

1 LibGDX: Obxectivos e escenarios da UNIDADE 1

- Nesta primeira unidade vaise instalar:



O **JDK** (Java Development Kit) de **Oracle**.



O **IDE** (Integrated Development Enviroment) de **Eclipse**.



O **SDK** (Software Development Kit) de **Android**



O **ADT Plugin** (Android Development Tools) para Eclipse. Permitirá facer uso dende o IDE do SDK de Android.



O **GWT Plugin** Pluggin para eclipse necesario para executar os xogos en HTML5.



O **Framework Libgdx** Software que permite o desenvolvemento de xogos multiplataforma.

Neste curso se optou por instalar o **ADT Bundle**, un software que xa integra o Eclipse-SDK-ADT e desta forma todos temos a mesma versión.

Para os que prefiran aproveitar os compoñentes xa instalado no seu computador podeades optar por instalar aqueles que non teñades seguindo os seguintes enlaces (NON FAI FALLA FACER NADA DISTO SE INSTALADES O ADT BUNDLE, **EXPLICADO NO SEGUINTE PUNTO**).

- [Instalación en Ubuntu](#)
- [Instalación en Windows](#)
- [Instalación en OS X](#)

- Estes compoñentes foron probados, para este curso, nos seguintes SOs:

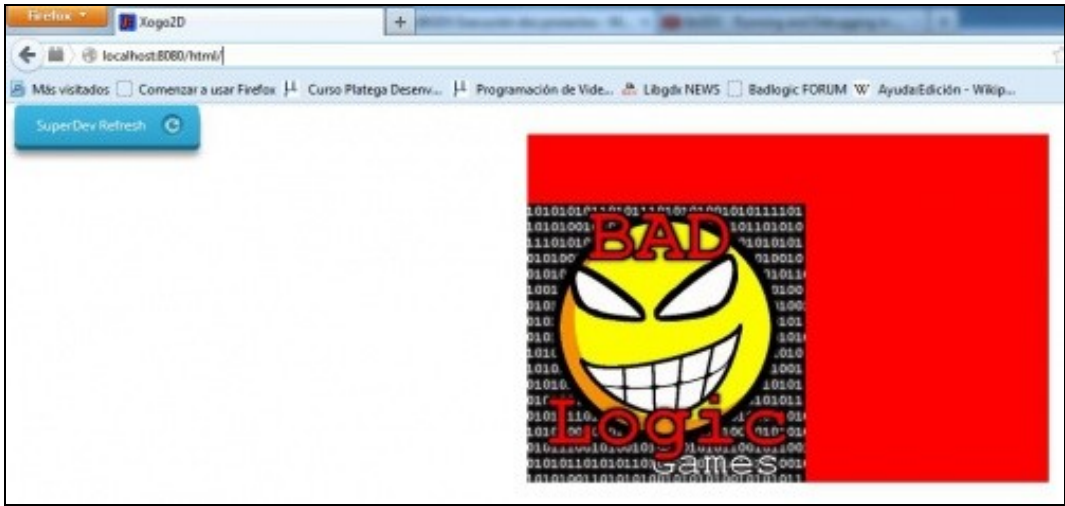
- ◆ **Windows:** 7 Enterprise.
- ◆ **Ubuntu Desktop:** 13.04 e 13.10 (32bits e 64 bits).

- ◆ Serán indicadas no material aquelas configuracións particulares para calquera dos SOs distintos dos que se usaron para elaborar o material.

- Rematarase esta primeira unidade creando o primeiro 'xogo' multiplataforma: **LibGDX**.



Xogo executado sobre PC (Windows / Linux)



Xogo executado sobre un navegador.