

LIBBDX Novas

Como comentaremos no seguinte punto este material 'está vivo' non sentido de que vai renovarse continuamente (ata que o corpo aguante :)).

Neste apartado vou indicar as novas máis salientables que vaian xurdindo relacionadas có framework.

- **Xaneiro do 2014:** O gañador do certame **Global Game Jam 2014** foi un xogo desenvolto en LIBGDX.

Neste [enlace](#) tedes a nova e ademais podeades descargar o código fonte do xogo gañador ou xogar.

- **Abril do 2014:** Punto de inflexión no desenvolvemento do framework LIBGDX.

- Aparece a nova versión 1.0
- Desenvolvemento usando Gradle como método para enlazar librerías.
- OPEN GL 1.X é eliminado das librerías.
- A mínima versión Android pasa a ser a 2.2.

Neste [enlace](#) tedes a nova máis un pequeno resumo da historia do framework Libgdx dende os seus inicios.

- **Marzo do 2013:**

◊ Nova API 3D desenvolvida por Xoppa.

[Enlace á nova](#)

- **Maio do 2014:**

◊ Créase unha ferramenta para empaquetar os proxectos de tal forma que xa non é necesario que a máquina virtual de java estea instalada nos equipos. Xa vai dentro do propio xogo.

[Enlace á nova](#)

- **Xuño do 2014:**

◊ Clases que permiten obter información para axustar o rendemento do xogo. [Enlace á nova](#).

- **Clase PerformanceCounter:** permite amosar o tempo entre dous eventos calquera.
- **Clase GLofiler:** podemos obter o número de texturas 'enlazadas' có [campo texturebindings](#), número de chamadas draw có [campo drawCalls](#).

◊ O cargador FreeTypeFontGeneratorLoader foi engadido á extensión gdx-freetype, permitindo cargar fontes TTF via AssetManager.

- **Xulio do 2014:**

◊ Aparece a versión do **framework Ashley 1.0.1** para o desenvolvemento de xogos có LIBGDX, baseado no uso de entidades.

[Enlace á nova](#).

Neste artigo tedes unha pequena explicación de como funciona.

• **Agosto do 2014:**

- ◊ Nova versión do framework LIBGDX 1.3.0.[Enlace á nova.](#)
Versión LIBGDX 1.3.1 corrixe un bug do GWT.[Enlace á nova.](#)

• **Setembro do 2014:**

- ◊ Libgdx gaña nunha das categorías dos **Duke's Choice Award**.
[Enlace á nova](#)

• **Outubro do 2014:**

- ◊ Nova versión do framework LIBGDX 1.4.1.[Enlace á nova.](#)
Soporte para IOS8 e iPhone6.
Actualizacións necesarias para traballar coa versión de eclipse 4.4
Actualización da versión Gradle á 2.1 coa API 20 de Android, build tools 20.
Diversos cambios en métodos e propiedades da API.

• **Novembro do 2014:**

- ◊ Libgdx xa pode traballar coa tecnoloxía Intel RealSense. [Enlace á nova.](#)
[Intel RealSense](#) é unha tecnoloxía que entre outras vantaxes permite recoñecer o movemento das mans e dedos permitindo facer novos sistemas de controis nos xogos.

• **Decembro do 2014:**

- ◊ Nova versión do framework LIBGDX 1.5.0.[Enlace á nova.](#)
Os gráficos PNG xa soportan a opción de compresión e mellora a eficiencia na carga deste tipo de gráficos.
Cambios varios en IOS.
Corrige bugs.
Cambios menores en certos nomes de propiedades e método da API sobre toda na UI.

• **Decembro do 2014:**

- ◊ Nova versión do framework LIBGDX 1.5.2.[Enlace á nova.](#)
Actualízase Gradle á versión 2.2 e Android Gradle Tool ata a 1.0.
Optimizacións en operacións JSON.
Varias cambios na API.
Actualízase a LWJGL 2.9.2.

- **Xaneiro do 2015:**

◊ Nova versión do framework LIBGDX 1.5.3.[Enlace á nova.](#)

No desenrolo para IOS modifícase RoboVM para dar soporte de 64bits.

- **Xaneiro do 2015:**

◊ gdxAI 1.5.0.[Enlace á nova.](#)

AI permite, entre outras vantaxes, crear 'camiños' que podan ser percorridos polos personaxes do xogo para chegar a un punto de destino dende un punto orixe.

Máis información en: <https://github.com/libgdx/gdx-ai/wiki>