

1 LIBGDX Seccións avanzadas2D.

UNIDADE 2: Seccións Avanzadas

Neste punto vou indicar aquelas seccións avanzadas que non están relacionadas directamente con ningunha das partes que levamos vistas.

Así temos:

- Editor de Mapas: Unha forma de crear escenarios para o noso xogo. Se pode cambiar a pantalla do xogo por un mapa en vez de utilizar unha imaxe completa como fondo do xogo.

Vantaxes:

Podo facer escenarios de xogos complexos e moito máis grandes.

Ocupa menos espazo se o alto e/ou ancho é moi grande, xa que construímos o mapa.

Podemos engadir obxectos con propiedades e programar o xogo de acordo a ditas propiedades. Por exemplo, podo poñer pedras e facer que non poidan pasar por enriba delas.

[Enlace a sección.](#)

- Scene2D UI: Unha forma de desenvolver pantallas con elementos gráficos (widgets) como botóns, caixas de texto, diálogos, checkbox,...Permite realizar accións sobre ditos elementos gráficos, modificando as súas propiedades (transparencia, tamaño,...) e posición.

[Enlace a sección.](#)