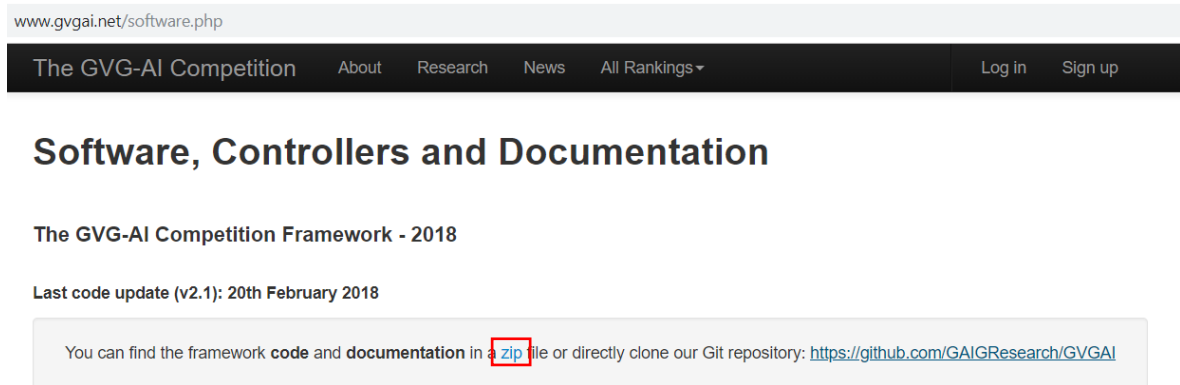


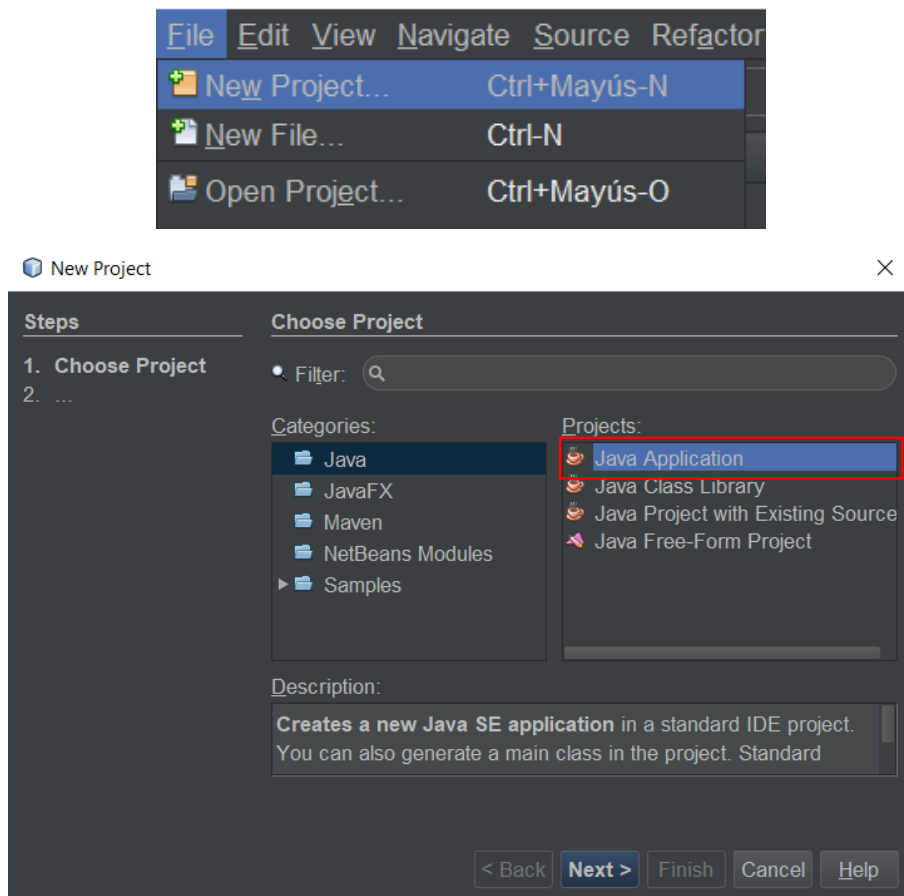
Tutorial NetBeans

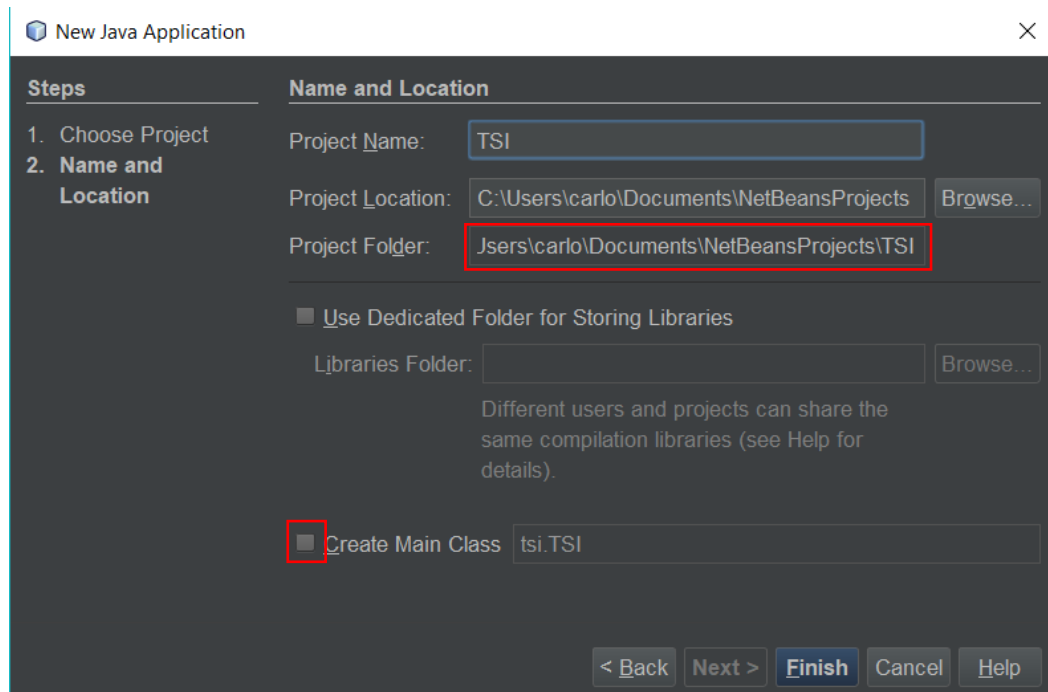
NetBeans es una de las IDE más usadas para Java. En este tutorial veremos cómo crear un proyecto con el código de GVGAi usando NetBeans.

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

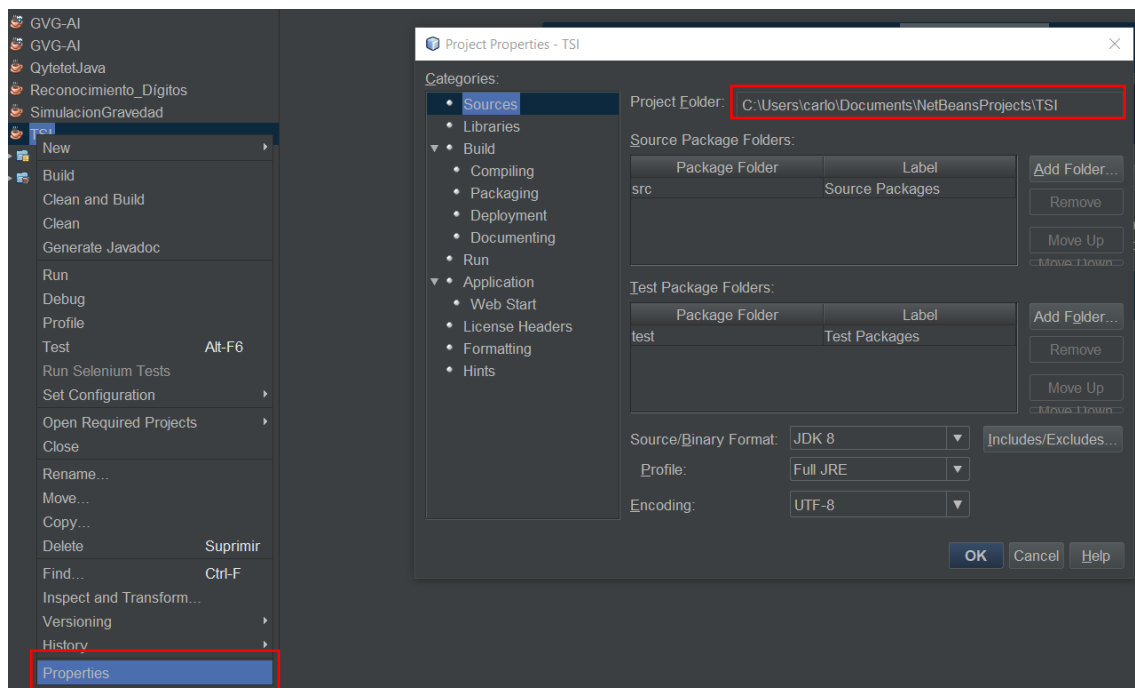


2. Creamos un proyecto nuevo con el nombre que queramos.

