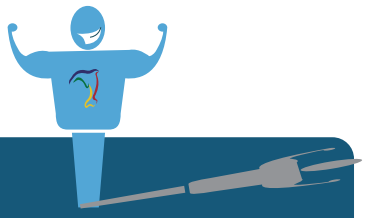
autentia

Avenida de Castilla,1 - Edificio Best Point - Oficina 21B
28830 San Fernando de Henares (Madrid)
tel./fax: +34 91 675 33 06
info@autentia.com - **www.autentia.com**

¿**Qué ofrece** Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

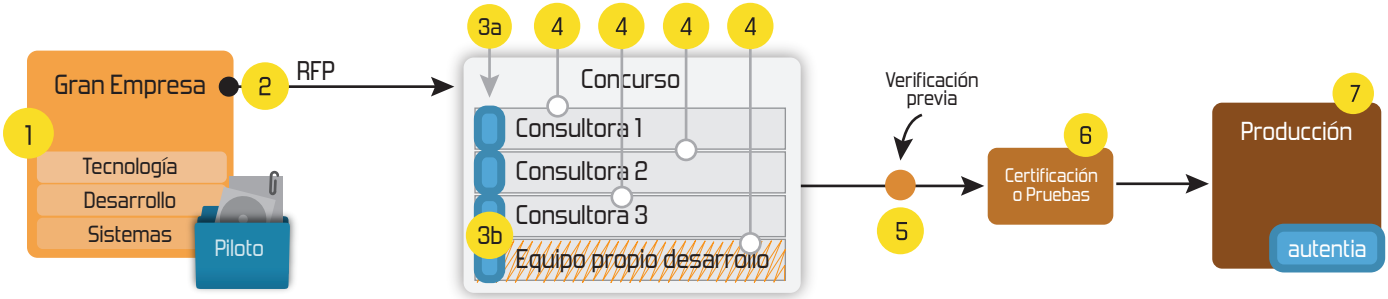
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

- Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces, HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery
- Gestor portales (Liferay)
- Gestor de contenidos (Alfresco)
- Aplicaciones híbridas
- Control de autenticación y acceso (Spring Security)
- UDDI
- Web Services
- Rest Services
- Social SSO
- SSO (Cas)
- JPA-Hibernate, MyBatis
- Motor de búsqueda empresarial (Solr)
- ETL (Talend)
- Dirección de Proyectos Informáticos.
- Metodologías ágiles
- Patrones de diseño
- TDD
- Tareas programadas (Quartz)
- Gestor documental (Alfresco)
- Inversión de control (Spring)
- BPM (jBPM o Bonita)
- Generación de informes (JasperReport)
- ESB (Open ESB)

Compartimos nuestro conociemiento en:
www.adictosaltrabajo.com

Para más información visítenos en:
www.autentia.com

Ultimas Noticias

» Lanzamiento del nuevo Web de Autentia
» Historia de la Informática. Capítulo 68. 1990
» Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?
» Autentia en la Sun Open Communities Forum
» Autentia cumple 6 años
» Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank
» Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
» Alimarket.es: Primera aplicación pública del framework wuija by Autentia
» Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)

+Noticias Destacadas

» Lanzamiento del nuevo Web de Autentia
» Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
» Quinta charla Autentia + Proyectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes
» Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla

+Comentarios Cómic

+Enlaces

Tutorial desarrollado por

Javier Ceballos Fernández

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Ingeniero en Informática por la Universidad de Alcalá de Henares.

Puedes encontrarme en Autentia

Somos expertos en Java/J2EE

Catálogo de servicios de Autentia

Descargar (6,2 MB)

Descargar en versión comic (17 MB)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.

autentia real business solutions

Catálogo de cursos

Descargar este documento en formato PDF: JuegosjME.pdf

Fecha de creación del tutorial: 2009-07-20

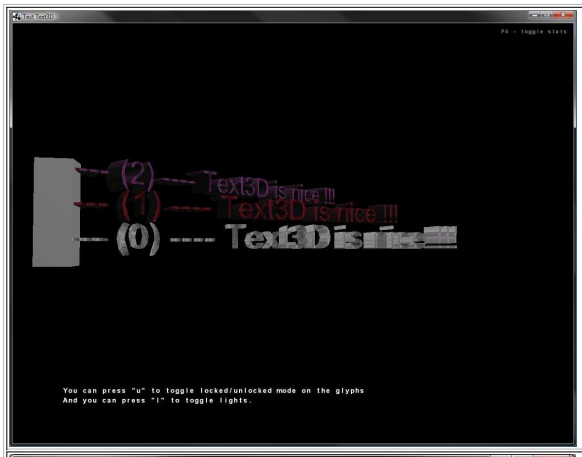
Directorio de ejemplos de jMonkey Engine

En Autentia, hemos estado investigando sobre jMonkey Engine, y creemos que puede ser una alternativa a la creación de videojuegos, aparte de para otros usos, ya que se trata de un motor gráfico. Hemos encontrado algún impedimento a la hora de intentar crear nuestros propios juegos, como la falta de documentación, ya que es dificil encontrar cosas en castellano sobre jMonkey Engine, y el javadoc que tienen, es algo escueto, pero si es verdad que algo ayuda.

Con el propósito de añadir algo más de luz a jMonkeyEngine hemos creado este directorio de los principales ejemplos, de esta tecnología diciendo más menos que se puede encontrar en ellos y para que nos podrían servir, de este modo esperamos facilitar el trabajo a todos los que se hayan aventurado como nosotros con esta tecnología.

En Autentia hemos hecho ya algo con esta tecnología y lo puede encontrar en lostutoriales sobre juegos de la web de adictos al trabajo.

En este tutorial hemos intentado concentrar algunos de los ejemplo que consideramos mas importantes de jMonkey Engine.



Test3DText.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.text. Nos muestra como crear un texto en 3d dentro de una aplicación, cuando se pulsa l ponemos o quitamos las luces y cuando pulsas u hacemos que las letras de arriba dejen de estar en la oscuridad.

Test3DFlatText.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.text. Nos muestra texto en 2D en un entorno 3D, como si fuera un cartel en la pantalla.

Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)

En formato comic...

Google

Web
www.adictosaltrabajo.com
Buscar

Últimos tutoriales

2009-07-20
Directorio de ejemplos de jMonkey Engine

2009-07-19
JSR-179 Location API para J2ME: Posicionamiento geográfico en nuestras aplicaciones.

2009-07-16
Gestión de Usuarios en TNT Concept versión 0.16.1

2009-07-16
Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.

2009-07-16
Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine

2009-02-26
Transformaciones de escena en JMonkeyEngine

2009-07-15
Detalles del juego de la moto en jMonekyEngine.

2009-07-14
JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.

2009-07-13
Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.

2009-07-08
AOP con AspectJ y Maven

2009-07-07
Instalación y configuración de Eclipse Galileo

2009-07-07
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.

