

1 LIBGDX Obxectivos e escenarios da UNIDADE 2

Nesta unidade vaise explicar todo o necesario para desenvolver un xogo 2D.

Imos ver como:

- ◊ Crear e xestionar unha cámara.
- ◊ Debuxar as texturas que conforman os gráficos.
- ◊ Mover ditas texturas.
- ◊ Xestionar os eventos que se produzan (pulsación de teclas, acelerómetro,...)
- ◊ Xestión de colisións.
- ◊ Música e son.
- ◊ Almacenamento de datos.
- ◊ Desenvolvemento do xogo seguindo o patrón Modelo - Vista - Controlador.

Ó final desta unidade teremos desenvolvido o seguinte xogo, baseado no [popular Frogger](#).



-- Ángel D. Fernández González -- (2014).