



Instalação e configuração de ambiente de desenvolvimento  
Eclipse + Android SDK + ANDENGINE

Alexandre Florentino

## Licença

---



Este trabalho está licenciado sob uma Licença **Creative Commons Atribuição-Uso Não- Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil**. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

## Sobre o guia

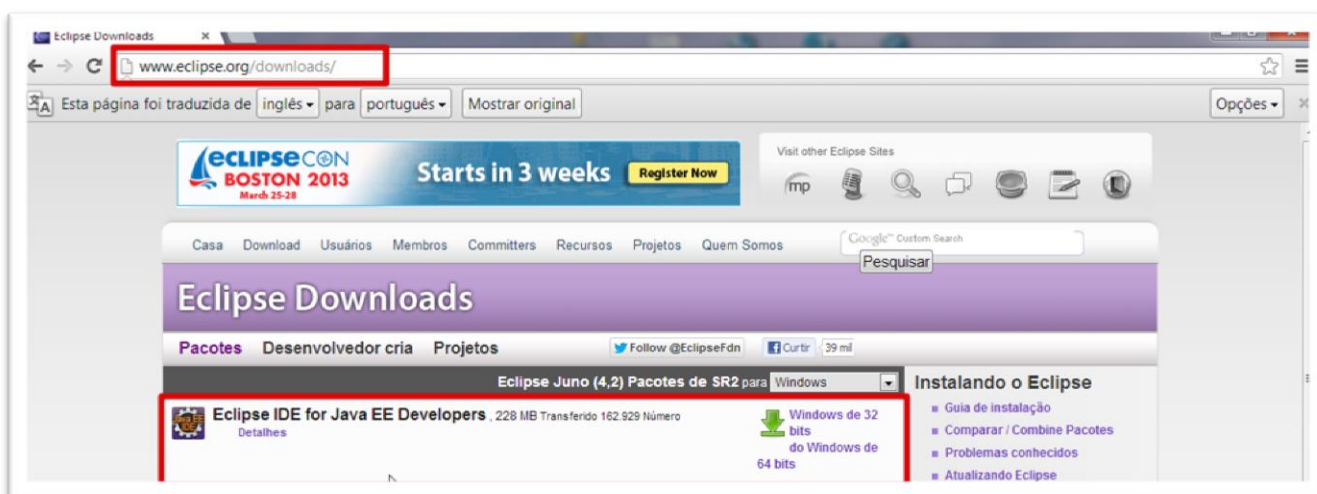
---

A ideia de criar esse guia foi da necessidade de preparar o ambiente de desenvolvimento utilizando o motor andengine para Eclipse.

