



Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4

Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo



Descargar



Leer En Línea

Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo

Bestseller en Amazon.es. En el Top 5 de los libros más vendidos en Informática en Marzo de 2017. Descubre el arte y la ciencia de la programación de videojuegos en los cuatro volúmenes de "Desarrollo de Videojuegos". El objetivo de este cuarto volumen es profundizar en técnicas específicas vinculadas al desarrollo de videojuegos, como por ejemplo el uso de técnicas de Inteligencia Artificial o la programación multijugador en red. Para ello, una de las principales metas es la de complementar la visión general de la arquitectura de un motor de juegos con cuestiones específicas que resultan fundamentales para su desarrollo. Dentro del contexto de la Inteligencia Artificial, en este módulo se estudian técnicas fundamentales como la Lógica Difusa o los algoritmos genéricos, entre otras. Así mismo, se realiza una discusión del diseño orientado a agentes como pilar esencial en el desarrollo del componente inteligente de un videojuego. En la parte relativa al juego multijugador se exploran las posibilidades que ofrecen los sockets y, posteriormente, se discute cómo el uso de herramientas de más alto nivel, como los middlewares de comunicaciones pueden contribuir a facilitar el desarrollo del módulo de networking. Finalmente, este módulo también contempla aspectos relativos a la edición de audio, la gestión de vídeo y la importancia de la integración de nuevos dispositivos de interacción. En el contexto del desarrollo de videojuegos, técnicas como la visión por computador o la realidad aumentada pueden contribuir a mejorar la experiencia del jugador.



[Descargar Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volum...pdf](#)



[Leer en línea Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Vol...pdf](#)

Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4

Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo

Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4

Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo

Bestseller en Amazon.es. En el Top 5 de los libros más vendidos en Informática en Marzo de 2017.

Descubre el arte y la ciencia de la programación de videojuegos en los cuatro volúmenes de "Desarrollo de Videojuegos". El objetivo de este cuarto volumen es profundizar en técnicas específicas vinculadas al desarrollo de videojuegos, como por ejemplo el uso de técnicas de Inteligencia Artificial o la programación multijugador en red. Para ello, una de las principales metas es la de complementar la visión general de la arquitectura de un motor de juegos con cuestiones específicas que resultan fundamentales para su desarrollo. Dentro del contexto de la Inteligencia Artificial, en este módulo se estudian técnicas fundamentales como la Lógica Difusa o los algoritmos genéricos, entre otras. Así mismo, se realiza una discusión del diseño orientado a agentes como pilar esencial en el desarrollo del componente inteligente de un videojuego. En la parte relativa al juego multijugador se exploran las posibilidades que ofrecen los sockets y, posteriormente, se discute cómo el uso de herramientas de más alto nivel, como los middlewares de comunicaciones pueden contribuir a facilitar el desarrollo del módulo de networking. Finalmente, este módulo también contempla aspectos relativos a la edición de audio, la gestión de vídeo y la importancia de la integración de nuevos dispositivos de interacción. En el contexto del desarrollo de videojuegos, técnicas como la visión por computador o la realidad aumentada pueden contribuir a mejorar la experiencia del jugador.

Descargar y leer en línea Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo

318 pages

About the Author

Francisco Jurado (2010, Doctor Europeo en Informática, Universidad de Castilla-La Mancha) es Profesor Ayudante Doctor en la Universidad Autónoma de Madrid. Su actividad investigadora actual gira en torno a la aplicación de técnicas de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial al ámbito del eLearning, los Sistemas Tutores, los Sistemas Adaptativos y los Entornos Colaborativos.

Download and Read Online Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo

#QI7MR86WAVB

Leer Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo para ebook en líneaDesarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo para leer en línea. Online Desarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo ebook PDF descargarDesarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo DocDesarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo MobipocketDesarrollo de Videojuegos. Un enfoque Práctico.: Volumen 4. Desarrollo de Componentes: Volume 4 by Francisco Jurado, Javier A. Albusac, José J. Castro, David Vallejo EPub

QI7MR86WAVBQI7MR86WAVBQI7MR86WAVB