2009-07-06
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D

2009-07-06
DBUnit-Exportar e Importar BBDD

2009-07-05
JMeter, Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones

2009-07-02
Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP

2009-07-02
Instalación OpenOffice

2009-07-02
Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine

2009-06-20
StAX (Xml Pull Parser): Streaming API para XML

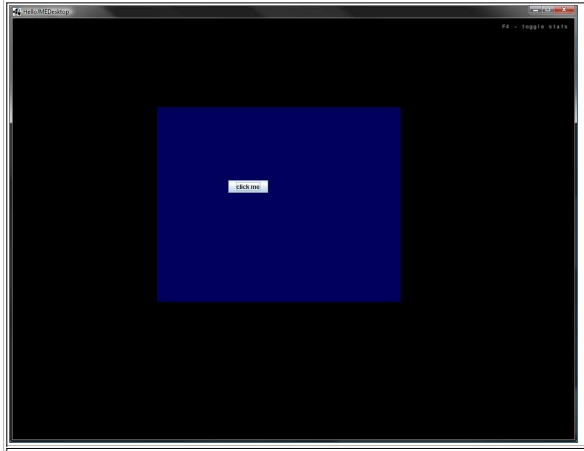
2009-06-15
Configuración de la desconexión de usuarios con ICEFaces

2009-06-10
LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME

2009-06-10
Mapas mentales con XMind

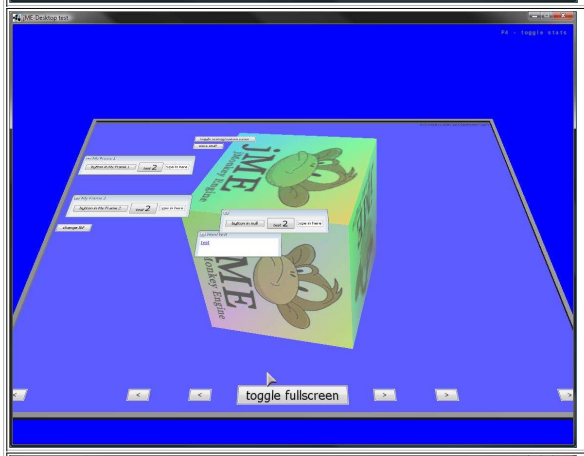
2009-02-26
Redimensionar Imagenes en Windows Vista

2009-06-08
UploadFile con Icefaces + Hibernate + Anotaciones



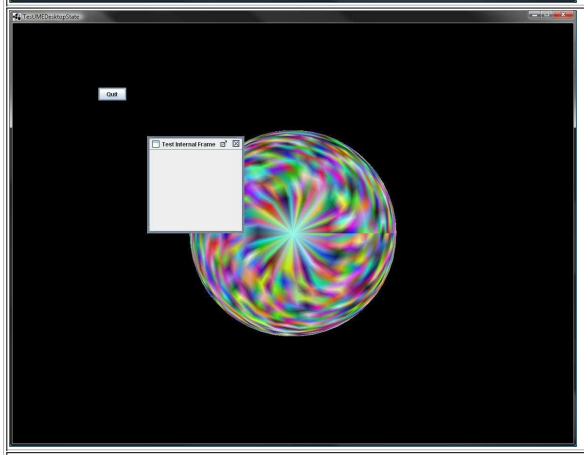
HelloJMEDesktop.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.awt.swingui. Nos mostrará como interaccionar con un botón, es decir dibujaremos un botón en pantalla y cuando hagamos click sobre él se nos desplazará, y así continuamente.



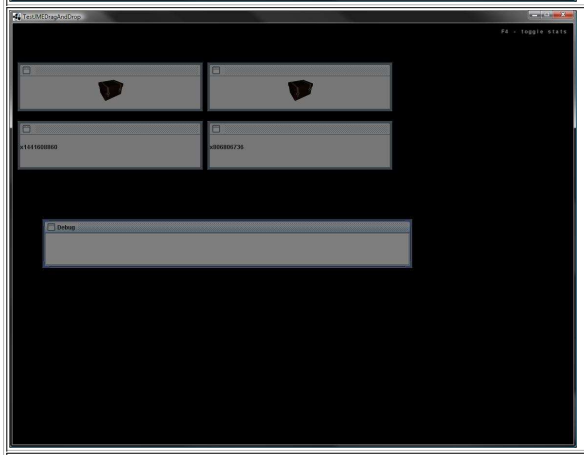
TestJMEDesktop.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.awt.swingui. Nos muestra una especie de escritorio para un S.O. que puede estar en 3D o en 2D y se puede interactuar con todos los botones y ventanas de la pantalla.



TestJMEDesktopState.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.awt.swingui. Nos muestra como hacer un escritorio para un S.O. mucho más simple que el anterior, también permite interactuar con las ventanas y botones.



TestJMEDragAndDrop.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.awt.swingui..dnd Nos muestra como se puede implementear ventanas que se pueden mover por la pantalla.

TestXMLExporter.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.util. Nos muestra como podemos exportar archivos XML a nuestras aplicaciones

2009-06-05
Habilitar exportación en Liferay

2009-06-01
Registrar Liferay en Eclipse

2009-05-29
Liferay Social Office

2009-05-28
Broadcast con Ustream

2009-05-25
Tabla datos accesible con ordenación y paginación

2009-05-21
Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.

2009-05-11
Introducción a TortoiseSVN

2009-05-07
Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave

2009-05-02
Plugin Hibernate3 para Maven

2009-04-26
AgileDraw: una técnica rápida de modelado

2009-04-24
Spring AOP: Cacheando aplicaciones usando anotaciones y aspectos con Aspectj

2009-04-20
Modelos de conocimiento con CmapTools

2009-04-16
Informes Crosstab con iReport

2009-04-16
Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA

2009-04-15
Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009

2009-04-15
Iniciación a OSWorkflow con Spring

2009-04-14
Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.

2009-04-13
JTAPI. El API de Telefonía para Java

2009-04-13
Registro de Web Services con Apache jUDDI. Configuración y ejemplo

2009-04-13
Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2

2009-04-09
Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico

2009-04-02
Creación de cursos con Moodle

2009-03-31
Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1

2009-03-31
Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring

2009-03-30
Administración de sitios Moodle

2009-03-29
Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio (standalone) con Maven

Últimas ofertas de empleo

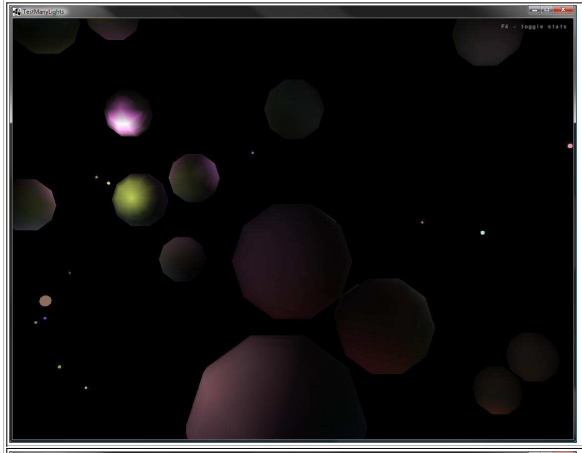
2009-06-29
Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-25
Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-20
Comercial - Ventas - CASTELLON.

