

Trabajo de práctico. Inicio del proyecto de fin de curso con LibGDX

## Objetivo

Se espera que el alumno adquiriera un entendimiento inicial del framework LibGDX y sea capaz de aplicarlo en el desarrollo de videojuegos. Esto incluye una comprensión de su arquitectura, la configuración del entorno de trabajo y la capacidad de crear un proyecto básico.

## Se pretende que el alumno sea capaz de:

- Crear un proyecto básico con LibGDX
- Investigar e implementar el manejo de entradas del usuario en LibGDX.
- Mover sprites por pantalla y entender la lógica detrás del movimiento de personajes y objetos.
- Ejecutar animaciones a partir de spritesheets, entendiendo cómo se estructuran y se utilizan estas hojas de sprites en los videojuegos.
- Cargar y desplegar un mapa en pantalla, proporcionando un ambiente para el personaje y los elementos del juego.
- Conocer y trabajar con viewports en LibGDX para controlar la cámara del juego, manipulando cómo se muestra el juego en diferentes tamaños y resoluciones de pantalla.

## Proyecto: Herreria Enana

### Integrantes: Gael Paez

## Consigna:

- 1) Crear un mapa y cargarlo en el proyecto hecho con LibGDX.
- 2) Cargar personaje en el mapa y hacer que se mueva según la tecla presionada.
- 3) Hacer que cuando el personaje se mueva se ejecute una animación de caminar o bien la animación que corresponda.
- 4) Implementar una cámara para que cuando el personaje se mueva la cámara siga al movimiento del personaje e implementar viewport para que cuando se redimensione la ventana del juego, el mismo siga funcionando y viéndose correctamente.

*Todo agregado de más que el alumno investigue y agregue a este trabajo sumará nota al mismo.*