

# 1 LIBGDX Obxectivos e escenarios da UNIDADE 4

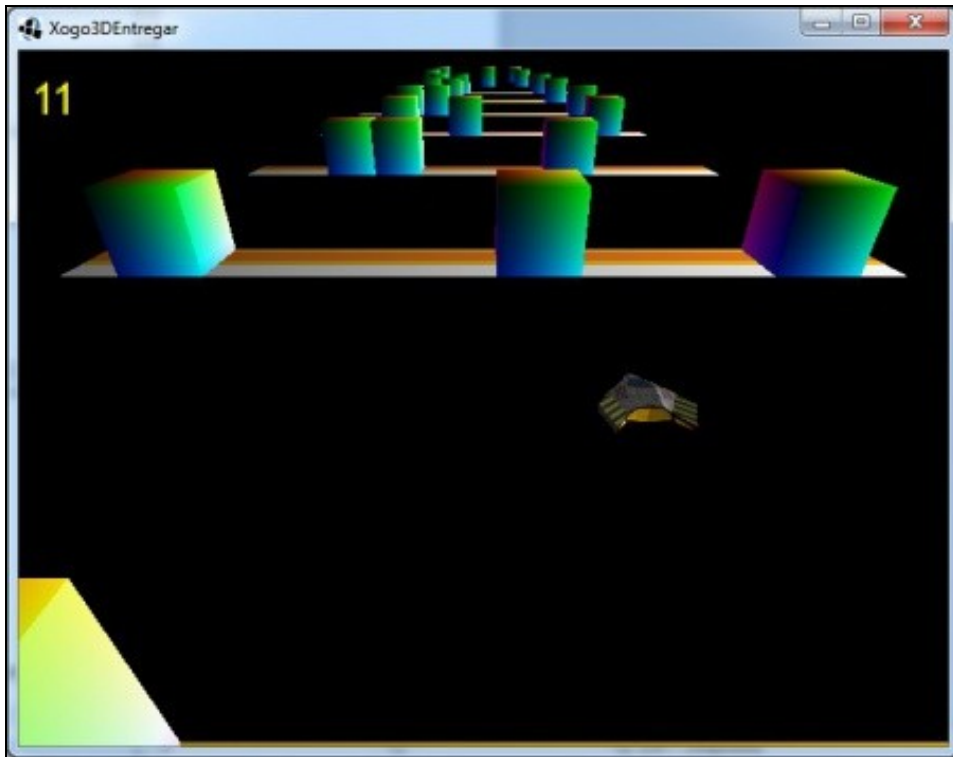
## UNIDADE 4: Obxectivos e escenarios

O obxectivo desta unidade é coñecer os fundamentos teórico-prácticas do desenvolvemento de xogos 3D.

Como xa comentamos nas [novas do framework LIBGDX](#), a partires de Abril do 2014 déixase de dar soporte a OPEN GL ES 1.0 para centrarse na versión 2.0 o que implica a utilización de ShaderProgram.

No desenvolvemento deste Unidade teremos a opción de facer as tarefas propostas durante a explicación da Unidade ou ben facer un pequeno xogo aplicando o aprendido.

Se se escolle unha opción non ten porque facerse a outra.



Imaxe do xogo 3D a desenvolver