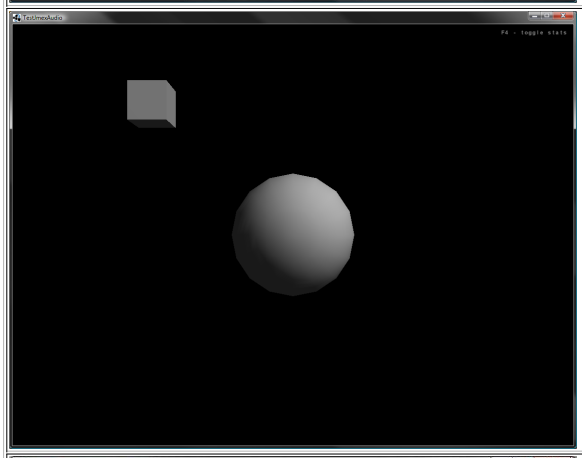
2009-06-19
Otras - Ingenieria (minas, puentes y puertos) - VALENCIA.

2009-06-17
Comercial - Ventas - ALICANTE.



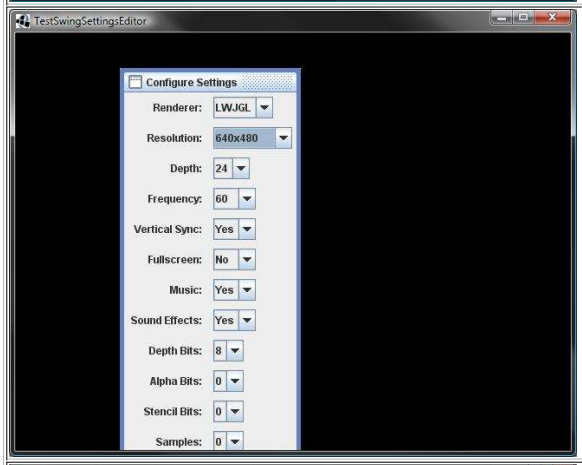
TestManyLights.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.util.Nos muestra como podemos implementar más de una luz dentro de nuestra aplicación y además como moverlas.



TestJmexAudio.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.audio. Nos muestra como podemos integrar en nuestra aplicación música.

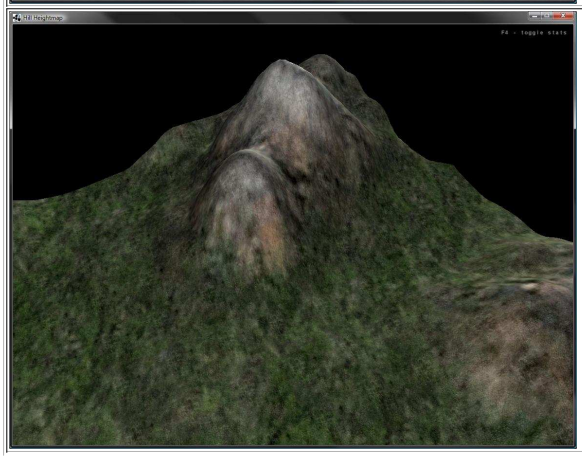


TestSwingSettingEditor.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.settings. Nos muestra como podemor hacer un menú editable para nuestras aplicaciones.

Lesson9.java

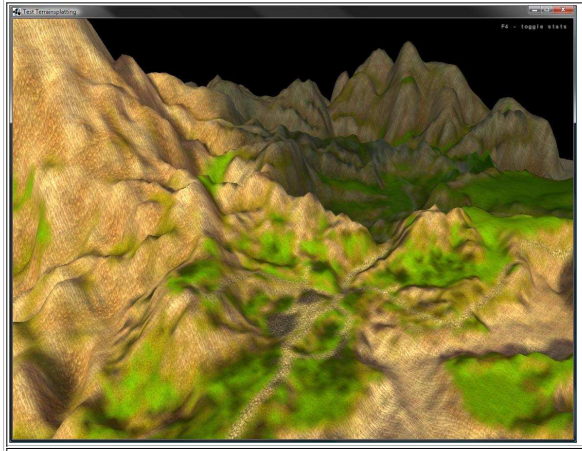
Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.flagrushtut.lesson9.Nos muestra como podemos hacer un juego,en el cual podemos desplazar un vehículo por el escenario. Nosotros lo tenemos explicado en una serie de tutoriales con unas pequeñas variaciones. JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.



TestHillHeightmap.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.terrain. Nos muestra como podemos dar relieve al escenario que hemos cargado, y así poder implementar terrenos mas reales a nuestra aplicación.

Anuncios Google

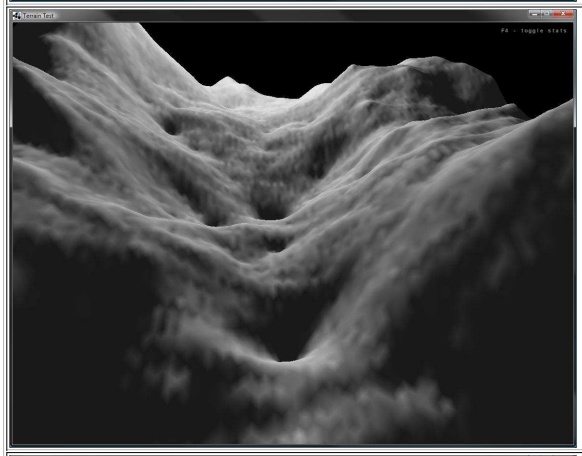


TestTerrainSplatting.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.terrain Nos muestra como podemos implementar un textura splatting para nuestro escenario y asi poder implementarlo en nuestra aplicación. Ejemplo que muestra como usar una textura splatting.

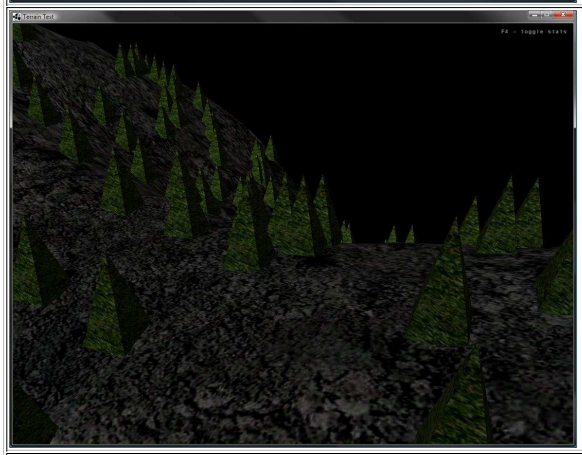
TestIsland.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.terrain. Nos muestra como podemos implemetar una isla en nuestra aplicación



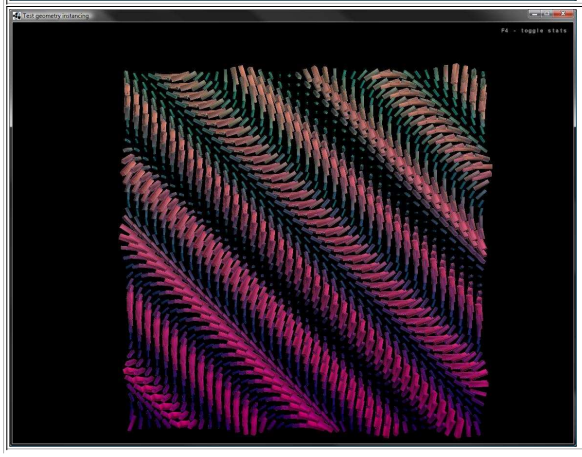
TestTerrainLighting.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.terrain. Nos muestra como podemos hacer uso de luces sobre terrenos.



