

Inventa tus propios juegos de computadora con Python: Guía para principiantes en programación con Python (Spanish Edition)

Inventa Tus Propios Juegos de Computadora con Python te enseña a hacer juegos de computadora con el lenguaje de programación Python. Dentro del libro encontrarás códigos fuente de diversos juegos (TaTeTi, Ahorcado, Criptografía, Reversi y más) como ejemplos concretos para enseñar conceptos de programación. En lugar de presentar una aburrida lista de conceptos, el libro posee divertidos proyectos de programación para jóvenes y adultos.

No es necesario tener experiencia, éste es un libro para principiantes de cualquier edad.

Python se ha establecido como un extraordinario lenguaje para aprender programación, reemplazando al lenguaje BASIC en poder y simplicidad. Se puede descargar gratuitamente de <http://python.org> y corre en Windows, Mac, y Linux.

Ésta segunda edición posee contenido extendido y nuevos capítulos sobre Pygame, el motor de juegos gratuito para crear juegos con animaciones, juegos, y gráficos 2D. Este libro también cubre la nueva versión Python 3.

Inventa tus propios juegos de computadora con Python: Guía para principiantes en programación con Python (Spanish Edition) por Al Sweigart fue vendido por £1.99 cada copia. Contiene 517 el número de páginas.. Regístrese ahora para tener acceso a miles de libros disponibles para su descarga gratuita. El registro fue libre.



- Título del libro : Inventa tus propios juegos de computadora con Python: Guía para principiantes en programación con Python (Spanish Edition)
- Fecha de lanzamiento: August 26, 2015
- Número de páginas: 517 páginas
- Autor: Al Sweigart

Debido a un problema de derechos de autor, debes leer Inventa tus propios juegos de computadora con Python: Guía para principiantes en programación con Python (Spanish Edition) en línea. Puedes leer Inventa tus propios juegos de computadora con Python: Guía para principiantes en programación con Python (Spanish Edition) en línea usando el botón a continuación.

LEER ON-LINE

