# Minicurso de Introdução ao Desenvolvimento de Jogos

Aula 1 - libGDX

## libGDX

- Ferramenta de desenvolvimento de jogos em Java
- Programação orientada a objetos
- Permite desenhos de figuras e imagens, player de áudio, controle de inputs e mais
- Suporte à criação de jogos para Desktop, HTML, Android e IOS

#### **Screens**

- Classes que controlam a tela atual
- Contém o construtor, que é chamado quando a Screen é criada
- Contém o método Render(), que é chamado todo frame
- Jogo sempre tem uma Screen ativa

#### **Pontos Positivos**

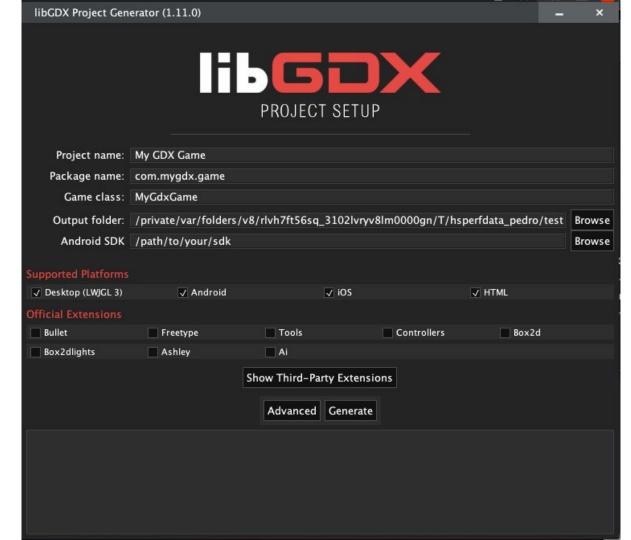
- Fácil de usar e criar projetos
- Total controle do que está acontecendo
- Comunidade ativa em fóruns
- Diversas extensões oficiais. EX: Bullet Physics e Box2d
- Contém extensões para desenvolvimento 3D

### **Pontos Negativos**

- Programação de baixo nível
- Não tão eficiente para projetos muito grandes
- Falta de uma interface gráfica para o programador
- Criação de animações precária, pela falta de interface
- Falta de documentação

## Criação de um projeto em libGDX

- Ferramenta de Setup de Projeto
- Build de projeto com Gradle
- <a href="https://libgdx.com/wiki/start/project-generation">https://libgdx.com/wiki/start/project-generation</a>



Site oficial da libGDX com documentação, tutoriais e features

https://libgdx.com/