





Tiago Machado  
[tlam@cin.ufpe.br](mailto:tlam@cin.ufpe.br)



Engines



Powered By  
<IwGame />

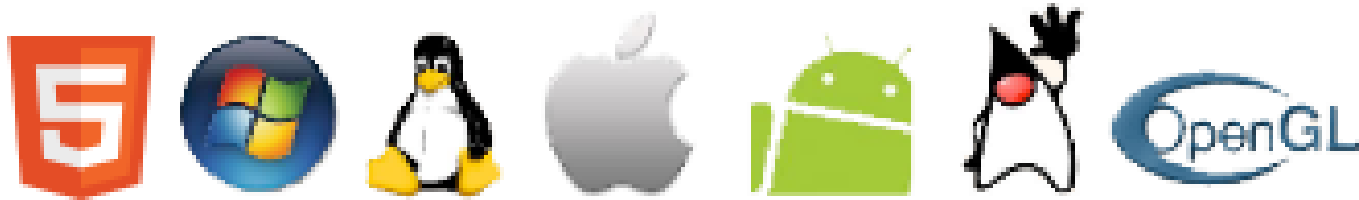
**libGDX**

Frameworks



Engines Free

**libGDX**



**LibGDX é multiplataforma**



**Usa a linguagem Java**





É usada como um framework para aplicações baseadas em OpenGL ES 1.0 e 2.0

O LibGDX exige muitos passos de configuração para usá-lo...

Você pode seguir as instruções do site oficial ou usar o LibGDX Project Setup

# libGDX PROJECT SETUP

Do you want to create a new project, or to  
update the libraries of an existing one?

Create

Update

O LibGDX Project Setup é uma ferramenta que reduz bastante o trabalho de configuração para uso do Framework


### CONFIGURATION

1 Main parameters defining your project. See the overview panel to know if it suits your needs.

Name:

Package:

Game class:

Destination:  


Generate the core project (required)

Generate the android project (required)

Generate the desktop project

Generate the html project


[Show advanced settings >](#)

 v3.0.0 (connection error) [About this app >](#)

### LIBRARY SELECTION

2 Select the libraries you want to include or update. Direct downloads are available to stable and nightly releases.

Required

LibGDX 

Third-party

Legend

library name: zip archive found (see tooltip)

library name: zip archive not found


### OVERVIEW

3 Virtual view of the file tree that will be generated.

- my-gdx-game
- my-gdx-game-desktop
- my-gdx-game-android
- my-gdx-game-html

### GENERATION

4 Ready to go?

 [Open the generation screen](#)

Your configuration is valid.

Em quatro etapas o projeto é configurado

Depois disso é só importar o projeto criado para o eclipse e começar a trabalhar

# Estrutura do Projeto

Você verá que a estrutura de pacotes é muito semelhante a dos projetos para Android “puro”

# MVC

E por isso mesmo, programar seguindo as orientações de um MVC fará com que a evolução e manutenção do seu projeto seja mais fácil.



## Exemplo

Vamos ver como desenhar texturas e manipular as mesmas com inputs do teclado (aplicação Desktop) ou pela tela do Android.

## Exemplo

Abra o Projeto **Escape**, vamos discutí-lo camada por camada (Models, Controls e Views).

A idéia do **Escape** é mover um objeto pela tela, fazendo com que desvie de outros que a atravessam.

# Referências

<http://obviam.net/index.php/getting-started-in-android-game-development-with-libgdx-create-a-working-prototype-in-a-day-tutorial-part-1/> - Excelente tutorial sobre LibGDX

<http://libgdx.badlogicgames.com/> - página oficial do LibGDX