



XBOX 360

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. XBOX360
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo para XBOX 360
5. Referencias

1. Introducción

Una de las consolas más conocidas y que ha tenido mucho éxito es la XBOX 360 de Microsoft.

Esta es la segunda consola de Microsoft, después de la XBOX original. En esta presentación, vamos a ver sus características y herramientas de desarrollo disponibles.



2. XBOX 360

La XBOX 360, es una consola de Microsoft que pertenece a la séptima generación. Compitió con PlayStation 3 y Nintendo Wii por parte de Nintendo.

Esta consola, tuvo grandes avances y algunos problemillas... con respecto a consolas de generaciones anteriores.



2. XBOX 360

Historia

La XBOX 360, comenzó su desarrollo sobre el año 2002; Microsoft colaboró con IBM y ATI para desarrollar la sucesora de la XBOX original.

En el año 2005, se presentó la XBOX 360 saliendo al mercado en primer lugar para América, Japón, Europa y Australia en 2006.

Durante el tiempo que estuvo en activo, salieron mejoras como la posibilidad de usar detección de movimiento (Kinect), uso de HD-DVD y algunas mejoras más.

Por último, en el año 2016 Microsoft anunció la discontinuación de la consola; aunque los servicios Online continuaron hasta Julio de 2024.

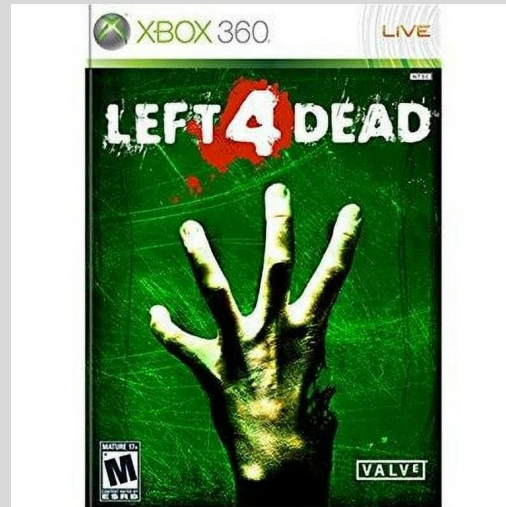
2. XBOX 360

Especificaciones Técnicas

CPU	IBM PowerPC a 3,2Ghz (Tri-Core IBM Xenon)
Memoria RAM	512 MB de RAM
GPU	ATI/AMD GPU a 500Mhz
Almacenamiento	Disco Duro adjunto (diferentes modelos); además de soporte para CD-ROM, DVD-ROM e incluso DVD-HD (con periférico)
Entrada/Salida	Hasta 5 USB, Conexión Wifi, receptor Infrarojos, 100Mb Ethernet, Puerto auxiliar.

2. XBOX 360

Juegos

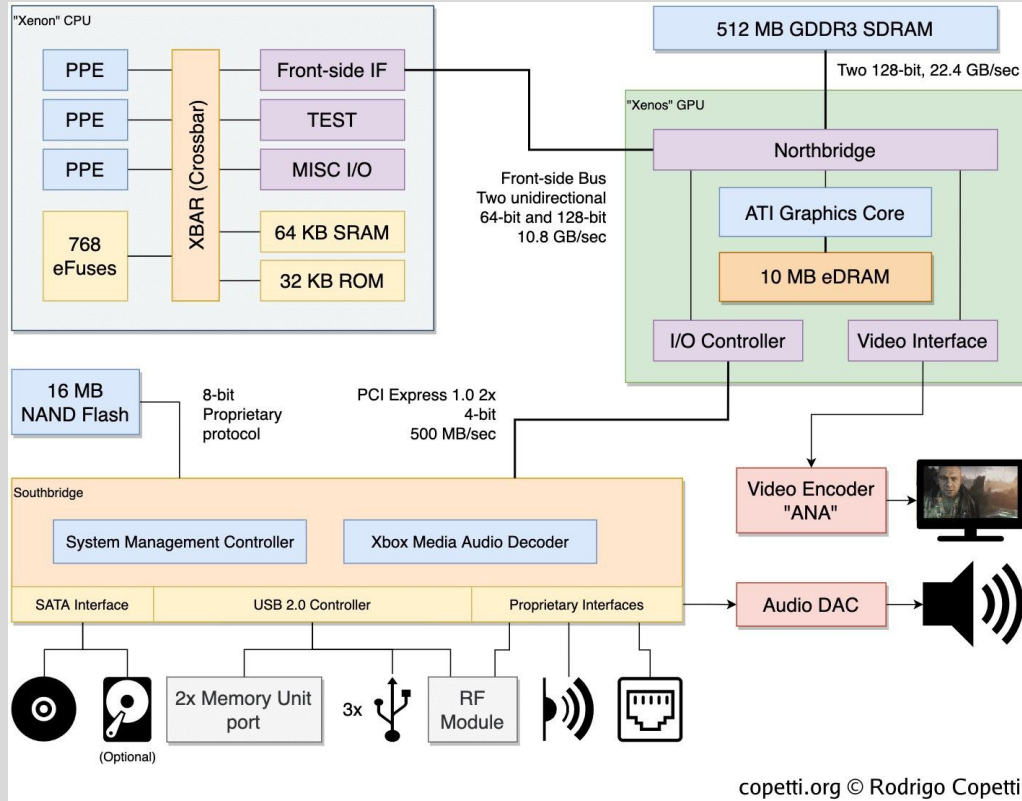


2. XBOX 360

Accesorios



3. Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para XBOX 360

Veamos algunas de las herramientas de desarrollo para XBOX 360:

- SDK de XBOX360: <https://archive.org/details/xbox-sdks>
- XNA Game Studio:
<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=23714>
- Plugin XBOX360 para Unity o Unreal:
 - Unity: <https://archive.org/details/unity-xbox-360-5.4.1f-1>
 - Unreal: Usando UDK 3 (Unreal Development Kit 3) <https://archive.org/details/udkinstaller>

5. Ejemplos de Desarrollo para XBOX 360

Puedes encontrar diferentes ejemplos para diferentes motores y herramientas de desarrollo.

Por ejemplo con los diferentes programas vistos hay algunos ejemplos.

6. Referencias

- XBOX 360 (wikipedia): https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_360
- Copetti.org: <https://www.copetti.org/writings/consoles/xbox-360/>
- Unreal Development Kit (UDK 3):
<https://www.unrealengine.com/es-ES/previous-versions>