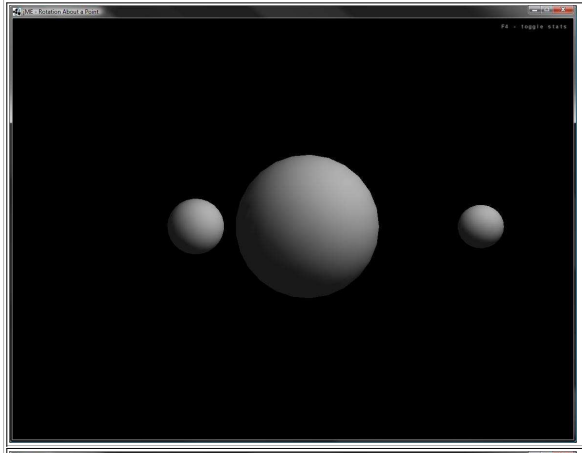
TestTerrainTrees.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.terrain. Nos muestra como podemos crear y plantar árboles en nuestro entorno de juego.



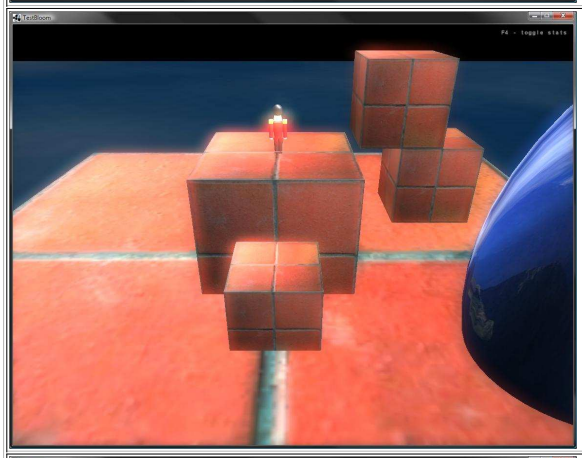
TestGeometryInstancing.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.scene.geometryinstancing. Nos muestra como podemos mover las particular de una manera concreta, y por ejemplo crear un efecto de ola en nuestra aplicación.



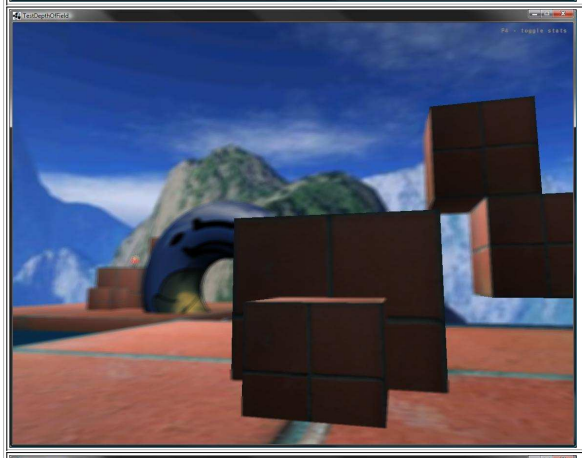
TestRotateAboutPoint.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.scene Nos muestra como podemos realizar rotaciones alrededor de los objetos teniendo como centro los objetos sobre los que queremos rotar.



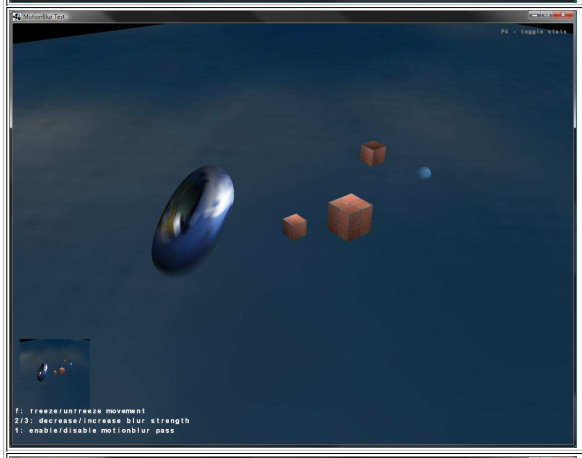
TestBloom.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.glsl. Nos muestra como crear una especie de neblina, que hace que veamos las cosas algo difuminadas como en día de mucho calor.



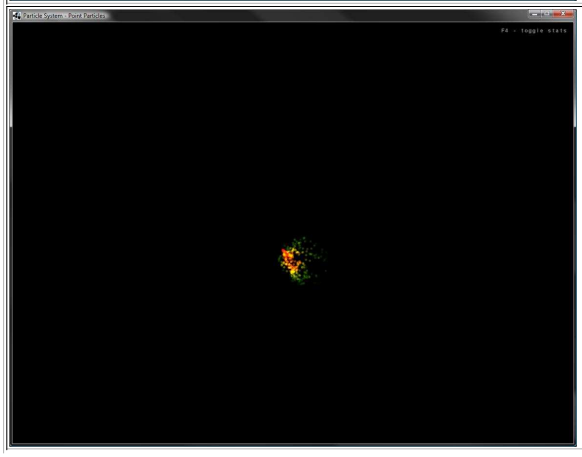
TestDepthOfField.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.glsl. Nos muestra como hacer que los objetos en la lejanía se vean borrosos, es decir, desenfocar los objetos de la lejanía.



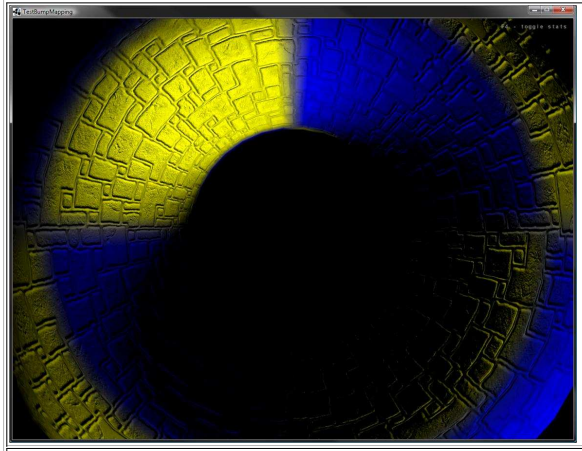
TestMotionBlur.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.glsl. Nos muestra como hacer el efecto de volver las cosas borrosas pero en movimiento, de ese modo parecen que los objetos van mas rápido de lo que van realmente.



