

LibGDX es un framework de desarrollo de videojuegos en Java que organiza su funcionamiento en una estructura bien definida.

LibGDX es un proyecto multiplataforma, podemos utilizarlo en varios módulos;

- **core** → Aquí va *tu código del juego*. Es el módulo principal.
- **desktop** → Lanzador para PC (Java estándar).
- **Android** → Lanzador específico para Android.
- **ios** → Lanzador para iOS (usando RoboVM o MobiVM).
- **html** → Versión web usando GWT.

El módulo **core** es el más importante: ahí vive la lógica del juego, entidades, pantallas, recursos...

LibGDX nos da prácticamente la mayoría de cosas ya hechas, es decir, nos ofrece herramientas como:

- Mostrar imágenes en pantalla
- Reproducir sonidos
- Detectar teclado, mouse o toques
- Manejar pantallas del juego (menú, partida, ajustes)
- Dibujar cosas rápidamente sin que tengas que preocuparte por rendimiento

También organiza el juego en distintas pantallas como el menu, el niven, la pantalla de pausa y el game over (nosotros con conocer la de juego y la de game over nos sobra). Luego incluye un apartado de camaras y animaciones pero para nuestro snake no es relevante.