

大学课程

网页游戏的设计和开发



tech 科学技术大学

大学课程 网页游戏的设计和开发

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/web-game-design-development

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

16

05

学位

24

01 介绍

随着数字化进程的推进,互联网已成为数百万人日常生活中不可或缺的工具。因此,许多过去只能在离线环境中完成的任务,现在也可以在数字环境中完成。电子游戏的世界也已进入网络,获得了数以百万计的用户。如今,这种类型的游戏已成为行业中不可或缺的一部分,因此,越来越多的该领域专家应运而生。这个专业为学生提供所有必要的技能,使他们能够通过开发当前和未来最好的网络游戏,进入该行业的大公司工作。





“

通过这个大学课程, 您将成功
设计出世界上最好的网页游戏”

互联网的普及和数字化进程意味着,许多过去离线进行的任务和活动现在都可以在线进行。银行手续、付款和采购、行政程序、与家人和朋友沟通.....等等。现在,所有这些都可以通过互联网完成,尽管在不久的过去,这些都是以模拟形式亲自完成的。

电子游戏也紧随其后,如今许多游戏都可以在网上玩,或者是专门为在网上玩而设计的。后者非常重要,因为它是一个不断发展的领域,有大量用户渴望玩到新作品。

因此,在复杂而庞大的电子游戏产业中,存在着多种类型的产品,每种产品都面向不同的受众,每种产品都是为在不同的平台和不同的环境下享受而设计的。其中一个重要部分就是网页游戏,这就需要有全职的专家来开发高质量的作品。

因此,网页游戏的设计和开发大学课程对于那些希望在这一充满机遇的领域实现专业化的专业人员来说是一个绝佳的机会,因为它将为他们提供进入世界主要视频游戏公司的机会。

这个**网页游戏的设计和开发大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由网络游戏开发专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评价过程的实践练习,以提高学习效果
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“

网络游戏非常流行,需要专家来开发下一个热门游戏。你可能就是其中之一”

“

网络游戏的范围非常广泛。
在这一领域的专业学习能让你
在电子游戏行业取得成功”

有了这个大学课程,您就能设计
出未来最棒的网络游戏。

一旦您获得了这一资格证书,该行
业的大公司就会希望聘用您。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

这个方案的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

网页游戏的设计和开发大学课程的主要目标是为学生提供进入视频游戏领域主要公司之一工作的机会。为此，它为他们提供了一系列工具和能力，使他们在行业中脱颖而出，成为最优秀的公司希望依靠的专家。因此，对于那些希望在短期内获得重大职业发展的人来说，这一资格是必不可少的。





“

这这个大学课程将引领你走向成功。不要再等了,赶紧报名吧”



总体目标

- ◆ 了解适用于电子游戏的不同编程方法
- ◆ 掌握电子游戏中使用的基这个编程语言
- ◆ 理解编程在心理病态发展中的作用
- ◆ 开发网络视频游戏





具体目标

- ◆ 能够设计游戏和交互式网络应用程序, 并编写相应的文档
- ◆ 评估游戏和互动网络应用的主要特点, 以便以专业和正确的方式进行交流

“

这个学位是你职业发展所需要的”

03

结构和内容

网页游戏的设计和开发大学课程的内容设计旨在为学生提供最好的知识和技能,帮助他们成功发展职业生涯。为此,我们制定了高水平的教学大纲,使学生能够学习 CSS、HTML、JavaScript 或客户端-服务器框架等问题。因此,在本专业结束时,您将学到开发网络游戏所需的一切知识和技能。

