

1 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

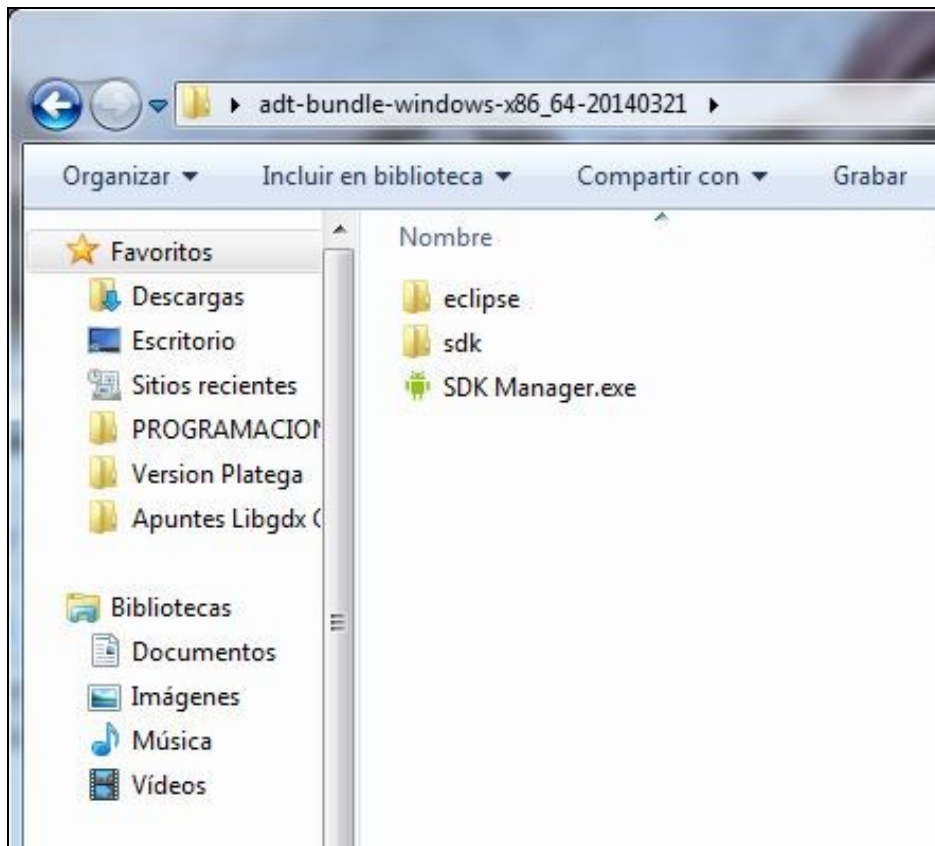
ADT Bundle

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	4a08649cea5b098cdf7349f452294014
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 teremos que descomprimilo en calquera cartafol, por exemplo no Escritorio.

Ó facelo teremos 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.

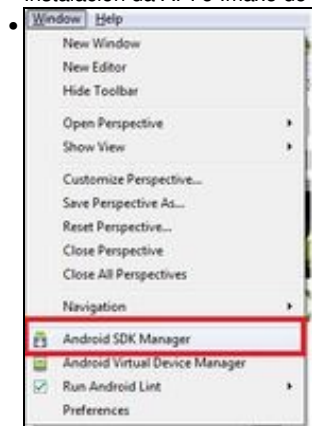
1.1 Aclaración sobre as imaxes do S.O. Android

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

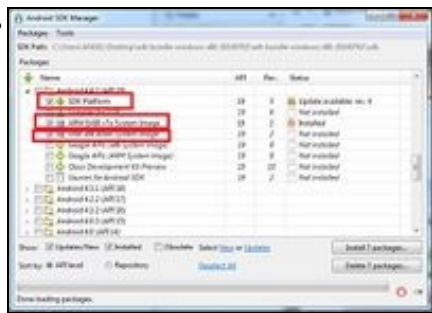
Dito programa serve para indicar con que versión API do S.O. Android imos traballar e o mesmo tempo podemos descargar a imaxe do S.O. Android para poder crear as AVD (Android Virtual Device).

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**.



Elijimos ahora a opción de menú principal de Eclipse => Window => Preferencias



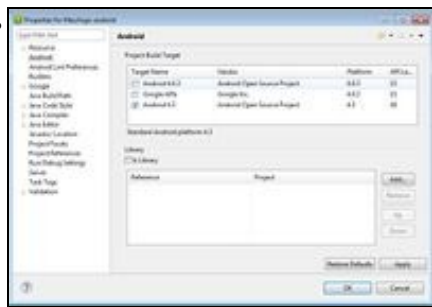
Agora comprobamos que nas preferencias do Eclipse está a versión da API descargada. Isto o temos que facer se levamos o proxecto a outro eclipse xa que pode ser que nese outro eclipse non estea descargada a API no que desenrolamos o xogo.



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.



Outros dos pasos que podedes comprobar se vos da un erro na versión de Android é comprobar se o proxecto está asociado a algunha das API's descargadas. Para facelo, tedes que premer sobre as propiedades do proxecto.



Na lapela da esquerda escolleredes a opción de Android e comprobade que estea marcada algunha das API's descargadas.

Nota: Se aínda vos da algún erro no proxecto Android probade a escoller a opción de menú de Eclipse => Project => Clean

Lembrar que nun emulador vai ser moi difícil desenrolar o xogo. Neste curso só o usamos para ver como se executaría nun terminal con S.O. Android.