

LibGDX: Obxectivos e escenarios do UNIDADE 1

- Nesta primeira unidade vaise instalar:



O **JDK** (Java Development Kit) de **Oracle**.



O **IDE** (Integrated Development Enviroment) de **Eclipse**.



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.



O **Framework Libgdx** Software que permite o desenrolo de xogos multiplataforma.

- Estes compoñentes foron probados, para este curso, nos seguintes SOs:
 - ♦ **Windows:** 7 Enterprise, 8.1 Enterprise (32bits e 64 bits).
 - ♦ **Ubuntu Desktop:** 13.04 e 13.10 (32bits e 64 bits).
 - ♦ **OSX:** 10.8(Mountain Lion) e 10.9 (Maverick).
- O material desta unidade está elaborado fundamentalmente sobre **Ubuntu Desktop 13.10 64bits**, e algúns apartados con **Windows 8.1 Enterprise de 64 bits**.
 - ♦ Serán indicadas no material aquelas configuracións particulares para calquera dos SOs distintos dos que se usaron para elaborar o material.
- Rematarase esta primeira unidade creando o primeiro 'xogo' multiplataforma: **LibGDX**.



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