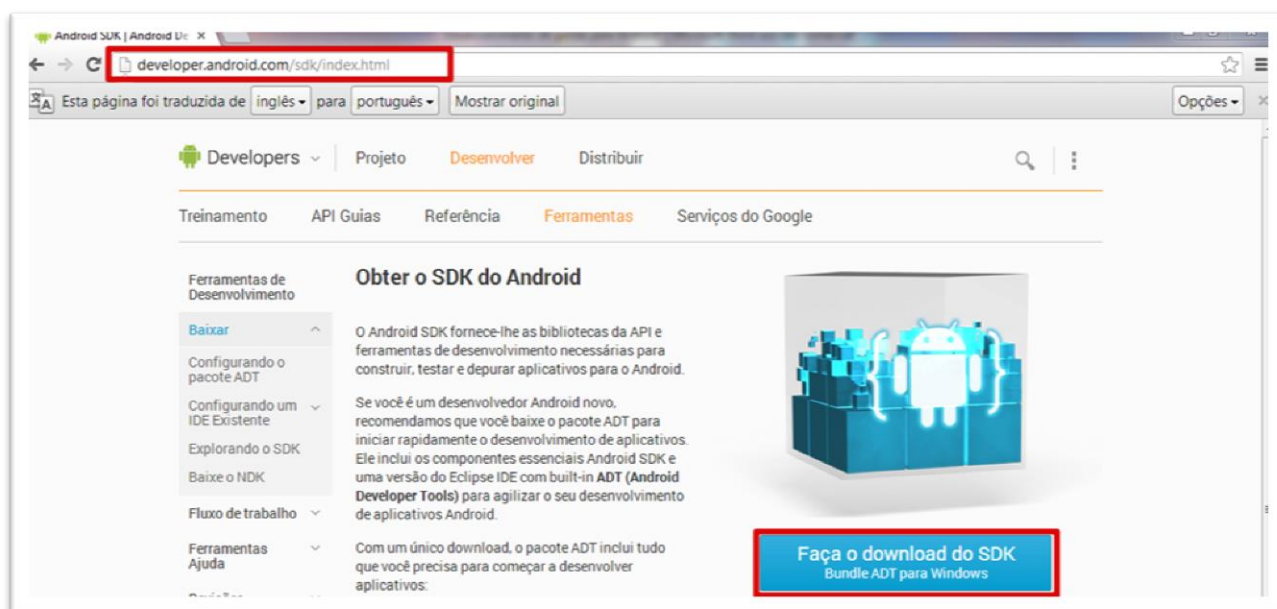
## Itens necessários

---

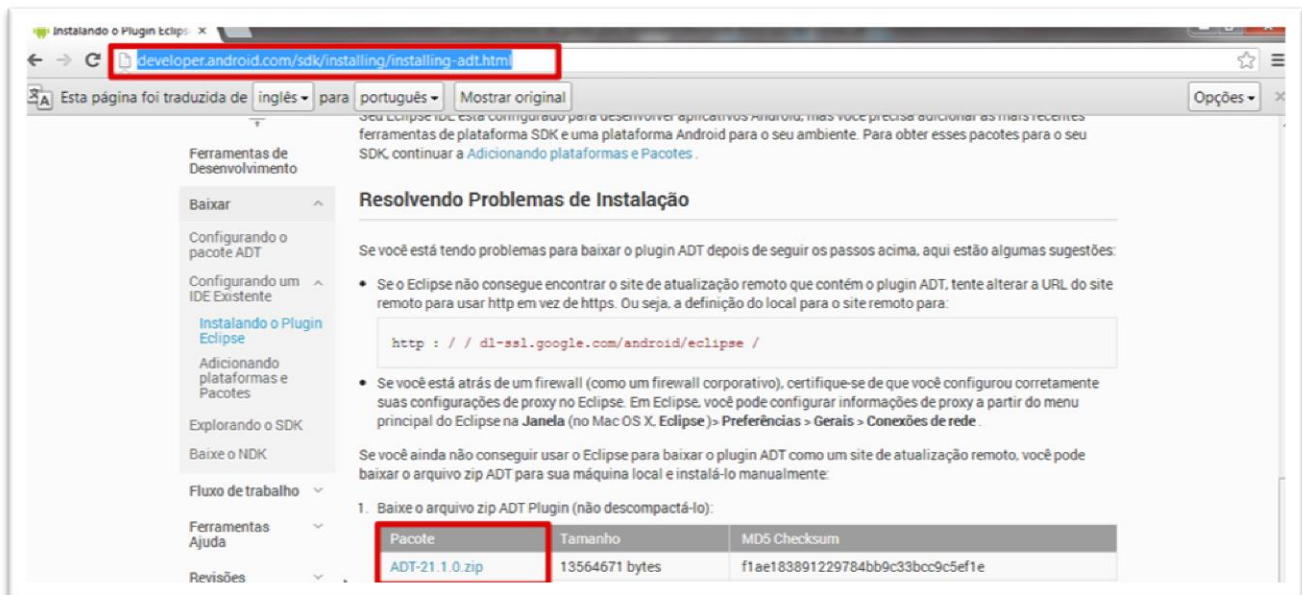
Eclipse IDE - <http://www.eclipse.org/downloads/> IMG(01)  
Android SDK TOOLS - <http://developer.android.com/sdk/index.html> IMG(02)  
Plugin ADT - <http://developer.android.com/sdk/installing/installing-adt.html> IMG(03)



IMG(01)



IMG(02)



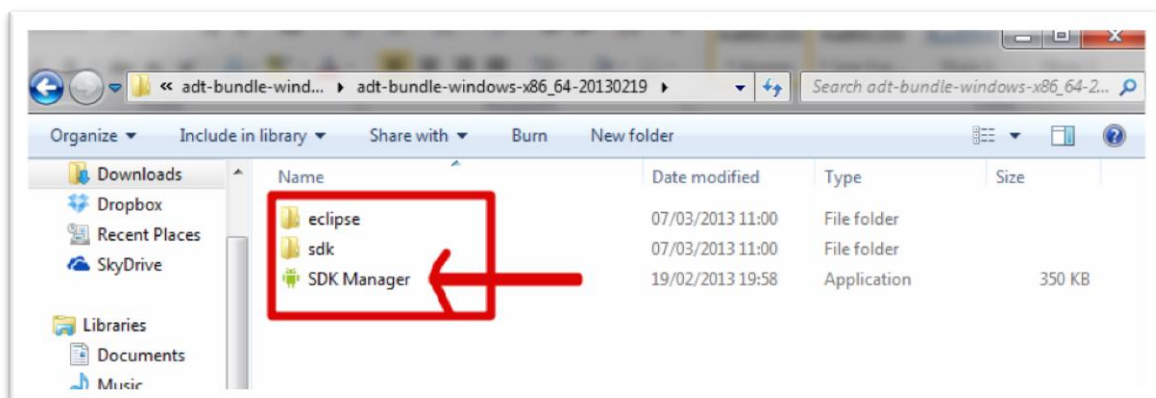
IMG(03)

## Instalação

Após os downloads teremos os seguintes arquivos:

- eclipse-jee-juno-SR2-win32-x86\_64
- adt-bundle-windows-x86\_64-20130219
- ADT-21.1.0

