

LIBGDX Instalación JDK, Eclipse, Android SDK e ADT Plugin

- Como xa se indicou nos obxectivos en escenarios vaise proceder a instalar o necesario para poder crear xogos multiplataforma usando o framework libgdx.
- En <http://developer.android.com/sdk/index.html> temos o necesario para comezar co proceso de instalación:
 - ◆ Pódese baixar un **Bundle** (Paquete) con Eclipse + ADT Plugin + Android SDK.
 - ◆ Pódese baixar cada compoñente por separado e instalalos, ou ao mellor xa se ten algún deles instalados (Eclipse e JDK por exemplo). Esta é a opción que se vai implantar.
- Tamén se pode facer uso do framework LIBGDX facendo uso do IDE **NetBeans** tal e como se indica no seguinte enlace:
<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki/Setting-up-your-Development-Environment-%28Eclipse%2C-IntelliJ-IDEA%2C-NetBeans%29>
- Nos imos a escoller a opción de baixar o Bundle con todo o necesario.
- **IMPORTANTE:** o material que se amosa para a instalación do Eclipse - Android SDK - ADT non é específico deste curso. De todos os puntos que aparecen só teremos que instalar o JDK e o Adt Bundle.