

1. ¿Qué es Texture?

- Representa una imagen cargada en memoria gráfica (GPU).
- Se utiliza para dibujar sprites, fondos y recursos visuales en pantalla.
- Internamente gestiona un objeto de textura de OpenGL.

2. Creación de una textura

```
Texture texture = new Texture("imagen.png");
```

- El archivo debe estar en la carpeta assets/.
- Se carga directamente en la GPU, ocupando memoria gráfica.

3. Uso básico con SpriteBatch

```
SpriteBatch batch = new SpriteBatch();
```

```
batch.begin(); batch.draw(texture, 100, 100); // dibuja la textura en (x=100, y=100)  
batch.end();
```

4. Métodos importantes

- dispose() → libera la memoria de la GPU cuando ya no necesitas la textura.
- getWidth() y getHeight() → devuelven las dimensiones de la imagen.
- Constructor con parámetros extra:

```
Texture texture = new Texture(Gdx.files.internal("imagen.png"), true);
```

El segundo parámetro activa mipmapping (mejora calidad al escalar).

5. Buenas prácticas

- Siempre llamar a dispose() al cerrar la pantalla o juego.
- Usar TextureRegion para mostrar solo una parte de la imagen.
- Evitar cargar muchas texturas grandes a la vez → consumen mucha memoria.

6. Ejemplo práctico: Fondo a pantalla completa

Imagina que tienes una textura llamada fondo.png y quieres dibujarla ocupando toda la pantalla de 800x600 píxeles:

```
Texture fondo = new Texture("fondo.png"); SpriteBatch batch = new SpriteBatch();
```

```
batch.begin(); batch.draw(fondo, 0, 0, 800, 600); // dibuja el fondo escalado  
batch.end();
```

```
// Al cerrar el juego: fondo.dispose(); batch.dispose();
```