



# 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
- <https://libgdx.com/wiki/start/project-generation>



## PROJECT SETUP

Project name: Package name: Game class: Output folder: Android SDK 

## Supported Platforms

☒ Desktop (LWJGL 3)☒ Android☒ iOS☒ HTML

## Official Extensions

☐ Bullet☐ Freetype☐ Tools☐ Controllers☐ Box2d☐ Box2dlights☐ Ashley☐ AI



**Site oficial da libGDX  
com documentação, tutoriais e features**

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