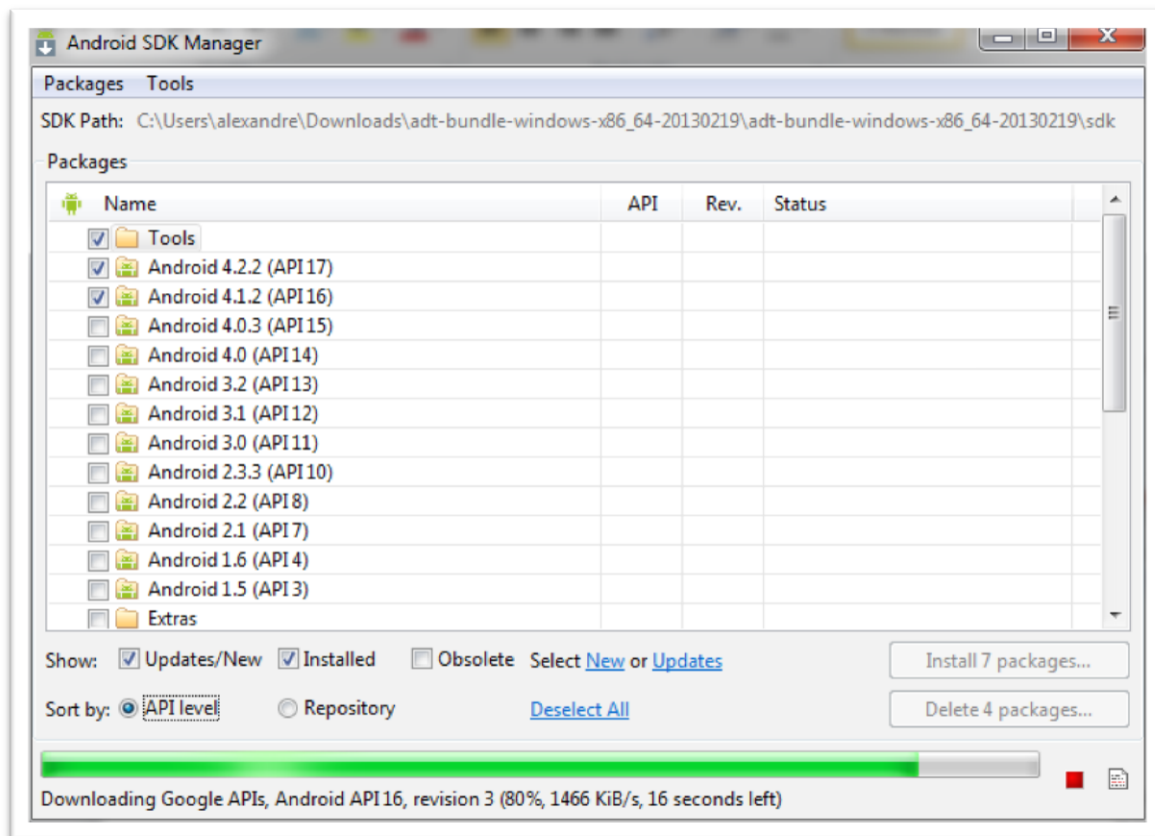
Primeiramente descompacte o eclipse em algum diretório a sua escolha. Descompacte o arquivo adt-bundle-windows-x86\_64-20130219 e execute o instalador, esse será o SDK do Android IMG(04)



IMG(04)

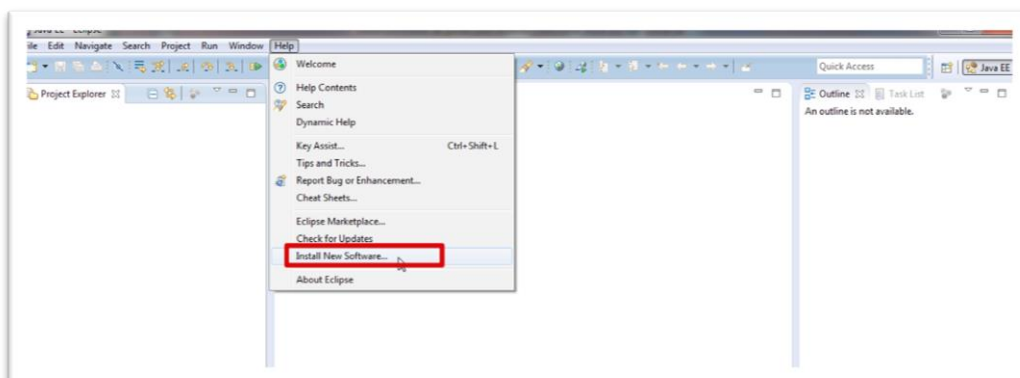
Execute o arquivo de instalação conforme a figura acima.

Depois atualize o SDK com as versões do Android da sua escolha. (IMG05)



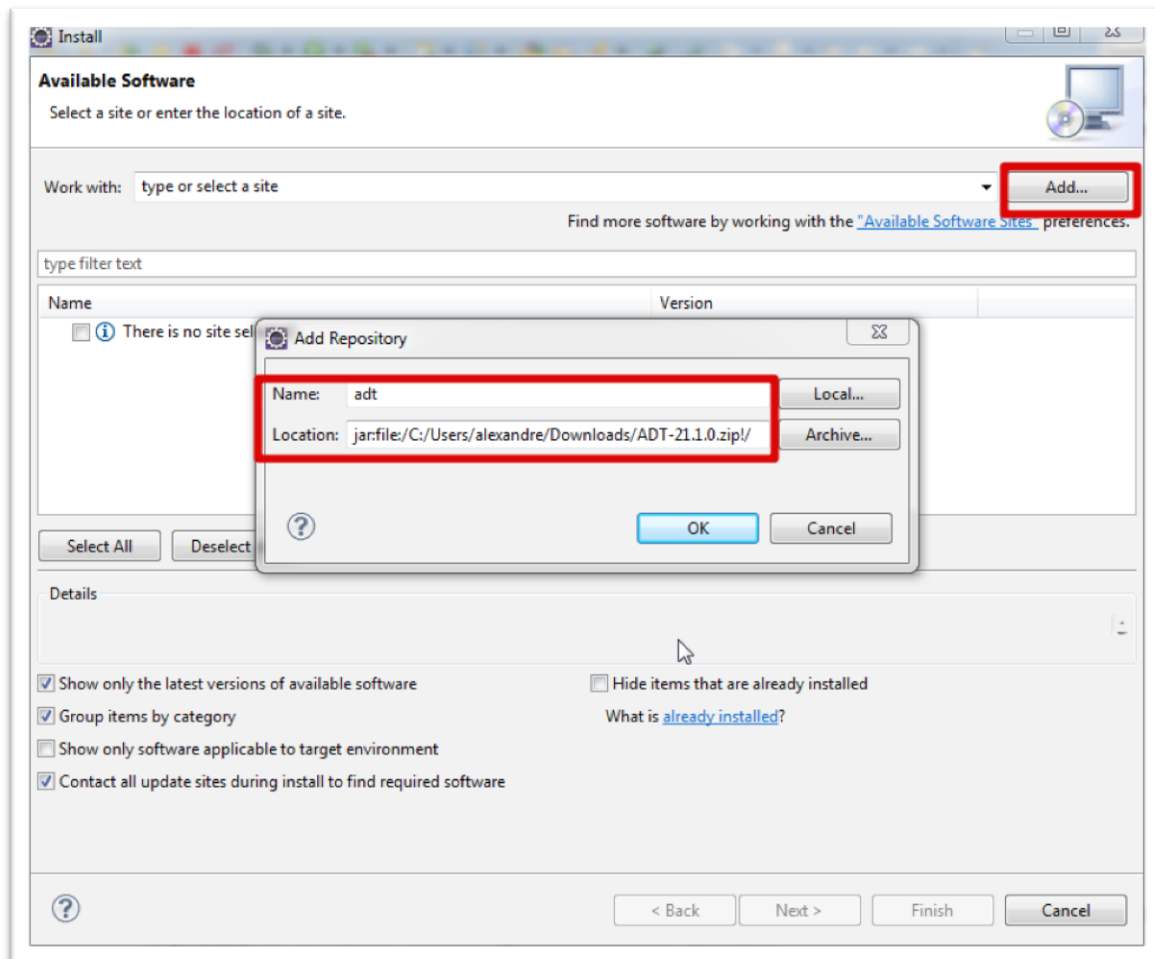
(IMG05)

Voltando no IDE Eclipse agora vamos instalar o plugin ADT. Abra o IDE e clique em Help -> Install New Software (IMG06)



(IMG06)

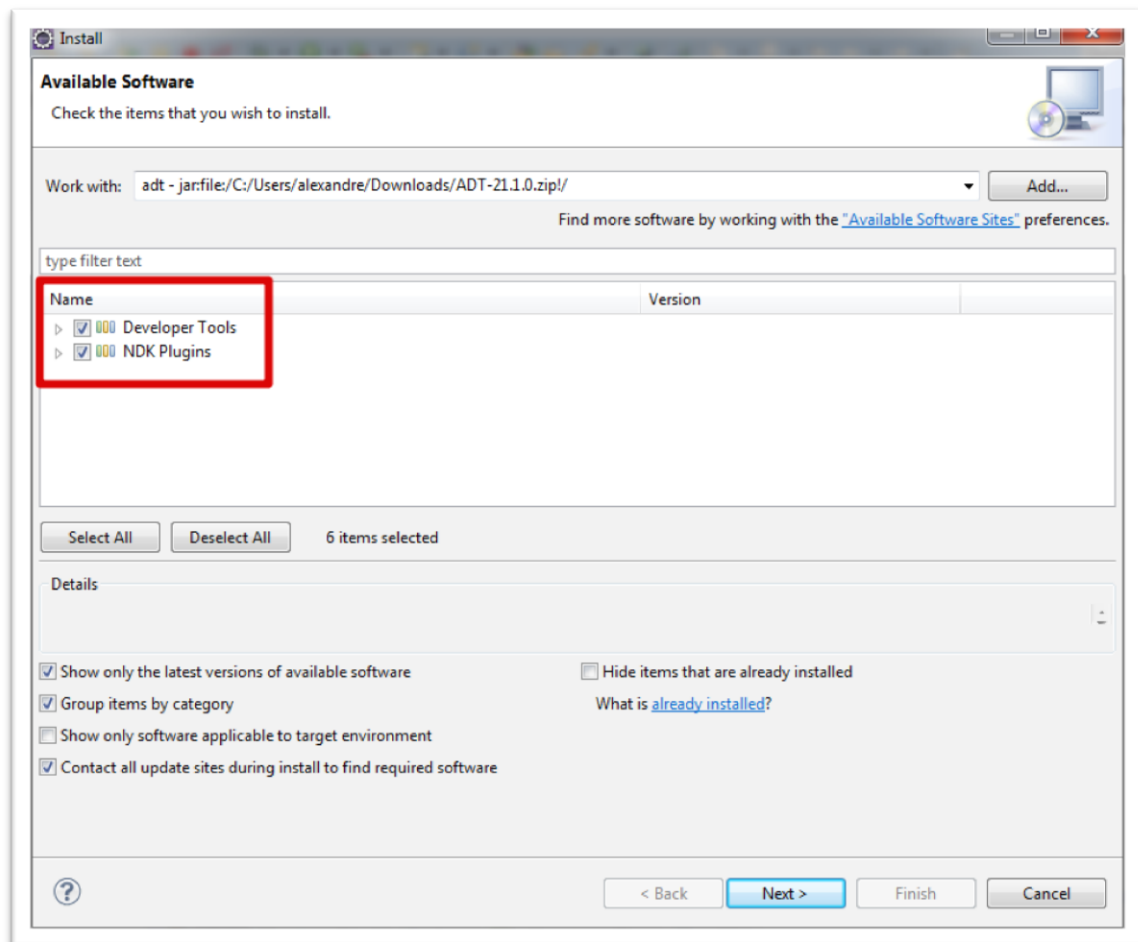
Será aberta a seguinte janela clique em Add .  
Em Name: coloque algum texto a sua escolha e no campo Location: aponte para o arquivo compactado ADT-21.1.0 (IMG07)



(IMG07)

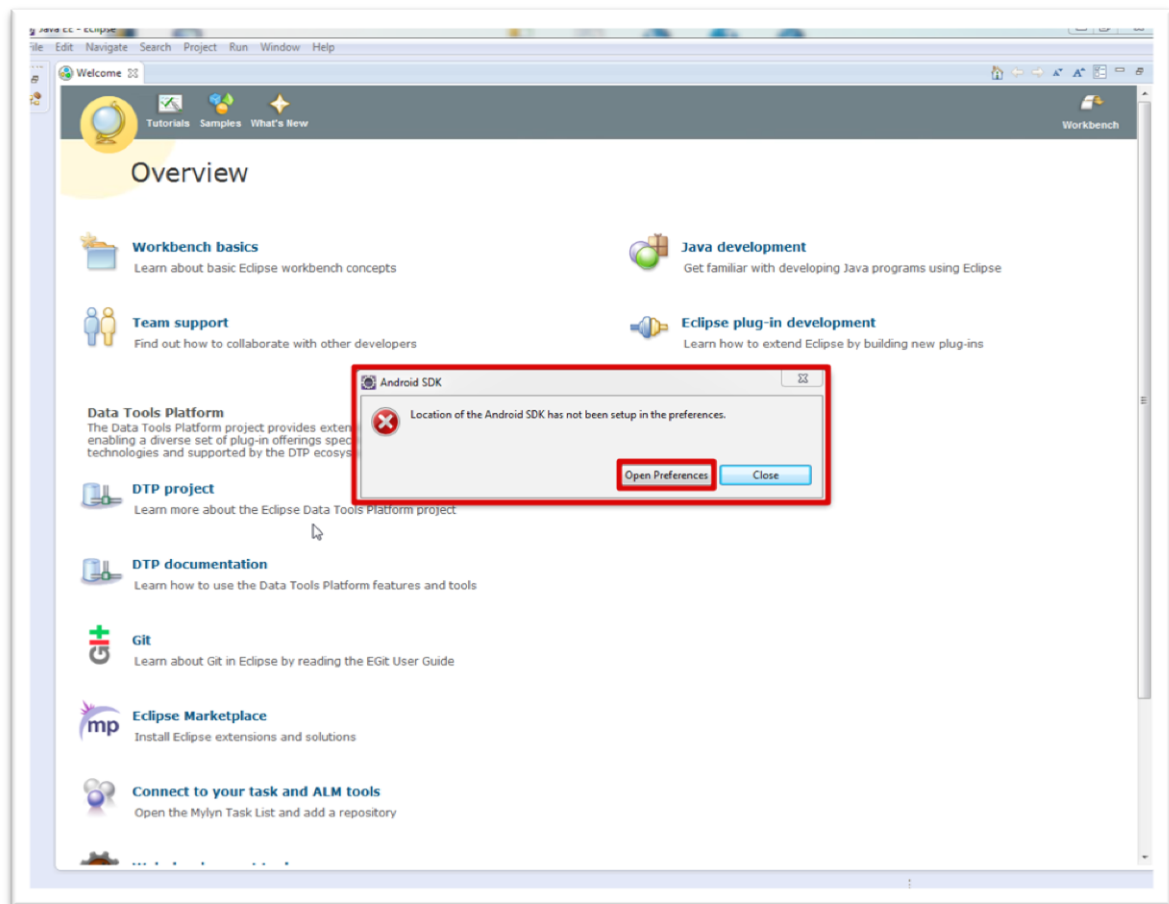
Selecione as 2 opções: Developer Tools e NDK Plugins (IMG08)

(IMG08)



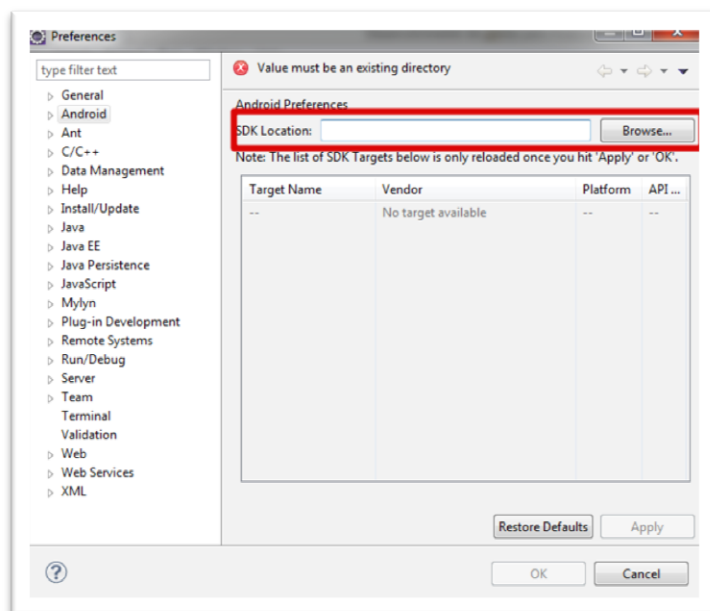
Após a instalação do plugin ADT o Eclipse vai ser reiniciado.

Quando o Eclipse abrir ele vai perguntar a localização do SDK do Eclipse.  
(IMG09)



(IMG09)

Clique em Open Preferences e depois em Browse. (IMG10)



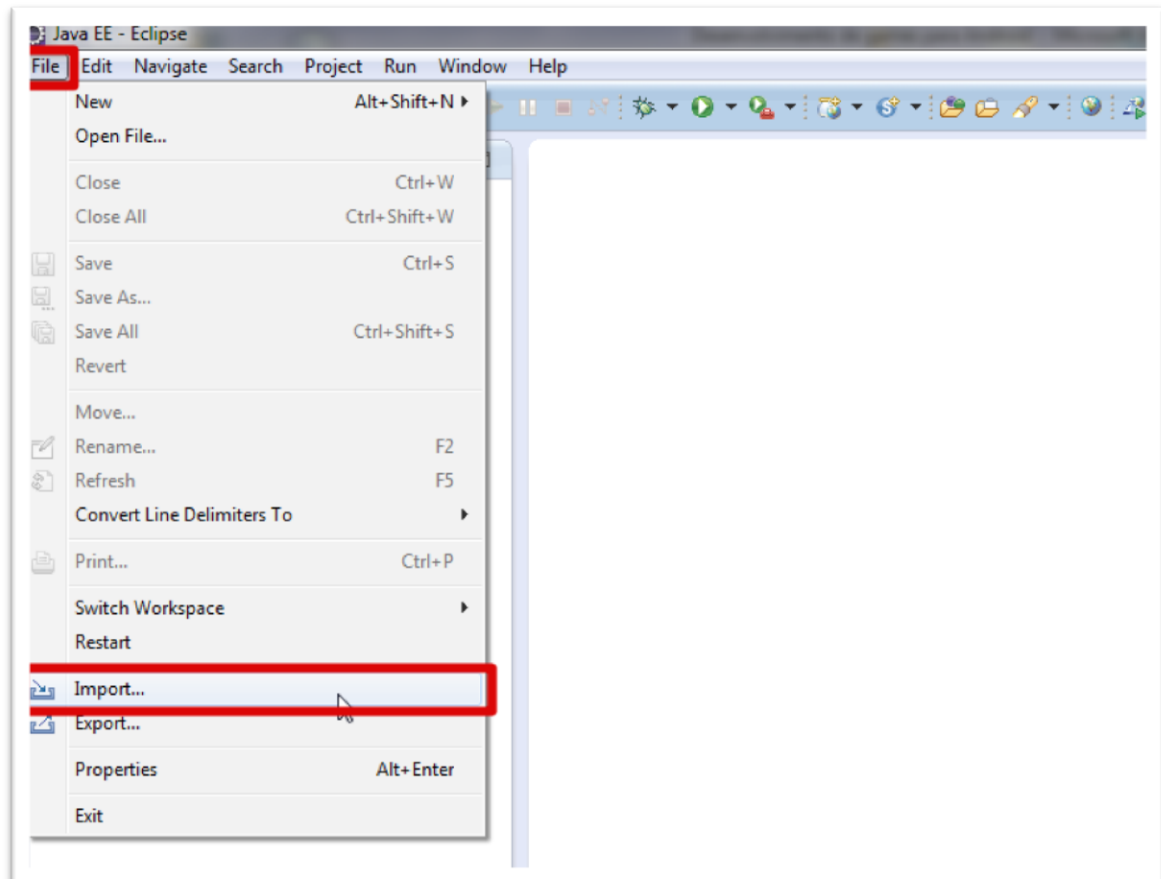
(IMG10)



