

LIBGDX Instalación ADT Bundle

UNIDADE 1: Instalación ADT Bundle

Para instalar o ADT Bundle temos que ir a <http://developer.android.com/sdk/index.html> e premer sobre a opción **Download SDK**.

- Instalación ADT

- **Get the Android SDK**

The Android SDK provides you the API libraries and developer tools necessary to build, test, and debug apps for Android.

If you're a new Android developer, we recommend you download the ADT Bundle to quickly start developing apps. It includes the essential Android SDK components and a version of the Eclipse IDE with built-in **ADT (Android Developer Tools)** to streamline your Android app development.

With a single download, the ADT Bundle includes everything you need to begin developing apps:

 - Eclipse + ADT plugin
 - Android SDK Tools
 - Android Platform-tools
 - The latest Android platform

Nun S.O. Windows.

- **USE AN EXISTING IDE**
- **SYSTEM REQUIREMENTS**
- **DOWNLOAD FOR OTHER PLATFORMS**

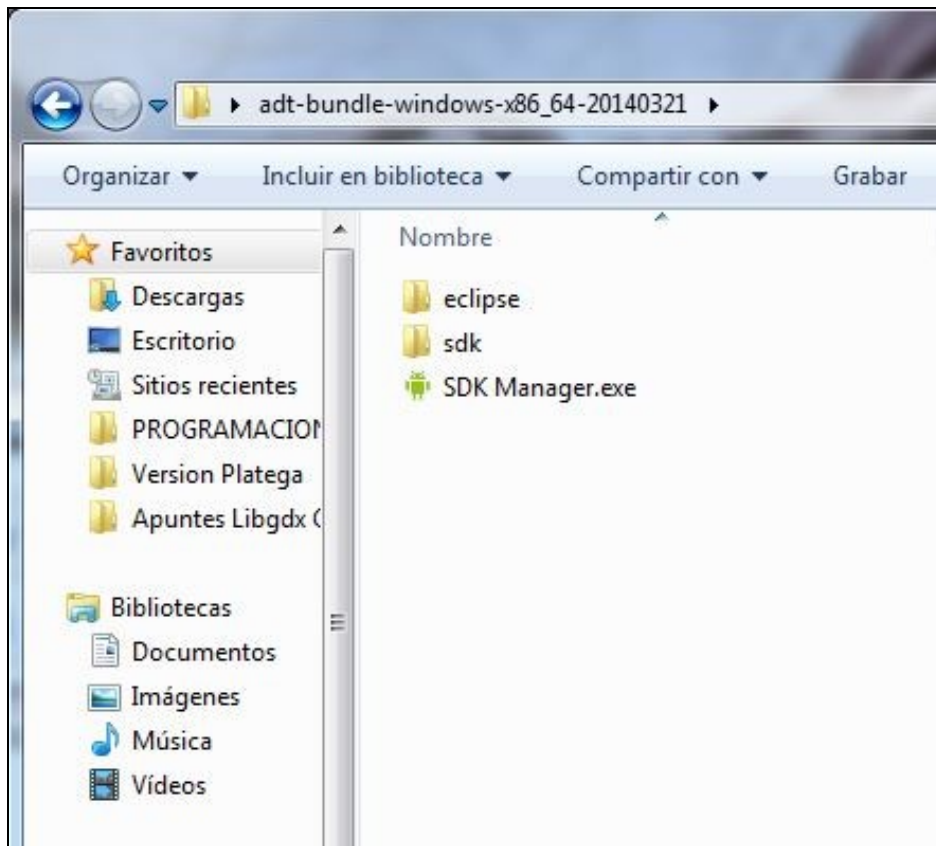
ADT Bundle

Platform	Package	Size	MD5 Checksum
Windows 32-bit	adt-bundle-windows-x86-20140321.zip	535085536 bytes	b61495a6bf591cc374c31bce4fc46ec0
Windows 64-bit	adt-bundle-windows-x86_64-20140321.zip	535287324 bytes	a6f4699bbdc5a29b371ed60610535651
Mac OS X 64-bit	adt-bundle-mac-osx-x86_64-20140321.zip	501955296 bytes	4a08649cea9b098cdf7349f452294014
Linux 32-bit	adt-bundle-linux-x86-20140321.zip	527971926 bytes	943ae4d28fe7c79108c8bf2aafd5e6d2
Linux 64-bit	adt-bundle-linux-x86_64-20140321.zip	528187678 bytes	f2a2153b5c7dbaeb86b550bf4f770c36

Nun S.O. Linux.

Unha vez descargado temos que descomprimilo en calquera cartafol, por exemplo no Escritorio.

Ó facelo temos os seguintes cartafoles:



Dentro do cartafol Eclipse temos o executable de nome Eclipse.exe (en Windows) e Eclipse (en Linux).

Só temos que executalo e teremos todo o necesario para facer aplicacións para móbiles:

- 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 entre outras cousas.

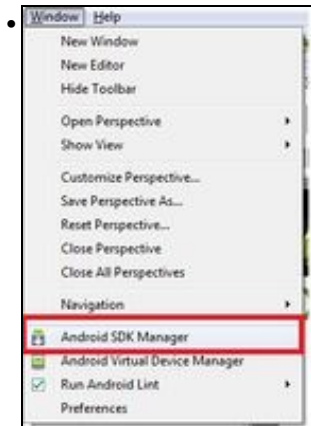
Aclaración sobre as imaxes do S.O. Android

Cando instalamos o ADT Bundle dispoñemos, dende o Eclipse ou dende o cartafol onde descomprimos o ADT Bundle, da ferramenta **SDK Manager**.

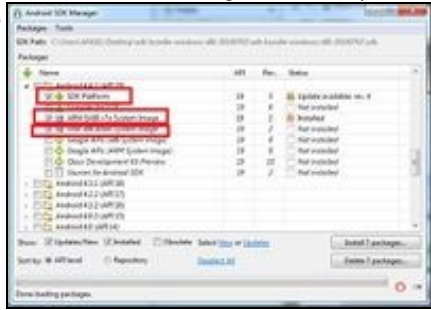
Dito programa serve para indicar con que versión API do S.O. Android imos traballar e o mesmo tempo podemos descargar a imaxe do S.O. Android para poder crear as AVD (Android Virtual Device).

O proceso é o seguinte:

- Instalación da API e Imaxe do S.O.



Iniciamos o SDK Manager dende Eclipse no menú Window.



Eliximos unha das versións do S.O. de Android (recomendo a API 19) e marcamos o SDK da API e unha imaxe dun S.O. Se tedes Intel mellor baixade a imaxe de Intel. Unha vez descargado **DEBEMOS DE REINICIAR O ECLIPSE.**



Eliximos agora a opción de menú principal de Eclipse => Window => Preferencias



Agora comprobamos que nas preferencias do Eclipse está a versión da API descargada. Isto o temos que facer se levamos o proxecto a outro eclipse xa que pode ser que nese outro eclipse non estea descargada a API no que desenrolamos o xogo.



Agora se creades un dispositivo virtual e escolledes como TARGET a versión de Android no que descargáchedes unha imaxe S.O. xa vos debería aparecer como unha opción na combo.