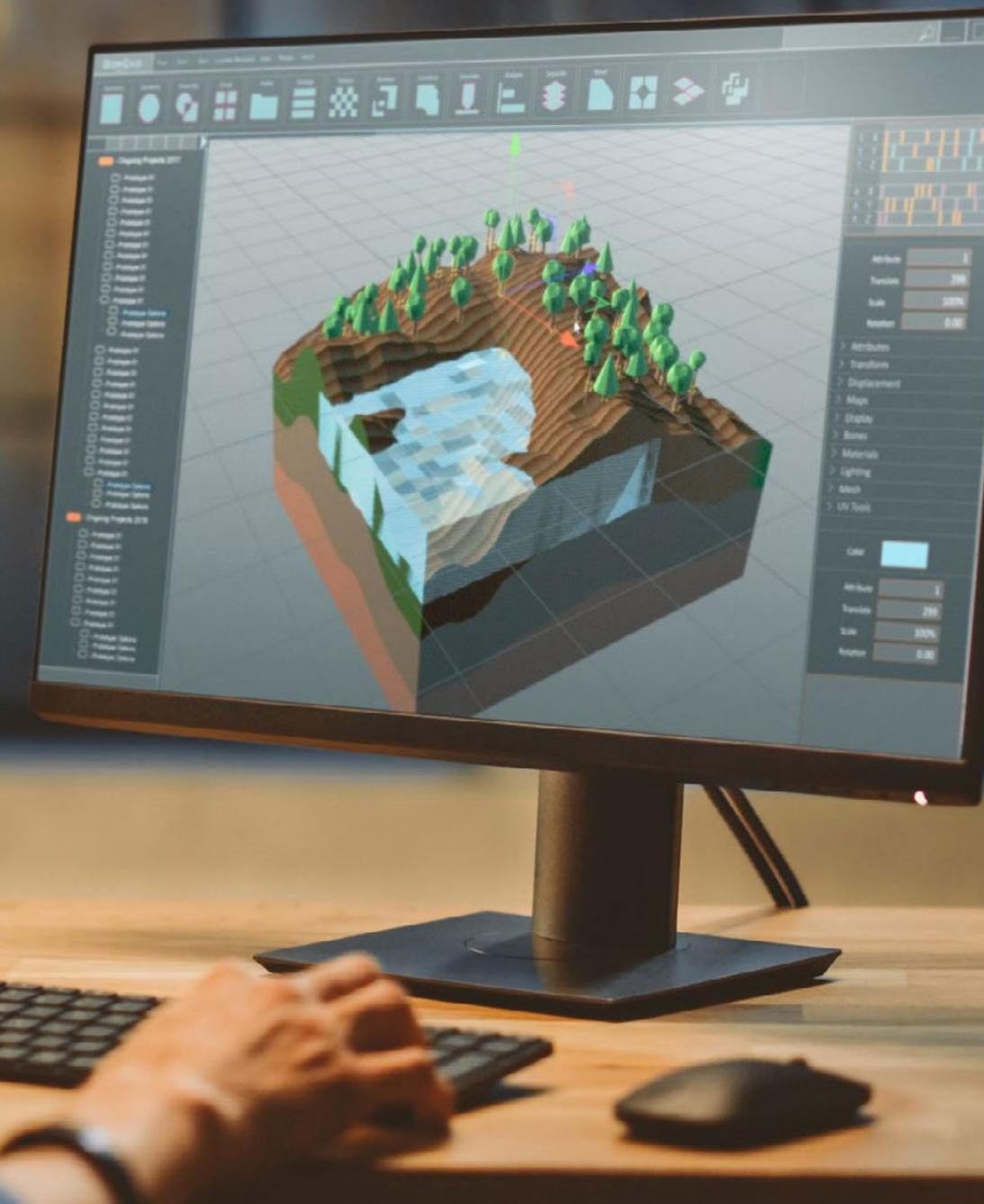




这个教学大纲将为您提供开发成功的网络游戏所需的所有工具”

