

1 LIBGDX Actualización dos proxectos a outra versión do Framework

UNIDADE 1: Versións do Framework Libgdx.Actualización dos proxectos

Cada certo tempo van saíndo versións do framework.

Existen dous tipos de versións:

- Release builds: considéranse versións estables do framework. Podemos ver as diferentes versións [neste enlace](#).
- Nightly builds: denominadas SNAPSHOT. Son 'fotos' que se fan do repositorio LIBGDX cada vez que se fai un cambio. Podedes ver a última versión [neste enlace](#). O formato de ditas versións sempre é x.y.z-SNAPSHOT, como por exemplo 1.0.1-SNAPSHOT.

Normalmente traballaremos coa versión estable.

Melloras e cambios que se foron introducindo:

- 20 de Abril do 2014: [Versión 1.0.0](#)
 - ◆ Elimínase o soporte para OPEN GL 1.x e engádese o soporte para OPEN GL 3.0
 - ◆ Cámbiase a forma de xerar os proxectos por GRADLE.[Enlace](#).
 - ◆ Versión mínima do S.O. Android pasa a ser a 2.2.

- 23 de Maio do 2014: [Versión 1.1.0](#)
 - ◆ Corrixidos varios bugs.
 - ◆ Introducidos cambios na clase Matrix4.
 - ◆ Engadida a posibilidade de asinarlle unha cor a un texto usando BitmapFontCache.[Enlace](#).
 - ◆ Agora se pode establecer unha densidade á versión Desktop para simular un dispositivo móbil.[Enlace](#).
 - ◆ Se engade unha forma máis sinxela de facer a internacionalización das aplicacións.[Enlace](#).
 - ◆ Corrixidos varios bugs.

- 22 de Xuño do 2014: [Versión 1.2.0](#)
 - ◆ Utilidades para obter información de rendemento do xogo e facer melloras. [Enlace](#).
 - ◆ Engadido.gdx-ai, extensión para IA algoritmos.
 - ◆ O cargador FreeTypeFontGeneratorLoader foi engadido á extensión.gdx-freetype, permitindo cargar fontes TTF via AssetManager.
 - ◆ Corrixidos varios bugs.

- 9 de Agosto do 2014: [Versión 1.3.0](#)
 - ◆ Corrixe un bug do GWT.[Enlace á nova](#).
 - ◆ Diversos cambios en métodos e propiedades da API.
 - ◆ Corrixidos diferentes bugs.

- 10 de Outubro do 2014: [Versión 1.4.1](#)
 - ◆ 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.

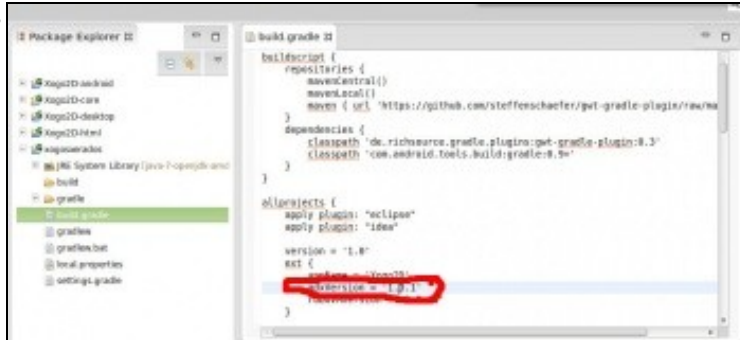
- 8 de Decembro do 2014: [Versión 1.5.0](#).

- ◆ Os gráficos PNG xa soportan a opción de compresión e mellora a eficiencia na carga deste tipo de gráficos.
- ◆ Cambios varios en IOS.
- ◆ Corrixe varios bugs.
- ◆ Cambios menores en certos nomes de propiedades e método da API sobre toda na UI.

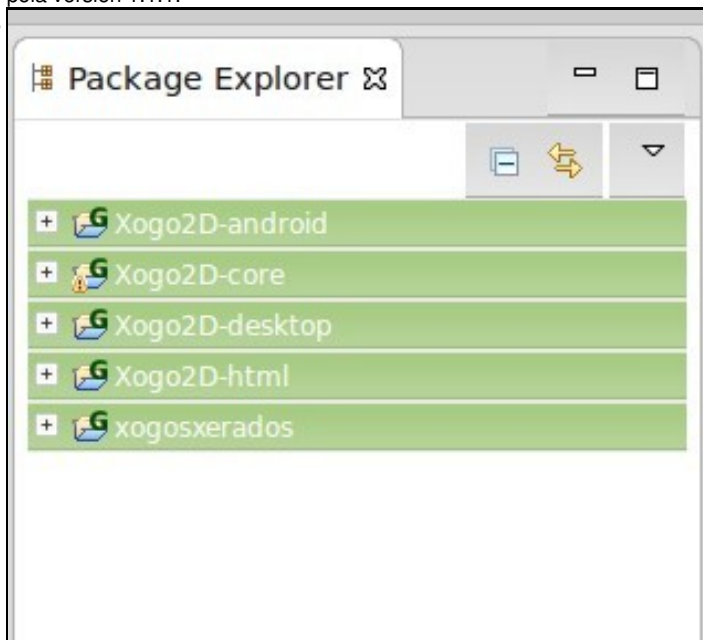
1.1 Actualización dos proxectos

Para actualizar un proxecto a unha nova versión só temos que editar o arquivo **build.gradle** do proxecto raíz.

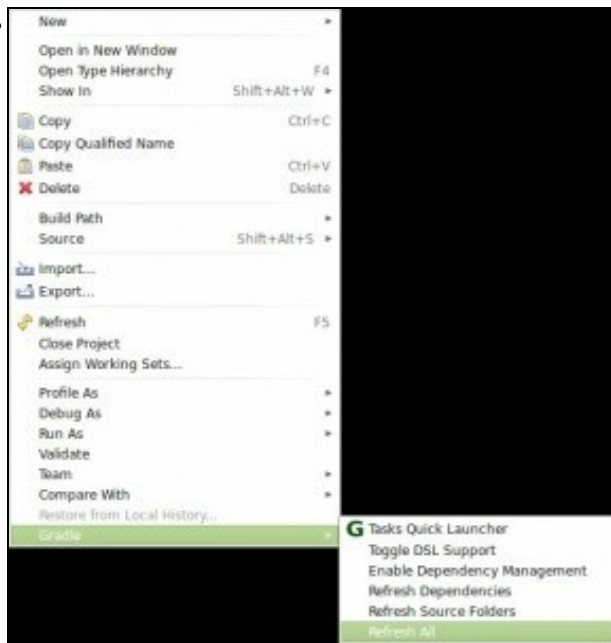
- Actualización versión LIBGDx



Debemos editar o arquivo build.gradle do proxecto raíz. Atopar a liña **gdxVersion** = e cambiar a versión. No exemplo se podería cambiar pola versión 1.1.1.



Unha vez cambiada a versión e gardado o arquivo seleccionamos todos os proxectos.



Prememos o botón dereito e escollemos a opción **Gradle => Refresh all**.

Neste curso imos traballar coa versión 1.3.1 aínda que se xerades o proxecto coa última versión non debería haber problemas.

-- Ángel D. Fernández González -- (2014).