

Vsebina ZIP-a:

src -> source directory kjer je vsa koda

assets

-models -> .obj modeli, ki so uporabljeni v igri

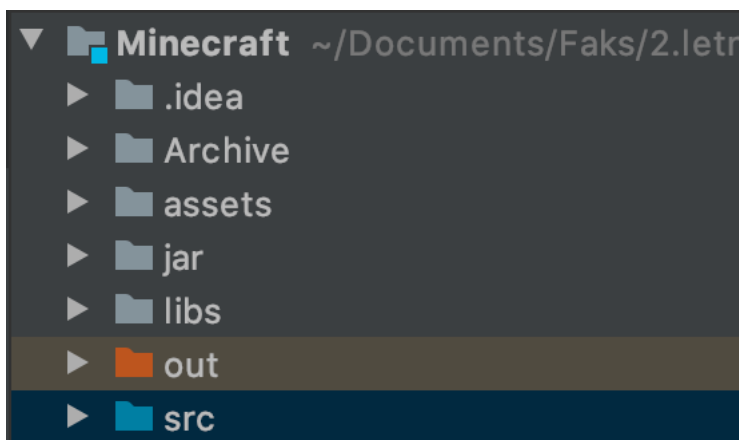
-textures -> teksture, ki so uporabljene v igri

jar -> .jar datoteke

libs -> knjižnice za delovanje na različnih operacijskih sistemih.

V projekt je potrebno linkati celotno libs mapo in samo lwjgl.jar, lwjgl-util.jar in slick-util.jar.

Struktura projekta mora biti takšna, da so zipane datoteke razvrščene tako kot so. Program ima pot do modelov in tekstur nastavljeno tako, da poišče /assets mapo v root folderju projekta.



V IntelliJ to naredimo tako, da gremo v File -> Project Structure. Knjižnice dodamo z Libraries -> + (Add) -> izberemo mapo. .jar datoteka pa dodamo tako, da gremo v Modules -> dependencies -> + (Add) -> izberemo zgoraj omenjene datoteke.