模块1. 网页游戏的设计和开发

- 1.1. 网络起源和标准
 - 1.1.1. 互联网起源
 - 1.1.2. 万维网的创建
 - 1.1.3. 网络标准的出现
 - 1.1.4. 网络标准的兴起
- 1.2. HTTP 和客户端-服务器框架
 - 1.2.1. 客户端-服务器角色
 - 1.2.2. 客户端-服务器通信
 - 1.2.3. 最近的历史
 - 1.2.4. 集中计算
- 1.3. 网络编程:介绍
 - 1.3.1. 基这个概念
 - 1.3.2. 准备 Web 服务器
 - 1.3.3. HTML5 基础知识
 - 1.3.4. HTML 表单
- 1.4. HTML 简介和示例
 - 1.4.1. HTML5 历史
 - 1.4.2. HTML5 元素
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. 文档对象模型
 - 1.5.1. 什么是文档对象模型?
 - 1.5.2. 使用文档类型
 - 1.5.3. 验证 HTML 的重要性
 - 1.5.4. 存取元素
 - 1.5.5. 创建元素和文这个
 - 1.5.6. 使用内部 HTML
 - 1.5.7. 删除元素或文这个节点
 - 1.5.8. 读取和写入元素的属性
 - 1.5.9. 操作元素样式
 - 1.5.10. 一次附加多个文件
- 1.6. CSS 简介和示例
 - 1.6.1. CSS3 语法
 - 1.6.2. 样式表
 - 1.6.3. 标签
 - 1.6.4. 选择器
 - 1.6.5. 使用 CSS 进行网页设计
- 1.7. JavaScript 介绍和示例
 - 1.7.1. 什么是JavaScript?
 - 1.7.2. 语言简史
 - 1.7.3. JavaScript 版这个
 - 1.7.4. 显示对话框
 - 1.7.5. JavaScript 语法
 - 1.7.6. 理解 Scripts
 - 1.7.7. 空间
 - 1.7.8. 注释
 - 1.7.9. 功能
 - 1.7.10. 页面和外部的 Javascript
- 1.8. JavaScript 中的函数
 - 1.8.1. 函数声明
 - 1.8.2. 函数表达式
 - 1.8.3. 调用函数
 - 1.8.4. 递归
 - 1.8.5. 嵌套函数和闭包
 - 1.8.6. 变量保存
 - 1.8.7. 多嵌套函数
 - 1.8.8. 命名冲突
 - 1.8.9. 闭包或闭包
 - 1.8.10. 函数的参数



- 1.9. 用于开发 Web 游戏的 PlayCanvas
 - 1.9.1. 什么是 PlayCanvas?
 - 1.9.2. 项目配置
 - 1.9.3. 创建对象
 - 1.9.4. 添加物理
 - 1.9.5. 添加模型
 - 1.9.6. 更改重力和场景设置
 - 1.9.7. 脚这个
 - 1.9.8. 相机控制
- 1.10. Phaser 开发网页游戏
 - 1.10.1. 什么是移相器?
 - 1.10.2. 加载资源
 - 1.10.3. 建设世界
 - 1.10.4. 平台
 - 1.10.5. 玩家
 - 1.10.6. 添加物理
 - 1.10.7. 使用键盘
 - 1.10.8. 拿起Pickups
 - 1.10.9. 积分和分数
 - 1.10.10. 弹跳炸弹



您的网络游戏将风靡全球。现在就报名吧”

04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“

我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像和记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



