

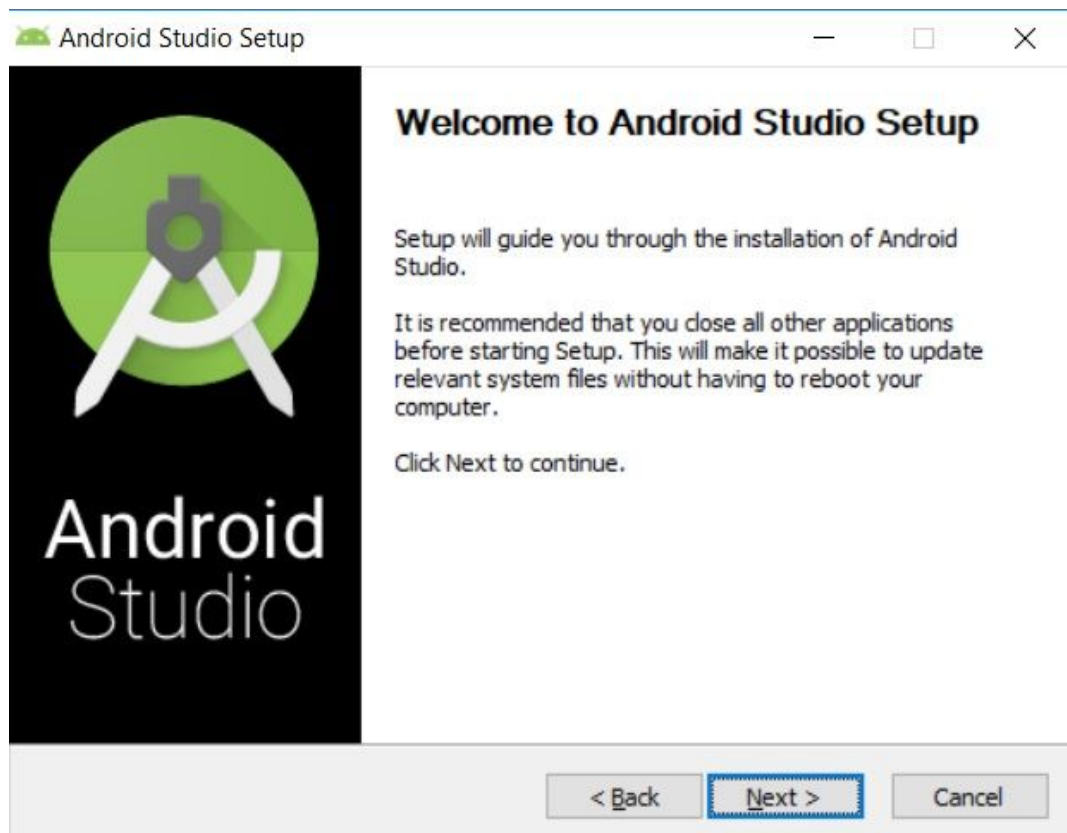
INTRODUCCIÓN A ANDROID STUDIO Y LIBGDX

OBJETIVOS:

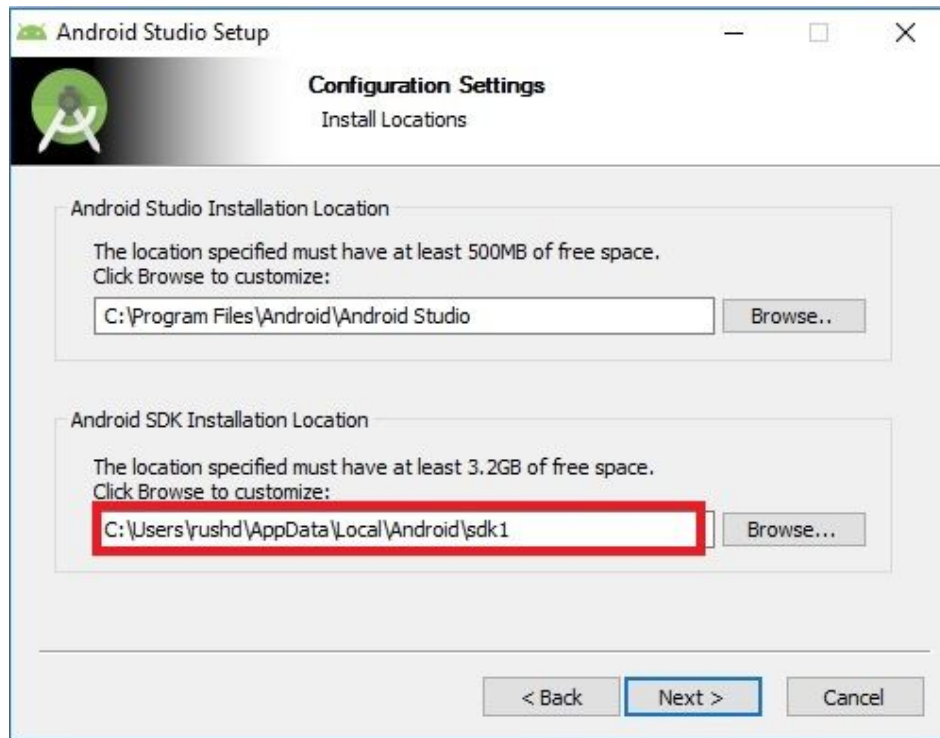
1. Descargar e instalar los programas Android Studio y LibGDX
2. Ejecutar un primer juego vacío en su ordenador usando Android Studio.

DESARROLLO:

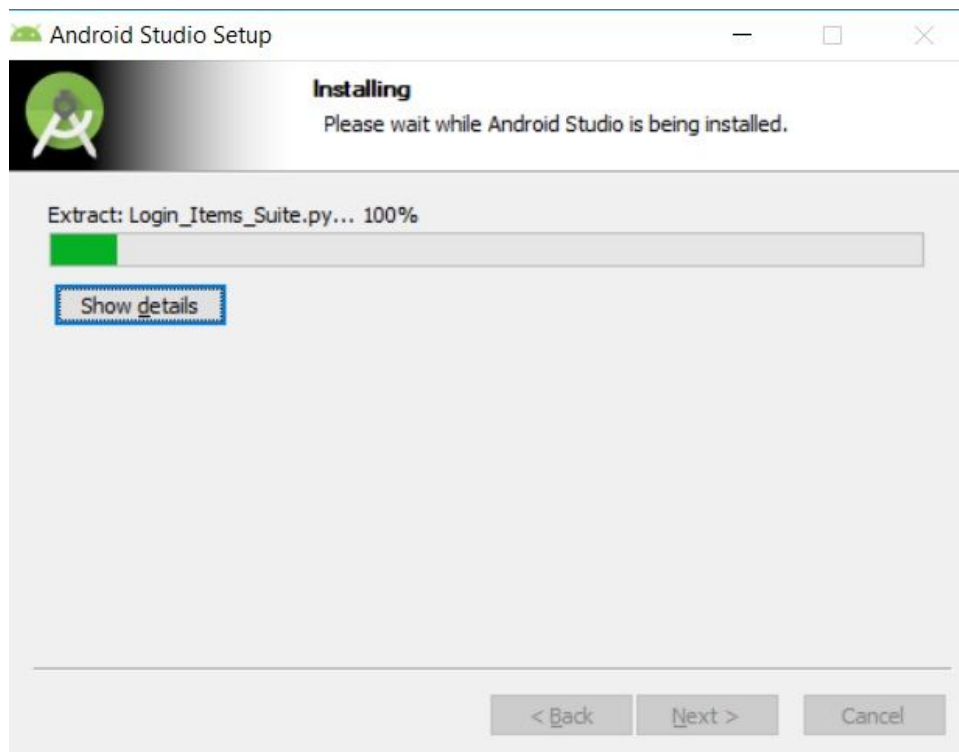
1. Descargue Android Studio del siguiente link: [Descarga Android Studio](#)
2. Una vez descargado, comience a instalar el programa:



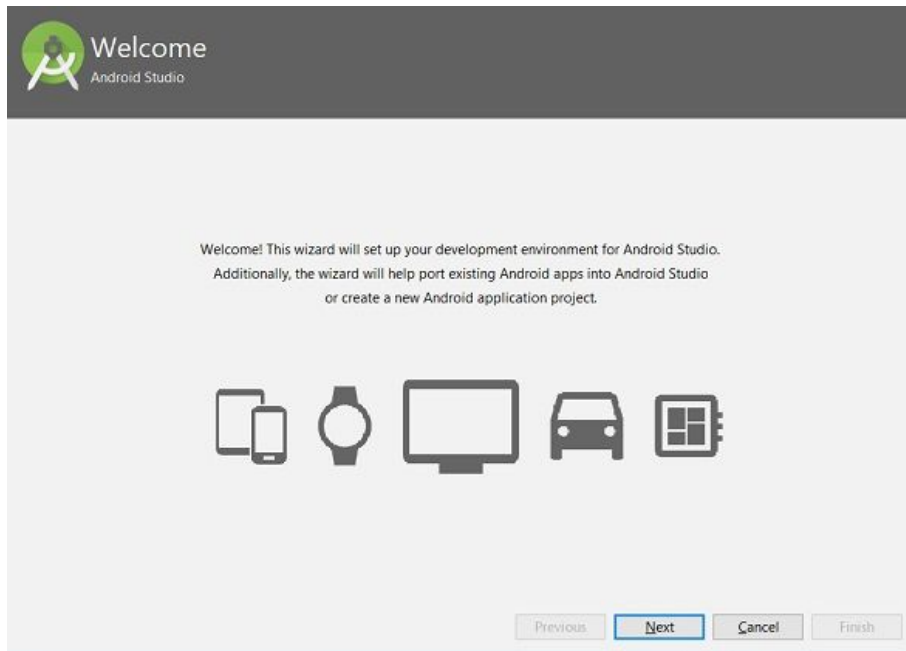
3. Avance hasta llegar a la parte indicada en la imagen siguiente, una vez ahí guarde la dirección marcada en rojo (cópiela), la vamos a necesitar en el futuro.



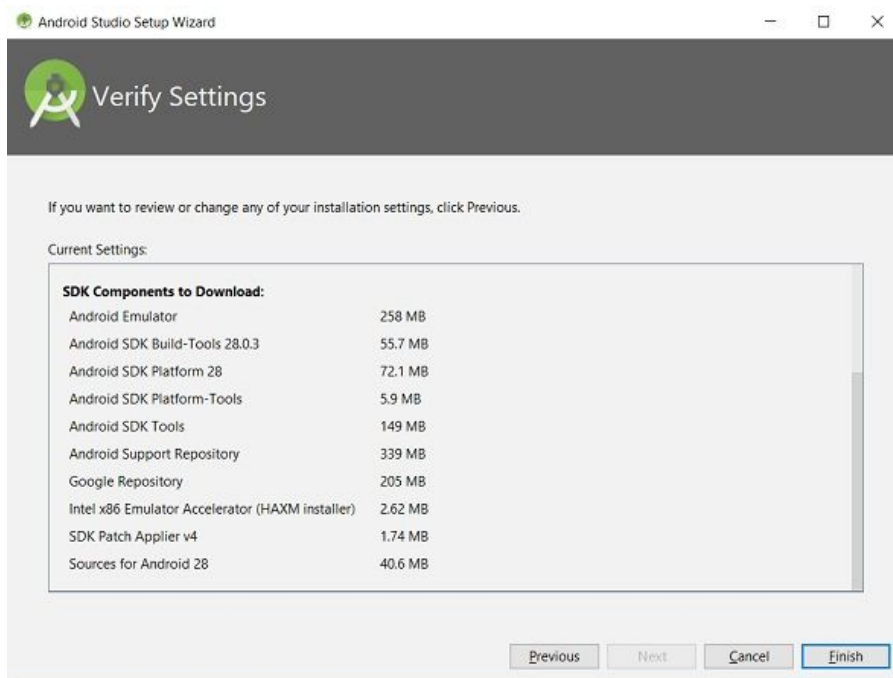
4. Marque todo siguiente y termine la instalación



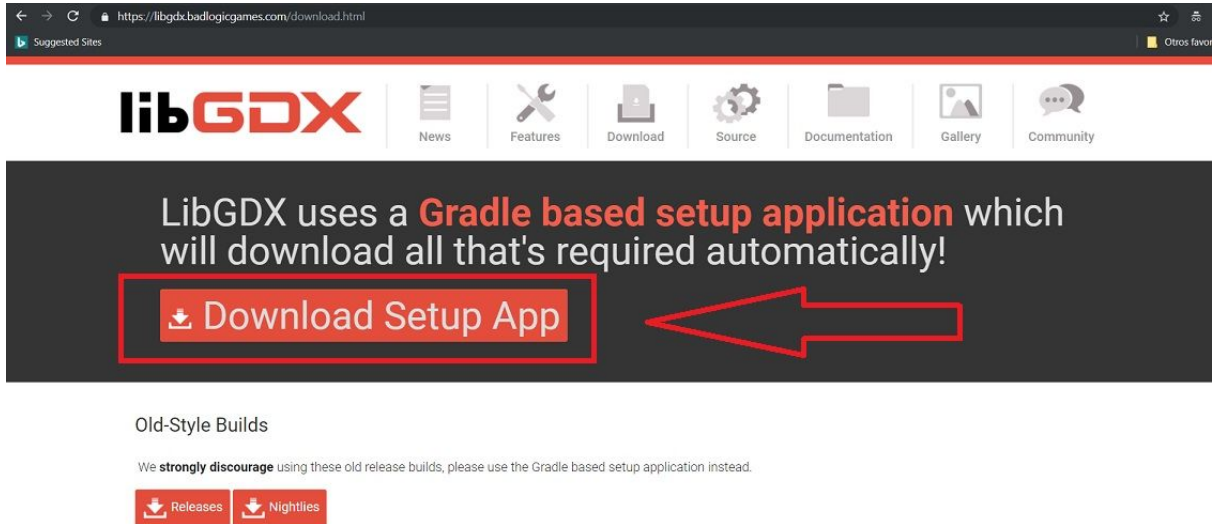
5. Una vez abierto Android Studio va a tener algo así:



6. Marque todo siguiente sin cambiar nada hasta finalizar:

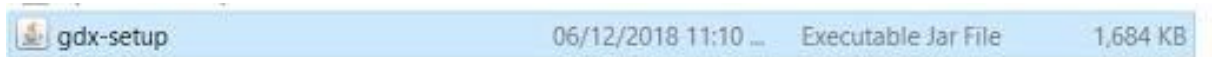


7. Descargue LibGDX del siguiente link: [LibGDX](https://libgdx.badlogicgames.com/download.html)



The screenshot shows the LibGDX download page. The browser address bar displays <https://libgdx.badlogicgames.com/download.html>. The page features a navigation bar with links: News, Features, Download, Source, Documentation, Gallery, and Community. A large dark banner contains the text: "LibGDX uses a **Gradle based setup application** which will download all that's required automatically!". Below this text is a red button labeled "Download Setup App" with a download icon, which is highlighted by a red rectangle and a red arrow. Underneath the banner, there is a section titled "Old-Style Builds" with a warning: "We **strongly discourage** using these old release builds, please use the Gradle based setup application instead." Below the warning are two buttons: "Releases" and "Nightlies".

