

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Programación I

Curso: 1º CURSO

Créditos ECTS: 8 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura el alumno/a conocerá y entenderá la estructura y la sintaxis de los lenguajes de programación. Se comenzará explicando la importancia de la programación dentro del videojuego y que se puede hacer utilizando los diferentes lenguajes de programación. Antes de utilizar diferentes software de programación usaremos pseudocódigo para que el estudiante se vaya familiarizando con los conceptos y le resulte más fácil. Una vez visto el pseudocódigo nos meteremos con la programación pura viendo los tipos de datos, variables, estructuras de control, etc...También se verá el uso de ficheros y su aplicación en el videojuego.

### OBJETIVOS:

- Conocer los principios básicos del desarrollo de software.
- Conocer los componentes que intervienen en cada una de las fases de la programación.
- Conocer la estructura y la sintaxis de un lenguaje representativo del paradigma de programación iterativo, el lenguaje ANSI C.
- Aprender a resolver problemas mediante la programación de manera eficiente y estructurada.
- Conocer las capacidades que ofrece el lenguaje C y cómo sacarles el máximo provecho.
- Comprender el concepto de fichero y los tipos básicos que existen, realizando operaciones complejas sobre ellos a partir de lo aprendido.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