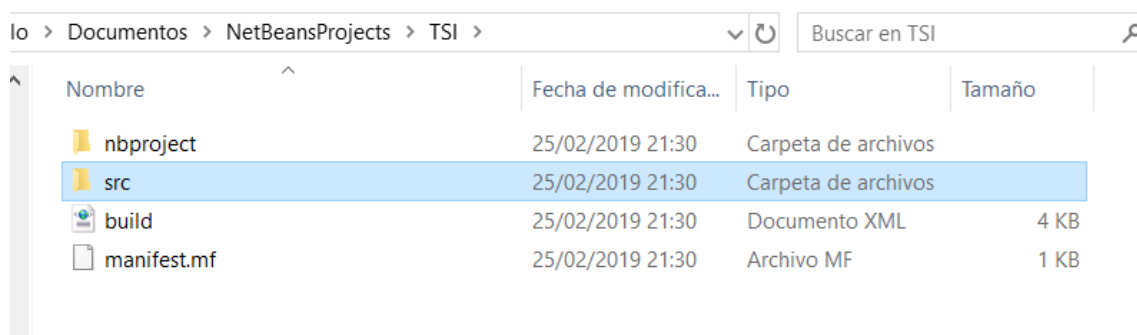




- Ahora navegamos hasta la carpeta que hemos elegido para guardar el proyecto. Si no nos acordamos de cuál es, se puede consultar fácilmente haciendo click derecho en el proyecto en NetBeans → Properties → Project Folder.



- 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	
	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.