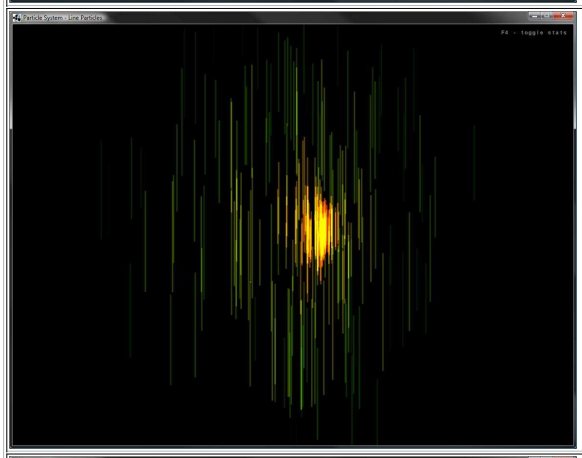
TestPointParticles.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como hacer que un punto que se va moviendo lance partículas.



TestBumpMapping.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.glsl. Nos muestra como afecta la luz a las texturas y como podemos jugar con ellas.

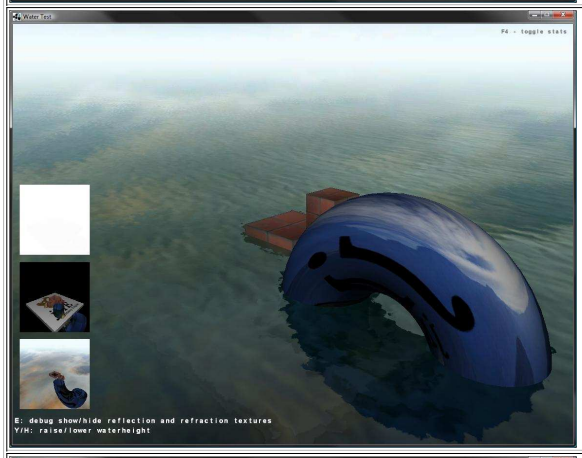


TestLineParticles.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como realizar un lanzamiento de partículas lineales en vez de redondeadas y en también sobre un punto movil.

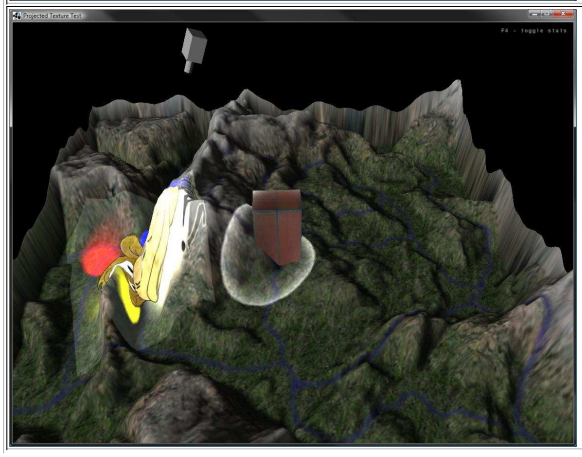
TestProjectedWater.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.test. Nos muestra como realizar el efecto del movimiento del mar. Es decir simulamos oleaje y la espuma del mar.



TestQuadWater.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.water. Nos muestra como realizar el efecto del agua.pero sin efectos de oleaje ni nada.

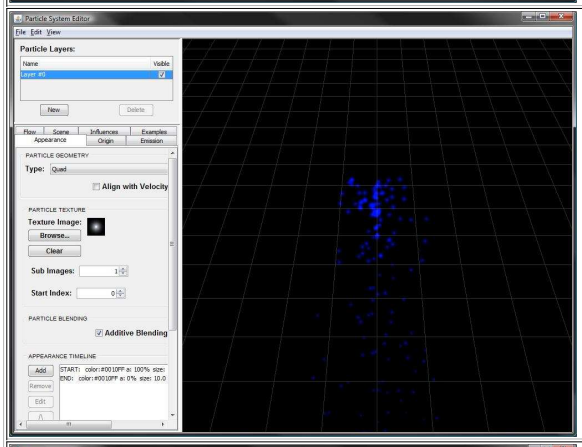


TestProjectedTexture.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como proyectar texturas sobre otros objetos, y que parezca que esas proyecciones salgan desde una camara.

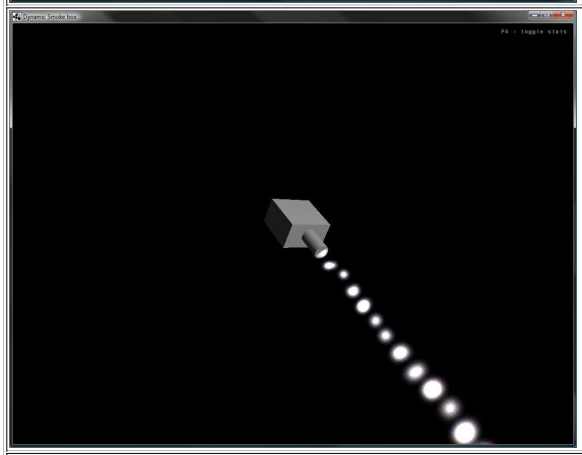
TestCloth.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.cloth. Nos muestra como hacer que les afecte el viento a los objetos en este caso a un cloth, con colisiones de una pelota. Tenemos hecho un ejemplo que puedes encontrar en los tutoriales de adictos al trabajo "Iniciarse en el manejo de JMonkeyEngine, Creación de un Cloth".



RenParticleEditor.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como crear un editor de partículas para nuestras aplicaciones. Pudiendo modificar muchos aspectos de las partículas.

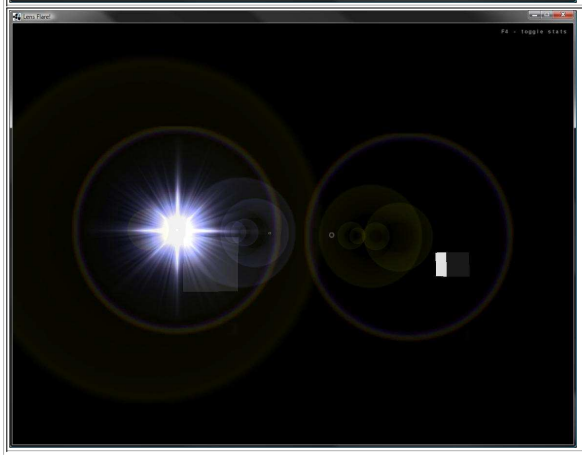


T**estDynamicSmoker.java**

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como hacer un cañon que lanza partículas, el cañon lo movemos con el ratón. Puede servir de ejemplo para intentar implementar cañones en tus juegos.

