



# 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.

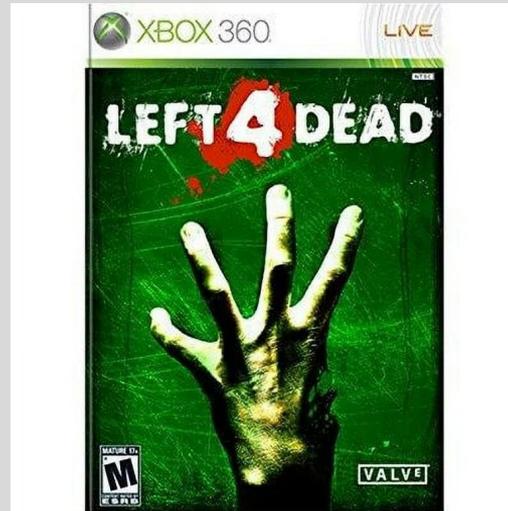
## 2. XBOX 360

### Especificaciones Técnicas

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

## 2. XBOX 360

### Juegos

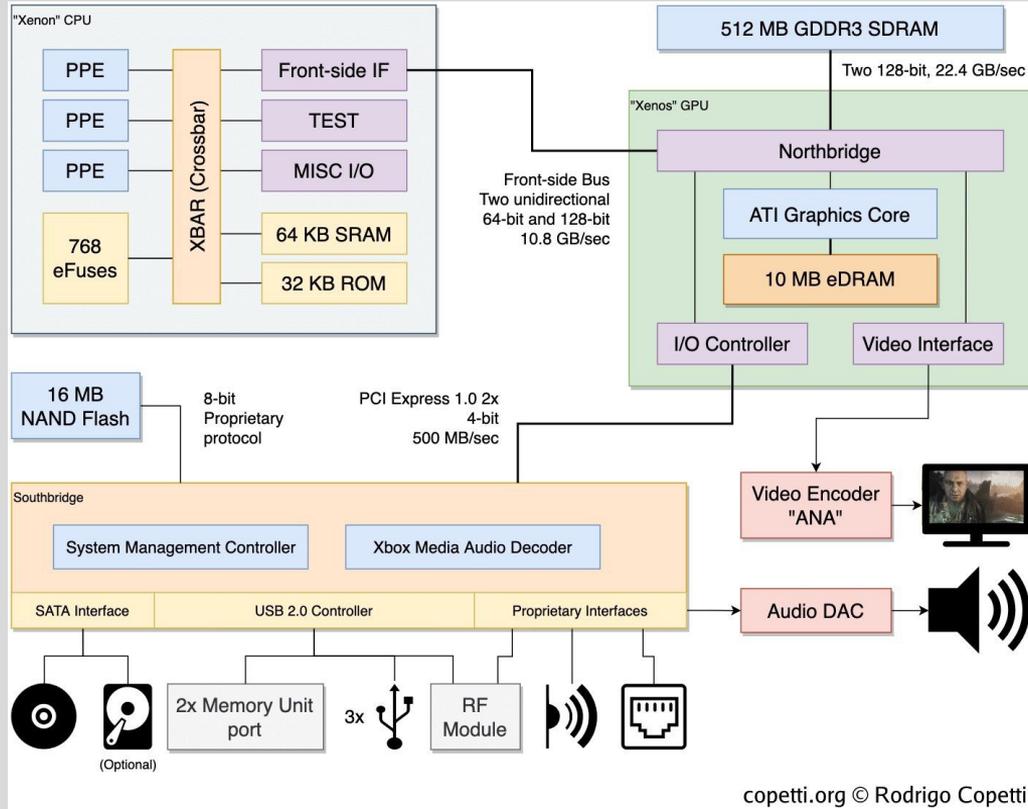


## 2. XBOX 360

### 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](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>