# 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
  - Correxidos 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.

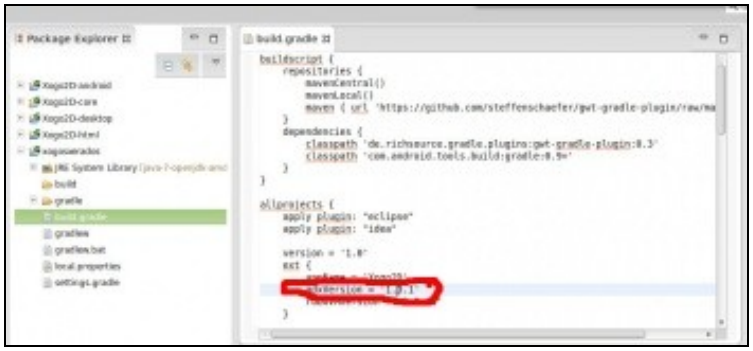
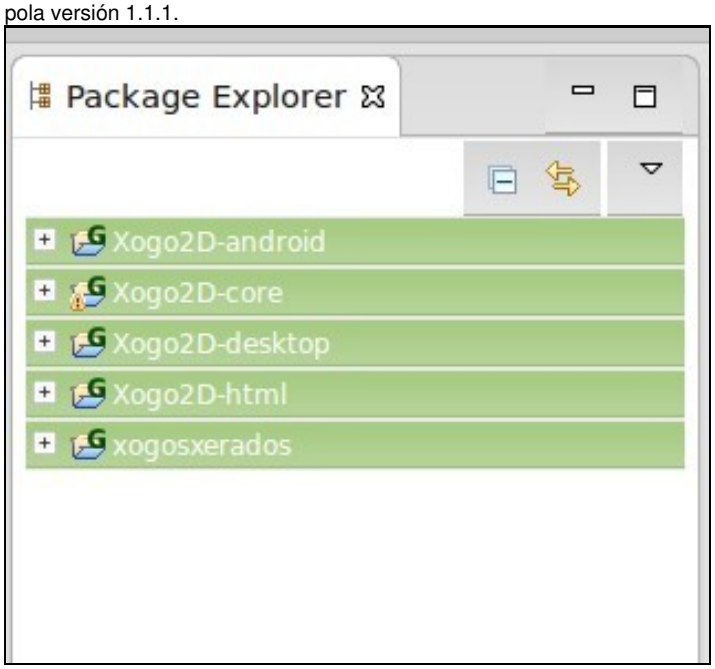
- 10 de Outubro do 2014: Versión 1.4.1
  - Soporte para IOS8 e IPhone6.
  - Actualizacións necesarias para traballar coa versión de eclipse 4.4
  - Actualización da versión Gradle á 2.1 coa API 20 de Android, build tools 20.
  - Diversos cambios en métodos e propiedades da API.

- 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.

## Actualización dos proxectos

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

- Actualización versión LIBGDX
- 
  Debemos editor 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).