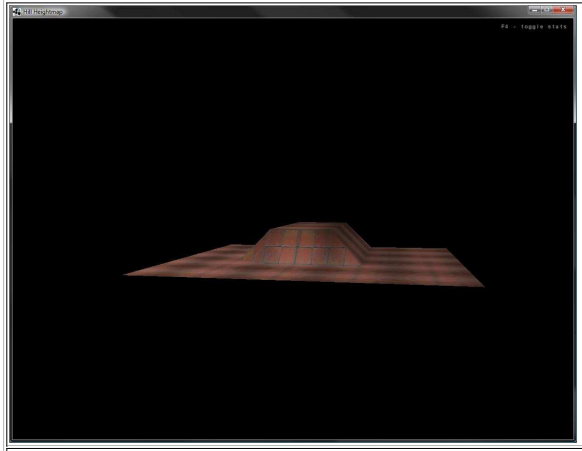
TestFader.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects.transients. Nos muestra como realizar el efecto fade, en una aplicación. Ideal para los juegos de disparos ya que este efecto es ideal para cuando mueres.



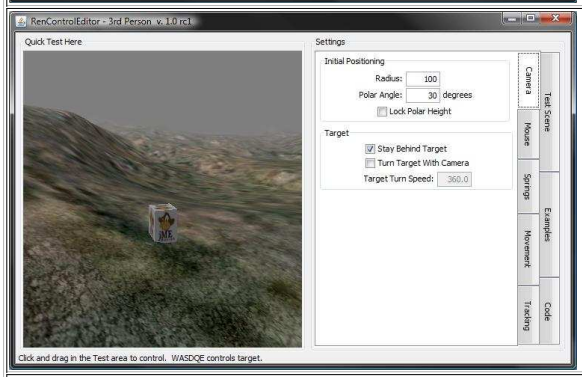
TestLensFlare.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.effects. Nos muestra como hacer el efecto del paso de la luz por unas lentes. Se puede usar también para simular deslumbramiento.



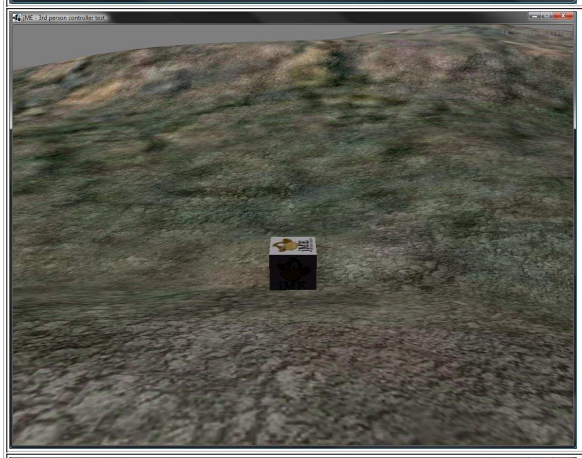
TestSubdivide.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.subdivision. Nos muestra como hacer una colina, en nuestro terreno, con su textura.



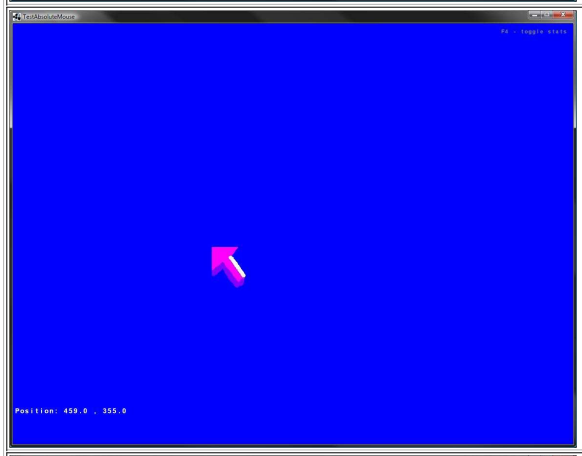
RenControlEditor.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.input. Nos muestra como hacer un editor de controles para una aplicación de 3º persona. Con este editor podremos definir las teclas, la camara, ratón, etc...



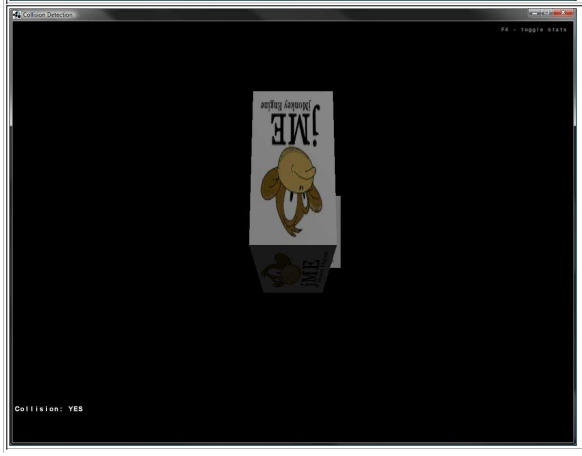
TestThirdPersonController.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.input. Nos muestra como hacer una aplicación en la que movemos un objeto con movimiento libre usando las teclas y con la camara en tercera persona, siguiendo al objeto.



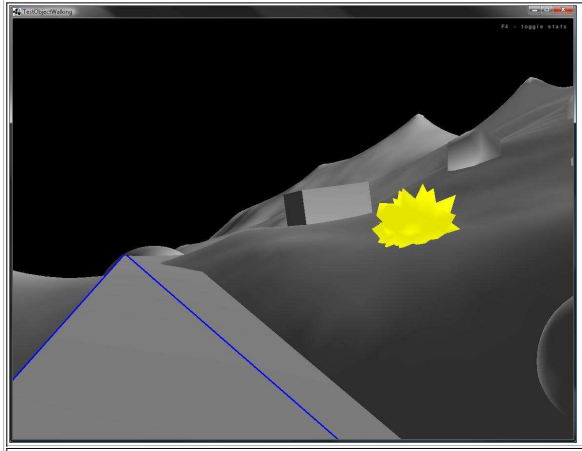
TestAbsoluteMouse.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.input. Nos muestra como hacer para que el ratón se mueva dentro de la pantalla y como ponerle un puntero.



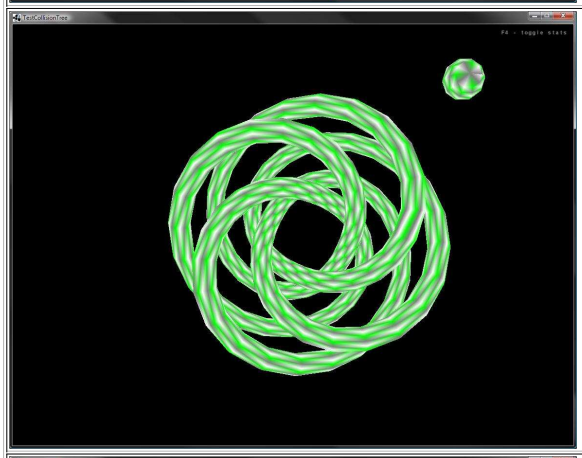
TestCollision.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.intersection. Nos muestra como realizar el tratamiento de colisiones entre objetos. Este ejemplo fue el que nos ayudo para realizar las colisiones en "Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego".