8. Ejecute el archivo.jar descargado:



The screenshot shows a file download bar for a file named "gdx-setup". The file is dated "06/12/2018 11:10" and is an "Executable Jar File" with a size of "1,684 KB".

9. Le debería aparecer algo como lo siguiente:



The screenshot shows the 'Libgdx Project Generator' window. At the top, it says 'libGDX PROJECT SETUP'. Below this, there are several input fields and checkboxes. The 'Name' field is 'robotOrdenador', 'Package' is 'com.robotordenador', and 'Game class' is 'MainGame'. The 'Destination' field is 'C:\Users\Polet\Documents\Felipe' and the 'Android SDK' field is 'C:\Users\Polet\AppData\Local\Android\Sdk'. There are 'Browse' buttons next to the 'Destination' and 'Android SDK' fields. Below these fields, there are two sections: 'Sub Projects' and 'Extensions'. In the 'Sub Projects' section, the checkboxes for 'Desktop' and 'Android' are checked, while 'Ios', 'Ios-moe', and 'Html' are unchecked. In the 'Extensions' section, the checkboxes for 'Freetype', 'Box2d', and 'Ai' are checked, while 'Bullet', 'Tools', 'Controllers', 'Box2dlights', and 'Ashley' are unchecked. At the bottom, there is a 'Show Third Party Extensions' button, and two buttons labeled 'Advanced' and 'Generate'.

Deje las casillas como aparecen en la imagen, es decir, vamos a usar Desktop, Android, Freetype, Box2d y Ai.

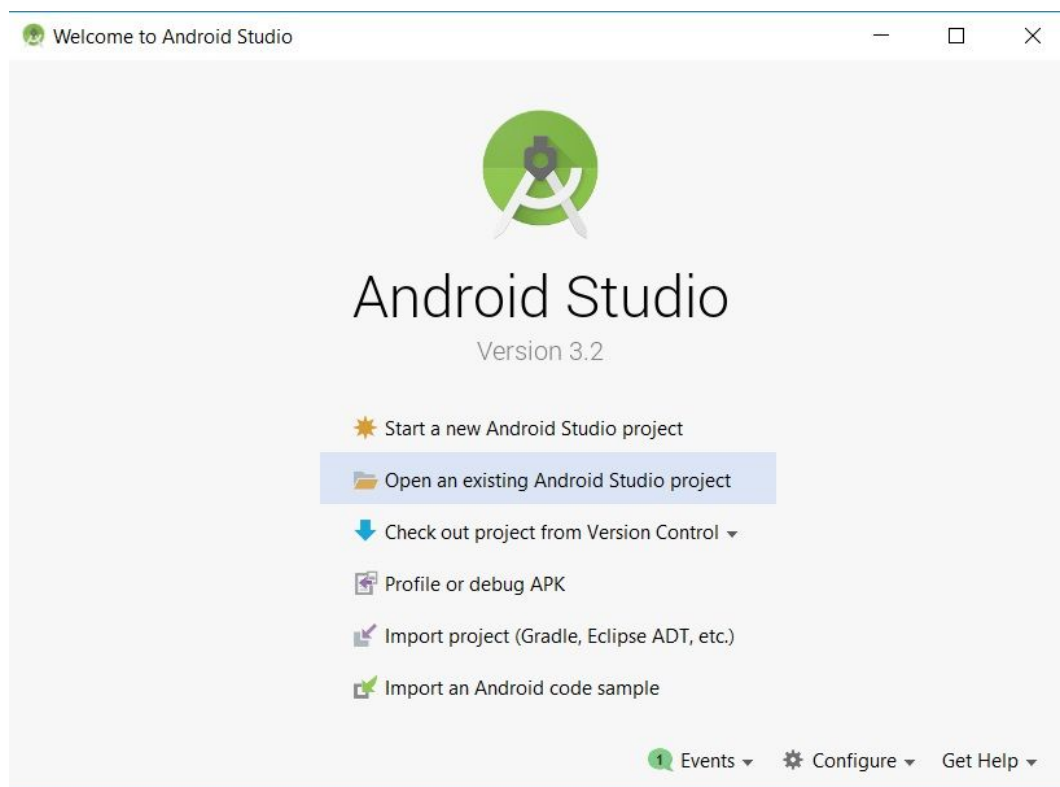
Deje Name, Package y Game class como aparece en la imagen. En Destination ponga la carpeta donde quiere dejar el proyecto (IMPORTANTE: Debe ser una carpeta vacía), y en Android SDK ponga su dirección copiada en el paso 3. Presione generar y espere unos minutos, dele aceptar a los mensajes que pudieran aparecer.

