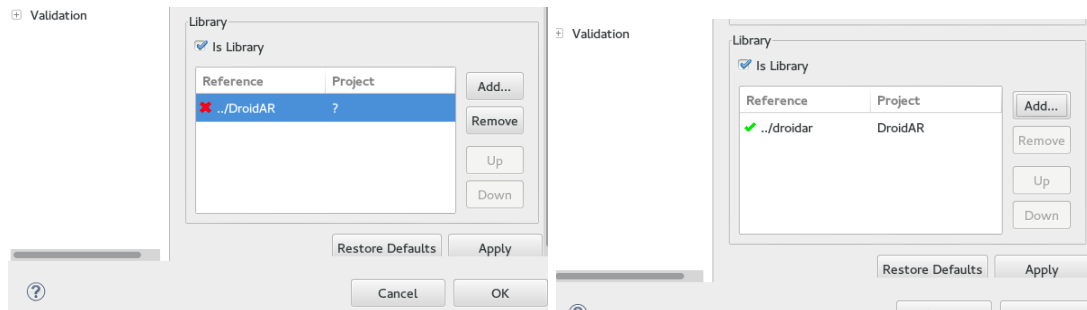


## Instalacion y configuracion de DroidAR

### 1) Importar repositorio git oficial de DroidAR

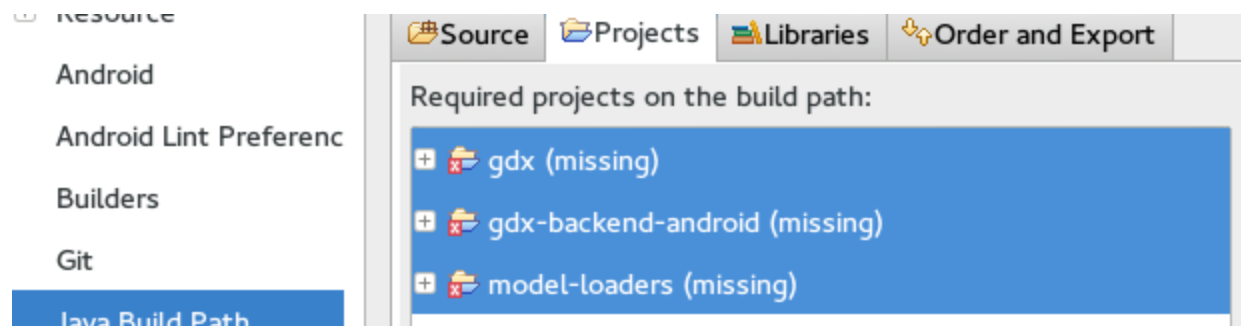
<https://github.com/bitstars/droidar.git>

### 2) Comprobar los proyectos creados y corregir los path a la librería DroidAR y ARMarker segun haga falta. (Properties>Android>Add)



### 3) Comprobar la librería de java en el proyecto MarkerGenerator, y añadir la versión correcta. (Properties>JavaBuildPath>Libraries>AddLibrary>JRESystemLibrary> escojer la opcion correcta y elinar la version 1.6 previa)

### 4) Para el proyecto ModelLoaderGenerator hacen falta 4 librerías del repositorio libgdx.



A parte de gdx, gdx-backend-android y model-loaders, hace falta [gdx-jnigen](#).

El proyecto model-loaders no existe en la última versión del libgdx, por lo que habrá que utilizar una versión anterior del repositorio.

Concretamente se puede encontrar en :

<https://github.com/libgdx/libgdx/releases/tag/0.9.8>

Una vez descargada la librería (164 mb!) importar a eclipse los proyectos mencionados. Mas los que se van pidiendo:

Finalmente se tendran que descargar:

- gdx
- backend/gdx-backend-android
- backend/gdx-backend-lwjgl
- backend/gdx-opengl
- extensions/gdx-jnigen
- extensions/model-loaders (que contiene en su interior el model-loaders y model-loaders-android (este ultimo proyecto android-12))

5) Por último, para habilitar el marker detection, y el se han de seguir una serie de pasos:

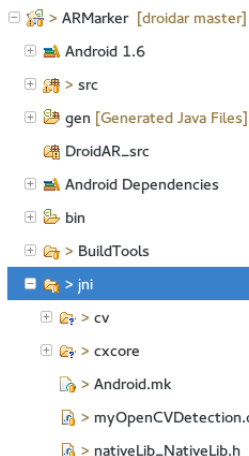
<http://code.google.com/p/droidar/wiki/Markerdetection>

Concretamente:

5.1) Descargar libreria crystax.net android ndk-r4 para linux (ojo no drawin!)

<https://www.crystax.net/en/android/ndk-r4#download>

Guardar y abrir permisos. La ruta será importante posteriormente



5.2) Descargar repositorio OpenCV. Se puede descargar como zip, no sera necesario abrirlo en Eclipse... solo incorporar dos carpetas dentro del proyecto de DroidAR, en ARMarker

Pega las carpetas de código cv y cxcore en la carpeta jni del proyecto ARMarker

5.3) Abrir y modificar el archivo compile.sh (ARMarker>BuildTools)

En la ultima linea del archivo se debe poner la ruta del crystax.net android ndk-r4 previamente descargado.

En mi caso quedaría así:

/home/victor/project/android-ndk-r4-crystax/ndk-build V=1

5.4) Ejecutar el compile.sh desde consola

./compile.sh

Tarda unos minutos pero con esto se configurará correctamente el marker.

6) Es posible que no se detecte en el MarkerLoaderAdapter la carpeta Droidar\_src... lo arregle añadiendo una carpeta y borrarla.