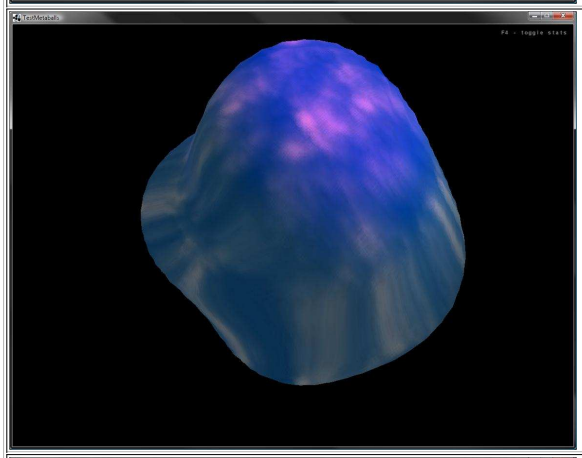
TestObjectWalking.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.intersection. Nos muestra como hacer que andemos por el escenario en 1º persona. Nos daremos cuenta de que nos subimos a los objetos, mientras andamos.



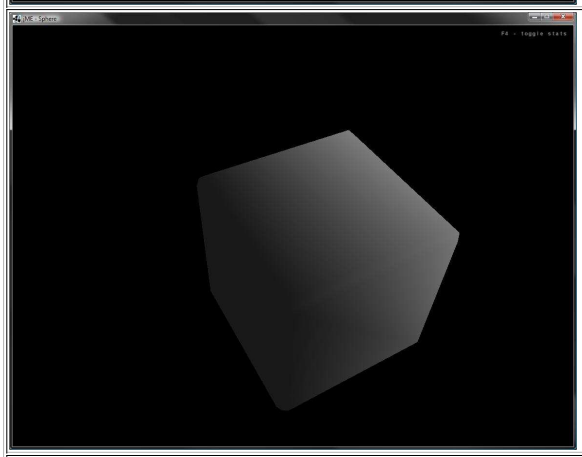
TestCollisionTree.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.intersection. Nos muestra más tratamiento de colisiones. En este caso vemos como una pelota colisiona en diferentes puntos y ocurren cosas distintas.



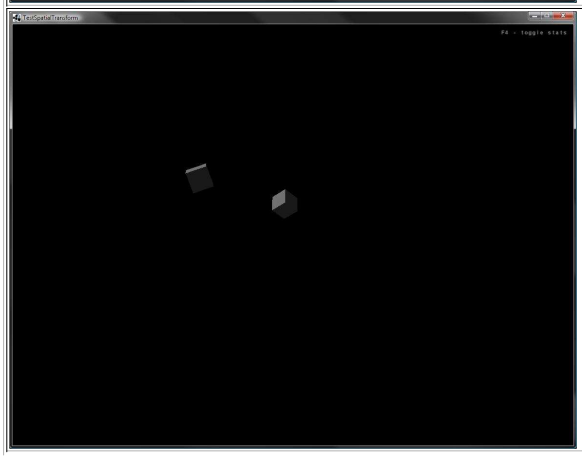
TestMetaballs.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.scalarfields. Nos muestra como realizar un efecto de fluber. Es decir es como si fuera una partícula de agua en movimiento.



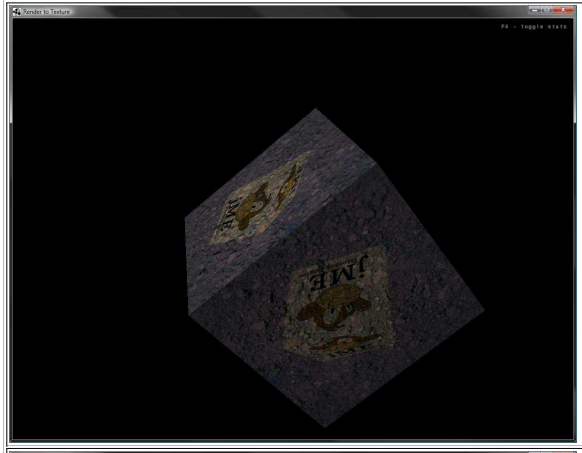
TestRoundeBox.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como rotar objetos sobre un eje.



TestSpatialTransform.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como realizar transformaciones en spatials. El ejemplo hace que los objetos vayan acercandose y alejándose todo el rato y cuando el objeto se va alejando se va haciendo mas pequeño.

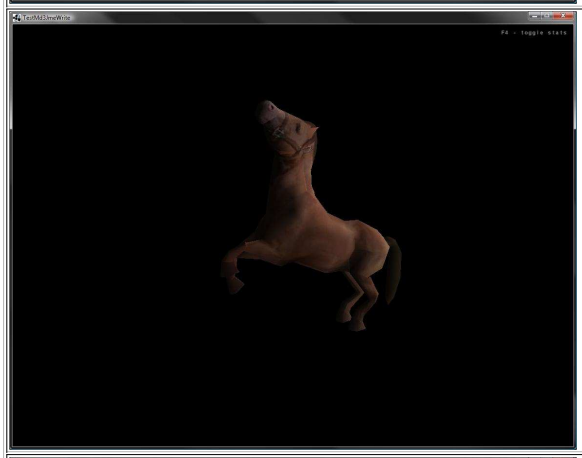


TestRenderToTexture.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como renderizas a una textura, de ese modo podemos hacer que haya como en este ejemplo una imagen que rota sobre una textura.

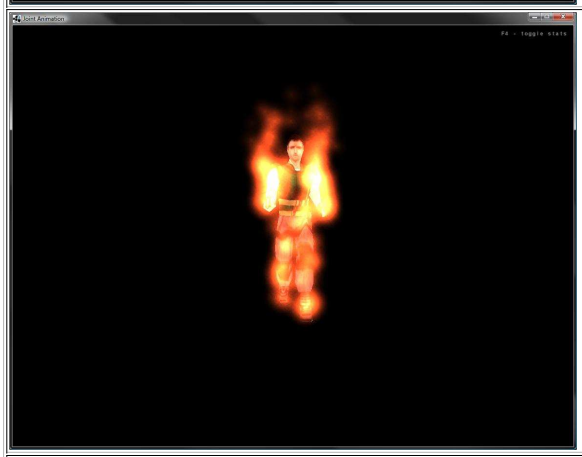
TestMd2JmeWrite.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer.loader. Nos muestra como cargar un archivo Md2 y usar las animaciones.



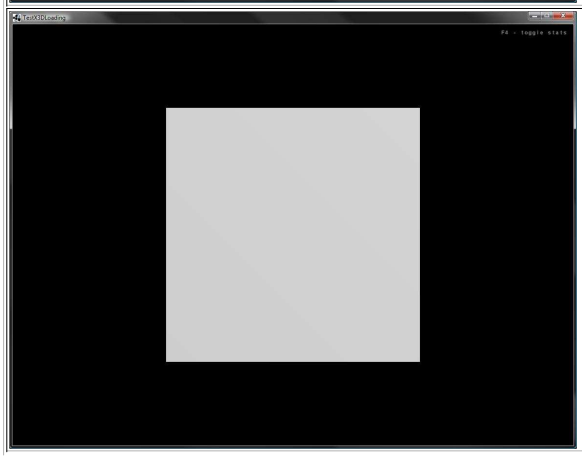
TestMd3JmeWrite.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer.loader. Nos muestra como cargar un archivo Md3 y usar las animaciones.



