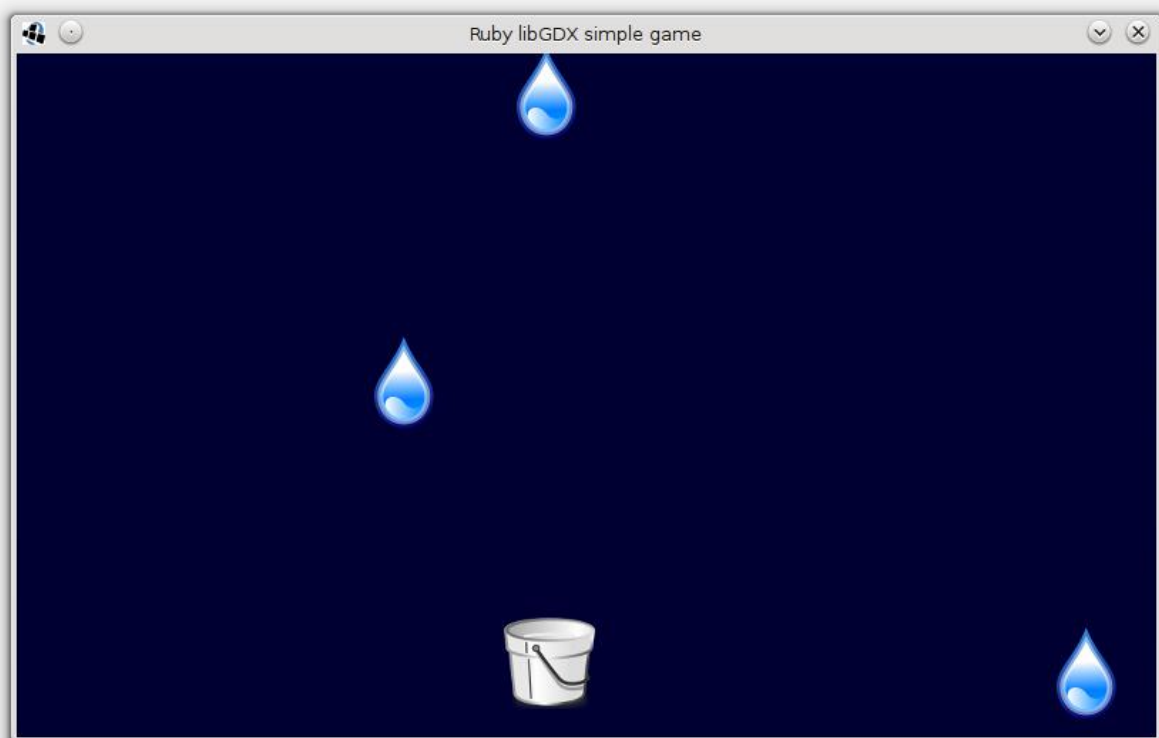


1. Nessa atividade faremos uma pequena exploração pelo código da LibGDX.

No arquivo LibGdxBase você tem uma versão da biblioteca simplificada para desktop. Descompacte o projeto e importe-o no Eclipse

- a. Observe os pingos de chuva e o balde. O código que controla os pingos se encontra completamente misturado ao código da classe SimpleGame. Extraia o código que cuida dos pingos para uma nova classe de modo a serem componentes da classe SimpleGame e não parte dela.



Mais sobre a libGDX pode ser obtido em:

<https://libgdx.badlogicgames.com/>

<http://gpjecc.blogspot.com/2016/02/tutorial-de-instalacao-libgdx.html>

<https://www.gamefromscratch.com/page/LibGDX-Tutorial-series.aspx>