>009</b>	Ejecutando archivos en el servidor .....	30
<b>010</b>	Elige tu propia aventura: Introducción .....	32
<b>011</b>	Elige tu propia aventura: Métodos, fondos y botones.....	34
<b>012</b>	Elige tu propia aventura: Cambio de escena .....	36
<b>013</b>	Elige tu propia aventura: Escena nave.....	38
<b>014</b>	Acierta la imagen: Introducción y carga de fondo .....	40
<b>015</b>	Acierta la imagen: Carga de imágenes inferiores.....	42
<b>016</b>	Acierta la imagen: Detectar pulsaciones .....	44
<b>017</b>	Acierta la imagen: Generar solución aleatoria.....	46
<b>018</b>	Acierta la imagen: Caras inferiores aleatorias y refrescar .....	48
<b>019</b>	Acierta la imagen: Marcador de puntos .....	50
<b>020</b>	Acierta la imagen: Temporizador .....	52
<b>021</b>	Acierta la imagen: Perder el juego .....	54
<b>022</b>	Publicación.....	56
<b>023</b>	Fall Down: Introducción e imagen de fondo .....	58
<b>024</b>	Fall Down: Misiles.....	60
<b>025</b>	Fall Down: Posiciones random y perder el juego .....	62

<b>026</b>	Fall Down: Los misiles explotan .....	64
<b>027</b>	Galería de tiro: Fondo y cargas de sprites .....	66
<b>028</b>	Galería de tiro: Sprites.....	68
<b>029</b>	Galería de tiro: Posición y desplazamiento .....	70
<b>030</b>	Galería de tiro: Disparo y animaciones .....	72
<b>031</b>	Flappy Bird: Carga del fondo y el héroe .....	74
<b>032</b>	Flappy Bird: Animación y físicas .....	76
<b>033</b>	Flappy Bird: Animación de saltar.....	78
<b>034</b>	Flappy Bird: Las tuberías .....	80
<b>035</b>	Flappy Bird: Colisiones y mejora de las tuberías .....	82
<b>036</b>	Flappy Bird: Fin de juego y fondo animado .....	84
<b>037</b>	Pong: Introducción e imagen de fondo.....	86
<b>038</b>	Pong: La pelota .....	88
<b>039</b>	Pong: Físicas: así, no .....	90
<b>040</b>	Pong: Físicas: así, sí .....	92
<b>041</b>	Pong: Rebote contra las paredes .....	94
<b>042</b>	Pong: El jugador.....	96
<b>043</b>	Pong: Controles visuales.....	98
<b>044</b>	Pong: Colisión y dos jugadores.....	100
<b>045</b>	Pong: Perder .....	102
<b>046</b>	Pong: Marcador y mejorar colisiones .....	104
<b>047</b>	Carrera espacial: Introducción.....	106
<b>048</b>	Carrera espacial: Fondo y sprites animados.....	108
<b>049</b>	Carrera espacial: Mover jugador .....	110
<b>050</b>	Carrera espacial: Controles visuales.....	112

# Índice

<b>051</b>	Carrera espacial: Controles visuales II .....	114
<b>052</b>	Carrera espacial: Girar los controles visuales.....	116
<b>053</b>	Carrera espacial: Physics Editor .....	118
<b>054</b>	Carrera espacial: Integrando el JSON generado.....	120
<b>055</b>	Carrera espacial: Corrigiendo las posiciones de matter.....	122
<b>056</b>	Carrera espacial: Detectar vueltas I.....	124
<b>057</b>	Carrera espacial: Detectar vueltas II y poner marcador.....	126
<b>058</b>	Carrera espacial: Aumentar marcador .....	128
<b>059</b>	Carrera espacial: Evitar trampas y ganar el juego.....	130
<b>060</b>	Carrera espacial: Portada.....	132
<b>061</b>	Carrera espacial: Cargar música.....	134
<b>062</b>	Plataformas: Introducción, estructura y fondo .....	136
<b>063</b>	Plataformas: Tiled: Instalación y creación de un mapa .....	138
<b>064</b>	Plataformas: Tiled: Interfaz.....	140
<b>065</b>	Plataformas: Tiled: Dibujando .....	142
<b>066</b>	Plataformas: Cargar player con JSON de Tiled .....	144
<b>067</b>	Plataformas: Uso de clases para cargar al jugador .....	146
<b>068</b>	Plataformas: Carga de layers .....	148
<b>069</b>	Plataformas: Bounding box y movimiento .....	150
<b>070</b>	Plataformas: Movimiento del jugador .....	152
<b>071</b>	Plataformas: Animación.....	154
<b>072</b>	Plataformas: Saltar y caer .....	156
<b>073</b>	Plataformas: Controles visuales .....	158
<b>074</b>	Plataformas: Controles visuales II.....	160
<b>075</b>	Plataformas: La cámara .....	162

<b>076</b>	Plataformas: Añadir un enemigo .....	164
<b>077</b>	Plataformas: Enemigo con animación y movimiento .....	166
<b>078</b>	Plataformas: Enemigo inteligente.....	168
<b>079</b>	Plataformas: Enemigo muere .....	170
<b>080</b>	Plataformas: Player explota.....	172
<b>081</b>	Plataformas: Método para inserción de enemigos.....	174
<b>082</b>	Plataformas: Herencia e insertar oruga .....	176
<b>083</b>	Plataformas: Insertar avispa dando vueltas .....	178
<b>084</b>	Plataformas: Estados de la avispa.....	180
<b>085</b>	Plataformas: Avispa detecta player y lo persigue.....	182
<b>086</b>	Plataformas: Avispa ataca y vuelve .....	184
<b>087</b>	Plataformas: Avispa continúa volando, player dañado .....	186
<b>088</b>	Plataformas: El jugador sale despedido por los aires .....	188
<b>089</b>	Plataformas: Reactivar controles y llegada a meta.....	190
<b>090</b>	Plataformas: Limitando movimiento cámara.....	192
<b>091</b>	Plataformas: Perder y fin de juego .....	194
<b>092</b>	Carreras con Tiled I.....	196
<b>093</b>	Carreras con Tiled II .....	198
<b>094</b>	Carreras con Tiled: Mover y controles visuales .....	200
<b>095</b>	Carreras con Tiled: Controles visuales y colisión con pared...202	
<b>096</b>	Carreras con Tiled: Marcadores y detectar vueltas .....	204
<b>097</b>	Carreras con Tiled: Detectar vueltas y evitar trampas .....	206
<b>098</b>	Carreras con Tiled: Evitar Trampas y fin del juego.....	208
<b>099</b>	Juegos extra: Mazmorras y fall down game .....	210
<b>100</b>	Juegos extra: Plataformas y carreras.....	212