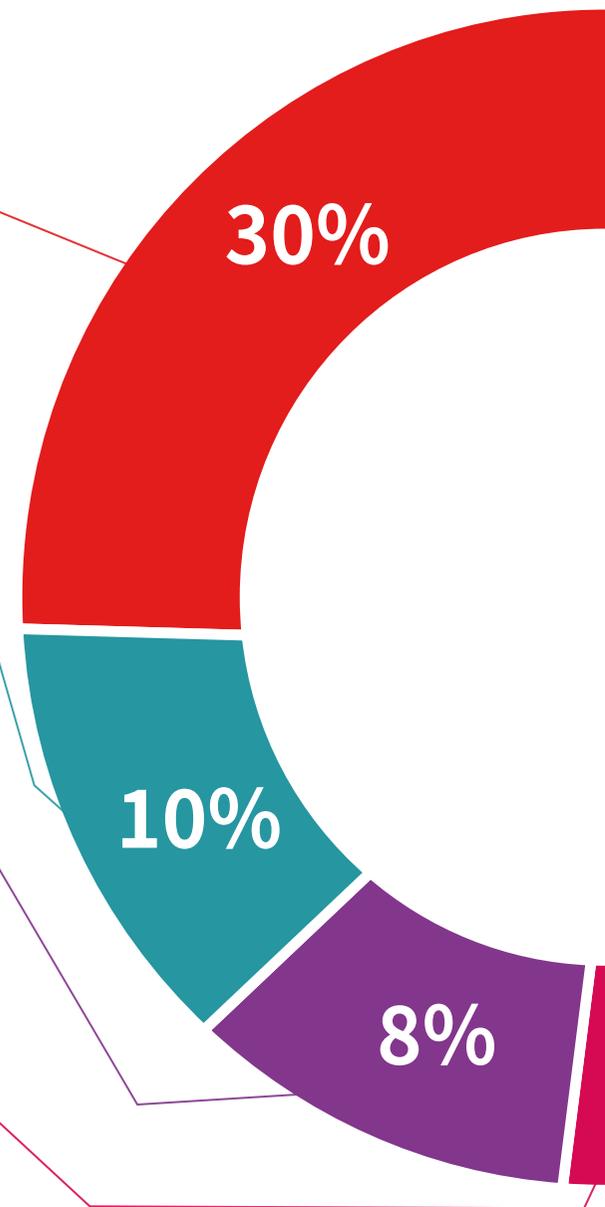
技能和能力的实践

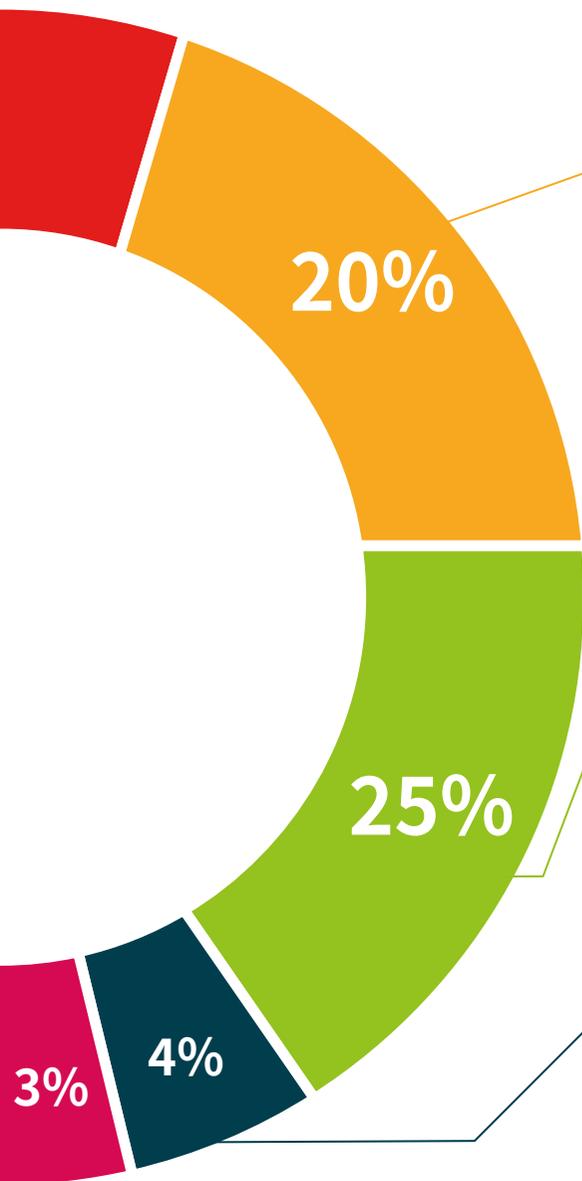
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



05 学位

网页游戏的设计和开发大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**网页游戏的设计和开发大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**网页游戏的设计和开发大学课程**

模式:**在线**

时长:**6周**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
网页游戏的设计和开发

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

网页游戏的设计和开发