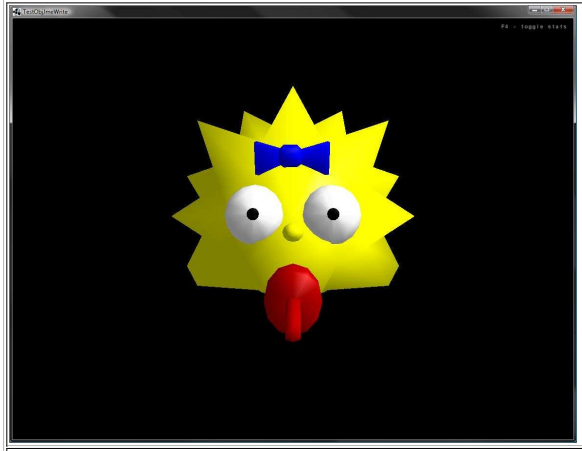
TestFireMilk.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer.loader. Nos muestra como hacer que nuestro muñeco este en llamas mientras anda. Esto se realiza con una textura, paar el fuego.



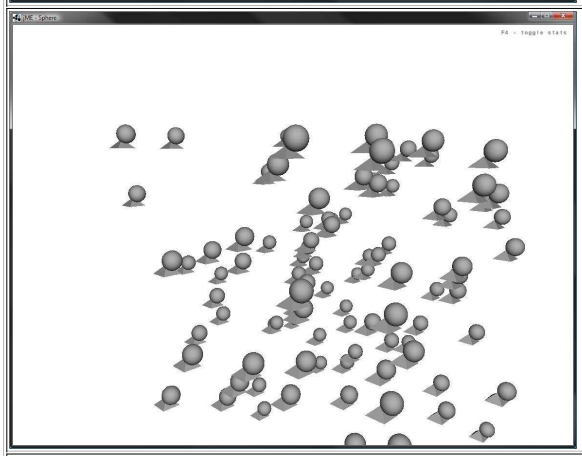
TestX3Dloading.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.rendere.loader. Nos muestra como cargar un fichero X3D en nuestra aplicación.



TestObjJmeWrite.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como cargar un fichero OBJ en nuestra aplicación.



TestShareNodeOffset.java

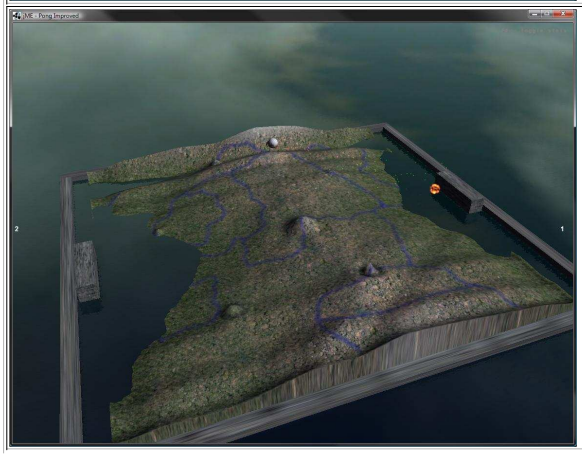
Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como hacer que los ejemplos desaparezcan en la lejanía segun nos vamos moviendo.

TestCameraMan.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como utilizar una cámara que mueve el usuario, mostrando los resultados de la cámara en una ventana interna.

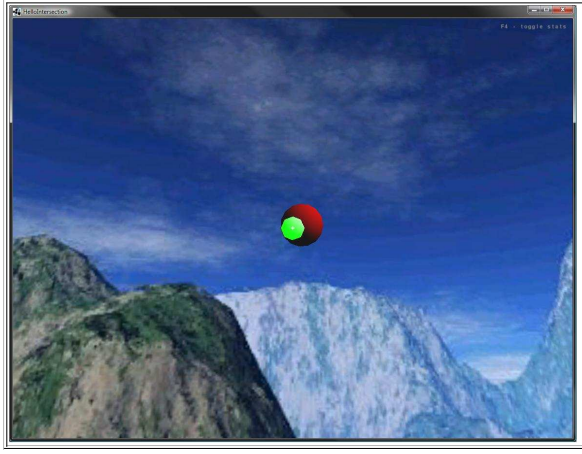
TestEnvMap.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.renderer. Nos muestra como usar la reflexión de nubes sobre un objeto. De ese modo podemos hacer que el objeto sea parecido a un espejo.



TestPongCool.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.TutorialGuide. Nos muestra un juego completo en este caso es un ejemplo del mítico juego pong. Que incluye sonido, colisiones, relieve, etc...



TestHelloIntersection.java

Este ejemplo lo podemos encontrar en el paquete jmetest.TutorialGuide. Nos muestra como podemos disparar un objeto hacia otro, implementando sonidos y colisiones. Se apunta con el ratón, y se dispara con la tecla F.

Espero que les haya sido útil este tutorial, seguiremos haciendo más tutoriales sobre esta tecnología analizando más ejemplos algo más complicados, todo el que quiera hacer una aportación será bien recibida. Para comunicarme cualquier problema o sugerencia de mejora podéis utilizar la zona de comentarios, de este modo todo el mundo se podrá aprovechar de las respuestas.

Saludos.

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ¡vota!

Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno

Votar

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre: E-Mail:

Comentario:

Enviar comentario **Texto Legal y condiciones de uso**

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones haciendo clic aquí.
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas haciendo clic aquí.
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING haciendo clic aquí.
- Añadir a favoritos Technorati. ADD THIS BLOG TO MY Technorati FAVORITES

SOME RIGHTS RESERVED Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido (Ver todos los tutoriales). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

J2EE, EJBs, Struts...

Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine	Implementación de SceneMonitor de jMonkeyEngine en nuestra aplicación.	2009-07-16	118	Muy bueno	4	
Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	En este turorial implementaremos colisiones en jMonkeyEngine, en el juego 3D que estamos analizando	2009-07-16	127	Muy bueno	4	
Detalles del juego de la moto en jMonekyEngine.	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	209	Muy bueno	12	
JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de JMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	263	Bueno	12	
Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.	En este tutorial se va habla de cómo escribir tests funcionales con Selenium IDE sobre aplicaciones que realizan recargas controladas de la interfaz de usuario con Ajax.	2009-07-13	262	Muy bueno	2	
AOP con AspectJ y Maven	Programacion orientada a aspectos con AspectJ y Maven	2009-07-08	349	Bueno	1	
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	452	Muy bueno	6	
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	451	Bueno	9	
Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	1218	Bueno	18	
Creación de cursos con Moodle	En este tercer tutorial de la serie veremos en detalle la creación de un curso	2009-04-02	3076	Muy bueno	12	

Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador rcanales@adictosaltrabajo.com para su resolución.