10. Debería salir el mensaje “BUILD SUCCESSFUL” como en la siguiente imagen:

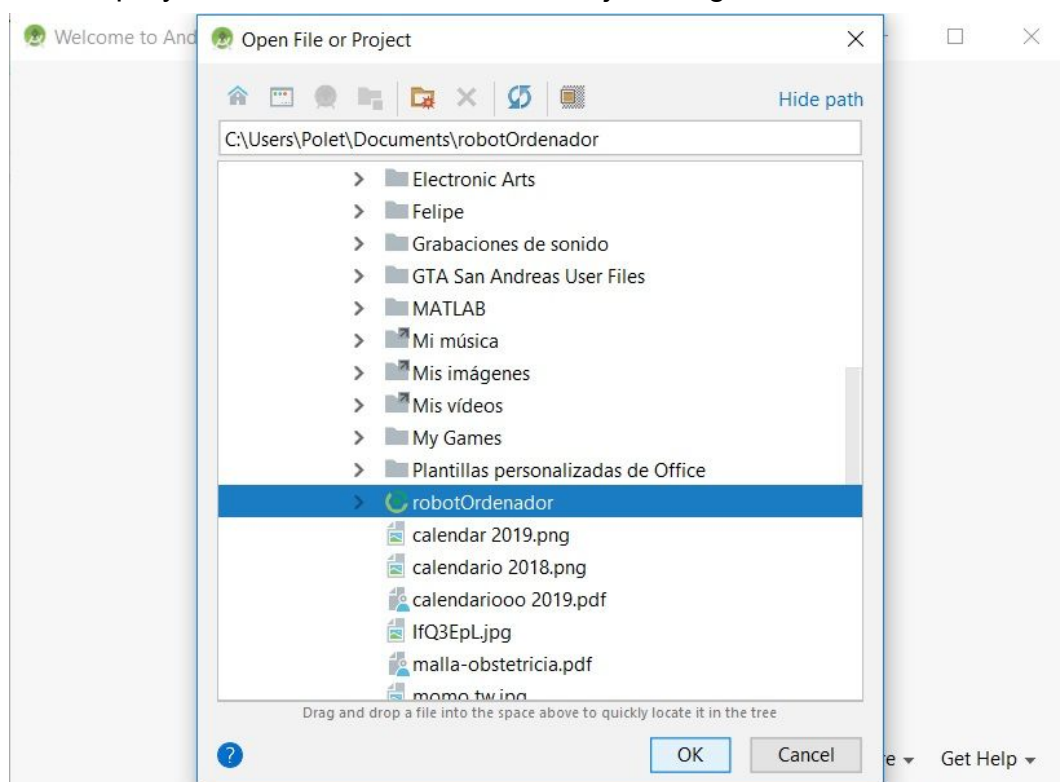


Cierre el programa.

11. Abra Android Studio y seleccione la opción “Open an existing Android Studio Project”



12. Abra el proyecto creado anteriormente, déjelo cargar.





UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
La Universidad de la Región del Bío-Bío

Laboratorio CIMUBB