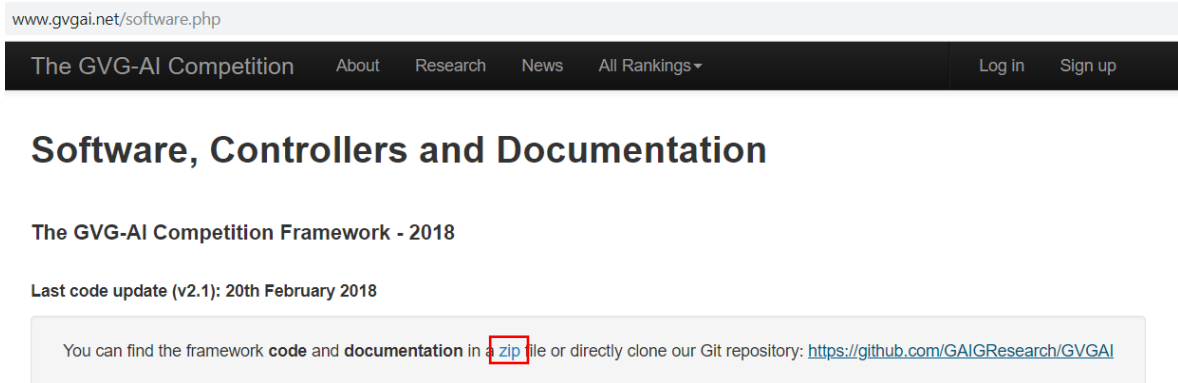


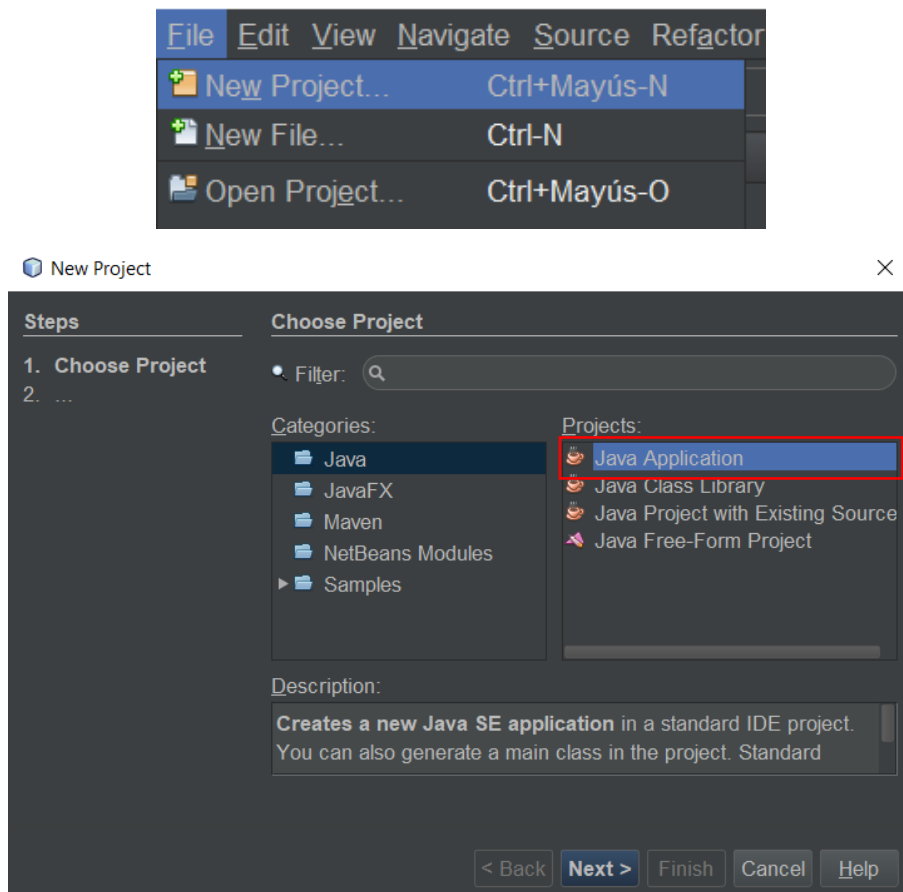
Tutorial NetBeans

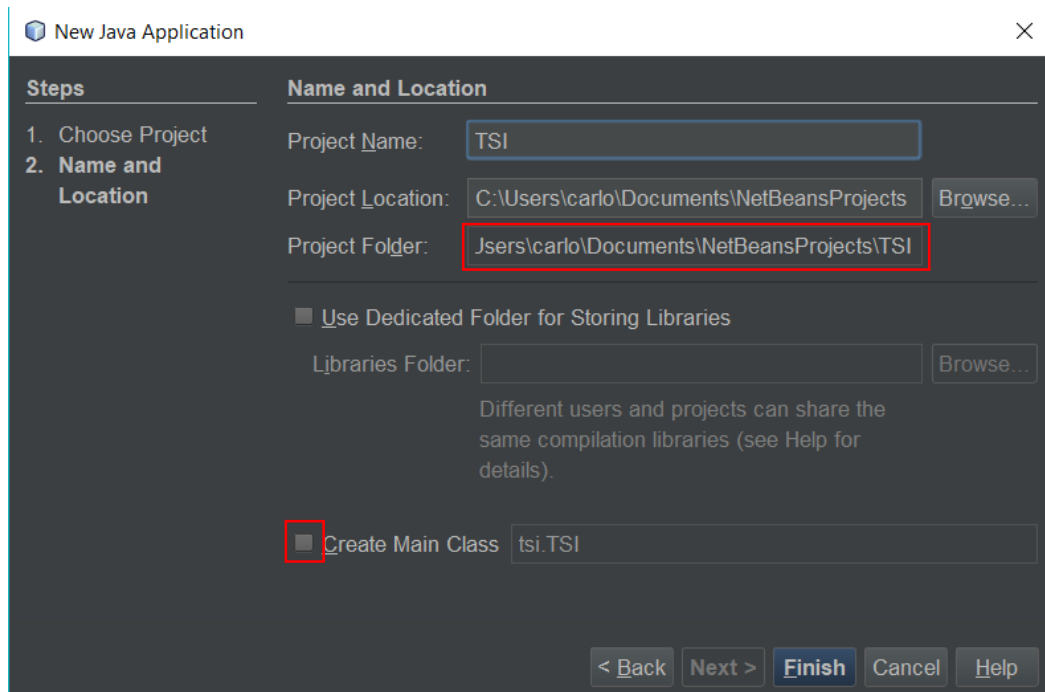
NetBeans es una de las IDE más usadas para Java. En este tutorial veremos cómo crear un proyecto con el código de GVGAJ usando NetBeans.

