

1 LIBGDX Tarefas a entregar Unidade 1

1.1 Parte 1

[ENLACE A MIRAR.](#)

Crear un proxecto dun xogo coa ferramenta baseada en Gradle.

- O nome do paquete: com.platega2d.vosonome. Por exemplo: com.platega2d.angel
- O nome da clase (GameClass): Un nome para o xogo inventado por vos. Por exemplo: Xorasa.

Xerar a estrutura e importala ó Eclipse.

1.2 Parte 2

[ENLACE A MIRAR.](#)

Mandar unha pantalla de volcado do proxecto Desktop no que se vexa a pantalla e o voso escritorio có nome do paquete, como se amosa na imaxe seguinte:

