

Curso perfeccionamiento UEX

Creación de un videojuego en Python



```
def add5(x):  
    return x+5  
  
def dotwrite(ast):  
    nodename = getNodeName()  
    label=symbol.sym_name.get(int(ast[0]),ast[0])  
    print '%s [label=%s]' % (nodename, label),  
    if isinstance(ast[1], str):  
        if ast[1].strip():  
            print '=' % ast[1]  
        else:  
            print ''  
    else:  
        print '':  
        children = []  
        for n, child in enumerate(ast[1:]):  
            children.append(dotwrite(child))  
        print '%s -> (' % nodename,  
        for name in children:  
            print '%s' % name,
```



CONTENIDOS:

1. Introducción a la programación en Python
2. Programación orientada a eventos
3. Listas
4. Gráficos: El canvas
5. Entrada de datos
6. Manejo de gráficos

Preinscripción: 1 al 15 de febrero de 2014

Matrícula: 20 al 28 de febrero de 2014

Comienzo: 3 de marzo de 2014

Fin: 29 de marzo de 2014

- 📄 Certificado de aprovechamiento
- ★ 3 Créditos ECTS
- 📖 Formato online 100%
- 🌐 Plataforma Campus Virtual UEX
- 🕒 5-6 horas trabajo semanales
- 🇪🇸 Español
- 💰 75€ de matrícula
- 📧 cursos@cursosrobolab.com

Toda la información en:

<http://www.cursosrobolab.com>

Precio de matrícula: 75€

Concepto: Curso videojuego python

Numero de cuenta: 0049 6744 44 2316155416

Enviar resguardo, nombre, nombre del curso y DNI a
cursos@cursosrobolab.com