## Importando Projeto

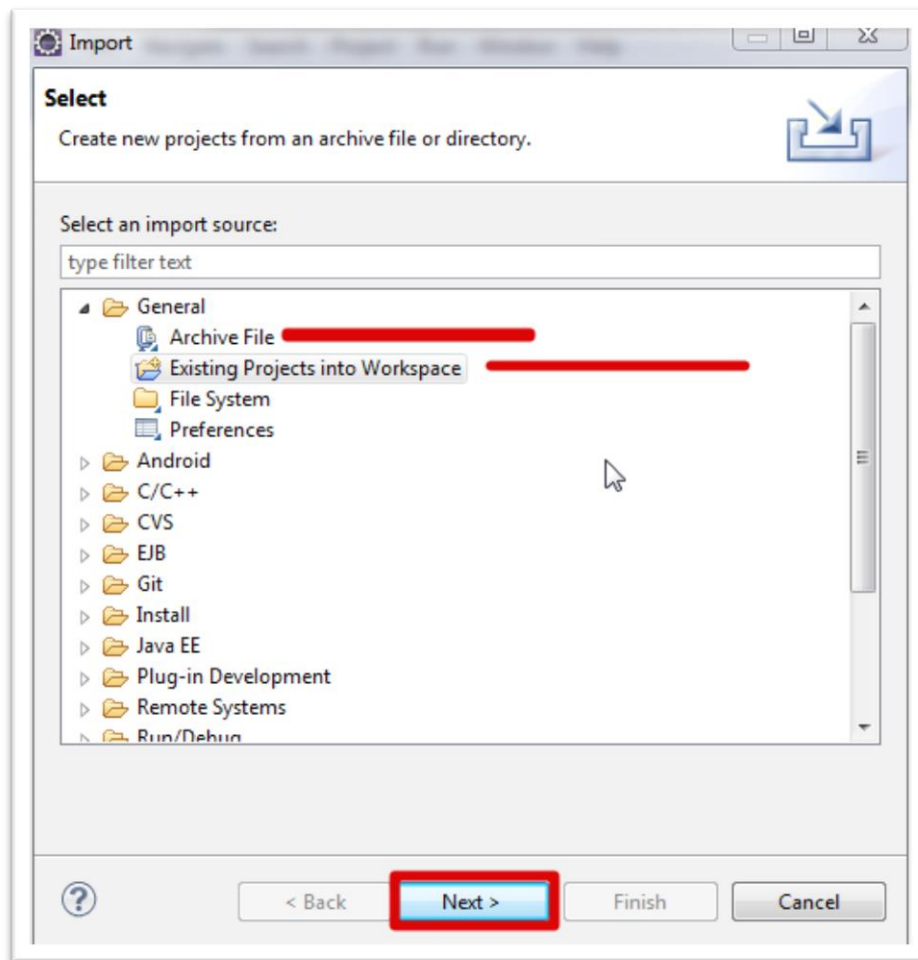
---

Agora precisamos importar o projeto teste no caso o Killing Moscas.  
Clique em File -> Import (IMG11)



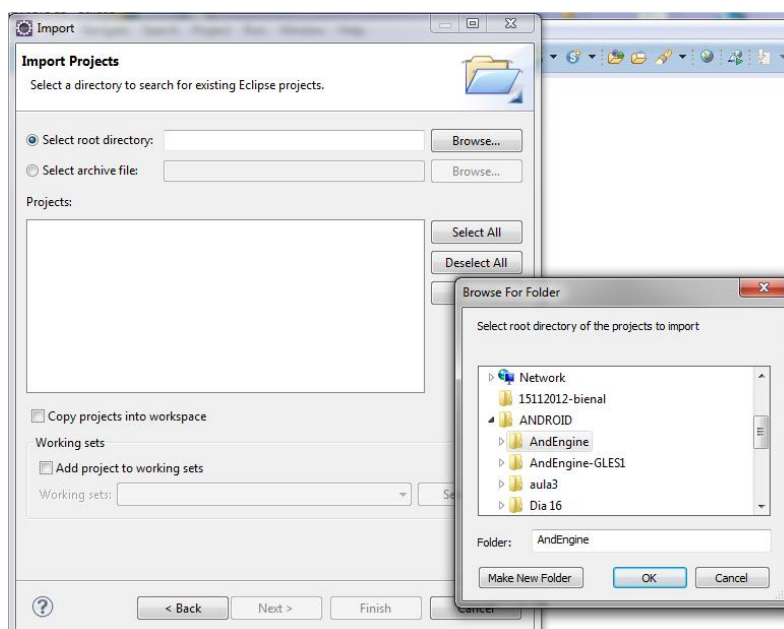
(IMG11)

Selecione General -> Existing Project into WorkSpace e clique em next  
(IMG12)



(IMG12)

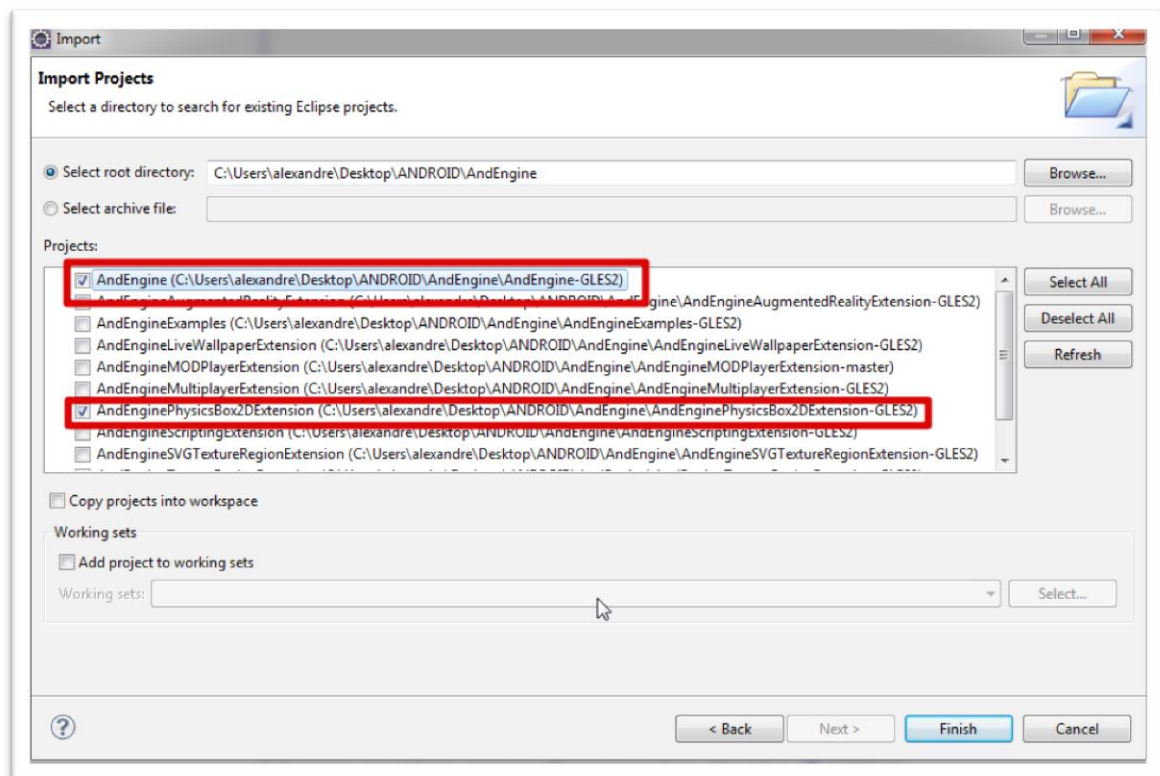
Selecione primeiramente o projeto Killing Moscas e depois o projeto andengine. (IMG13)