1. Nos descargamos el código como zip de la página oficial (www.gvgai.net).

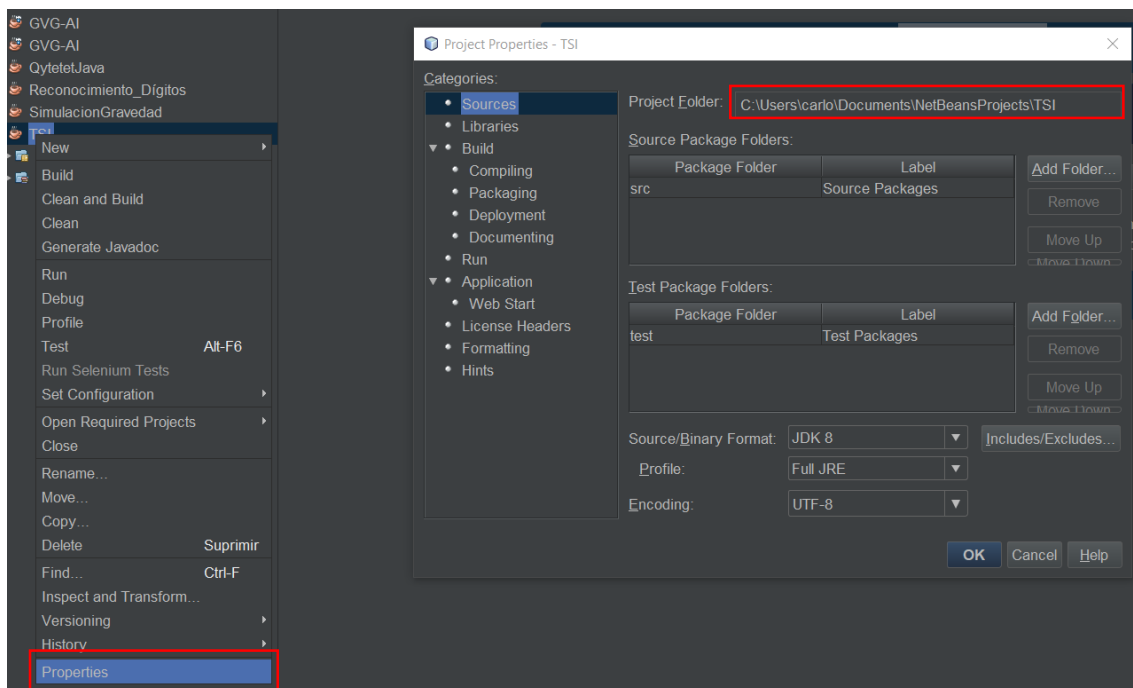


2. Creamos un proyecto nuevo con el nombre que queramos.

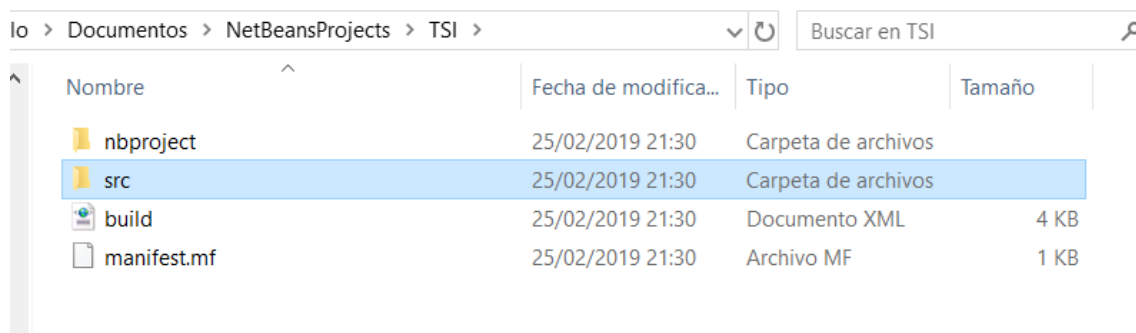




- Ahora navegamos hasta la carpeta que hemos elegido para guardar el proyecto. Si no nos acordamos de cuál es, se puede consultar fácilmente haciendo click derecho en el proyecto en NetBeans → Properties → Project Folder.



- Descomprimos el zip que nos hemos descargado antes y el contenido de la carpeta GVGAI-master lo copiamos a la carpeta de nuestro proyecto.



| Nombre | Fecha de modifica... | Tipo | Tamaño |
|-----------------------|----------------------|---------------------|--------|
| .idea | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| clients | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| doc | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| examples | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| logs | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| nbproject | 25/02/2019 21:30 | Carpeta de archivos | |
| sprites | 05/07/2018 14:46 | Carpeta de archivos | |
| src | 25/02/2019 21:42 | Carpeta de archivos | |
| actionsFile_alien... | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 2 KB |
| actionsFile_alien... | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 11 KB |
| build | 25/02/2019 21:30 | Documento XML | 4 KB |
| gson-2.6.2 | 05/07/2018 14:46 | Executable Jar File | 225 KB |
| gvgai.iml | 05/07/2018 14:46 | Archivo IML | 1 KB |
| learningTrack2017.iml | 05/07/2018 14:46 | Archivo IML | 1 KB |
| LICENSE | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 2 KB |
| manifest.mf | 25/02/2019 21:30 | Archivo MF | 1 KB |
| README.md | 05/07/2018 14:46 | Archivo MD | 3 KB |
| README_CODE_STRUCTURE | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 5 KB |
| sources | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 0 KB |
| test_level | 05/07/2018 14:46 | Documento de tex... | 2 KB |

Así debería quedar la carpeta.

5. Ya solo queda ejecutar el proyecto. Cuando nos pida que elijamos la clase principal del proyecto escogemos `tracks.singlePlayer.Test` y nos debe aparecer la pantalla del juego 0.