(IMG13)

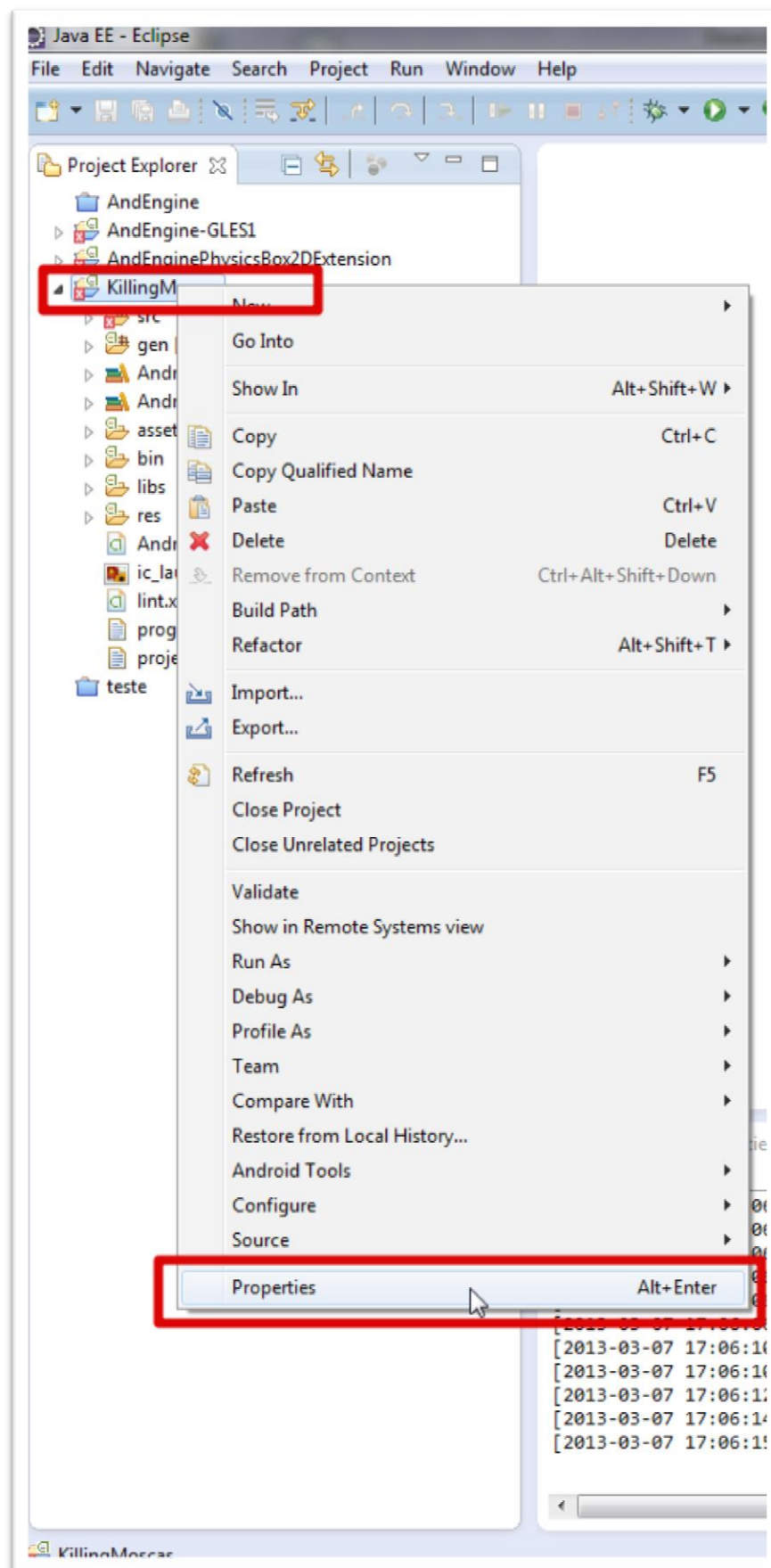
Quando for selecionar o projeto andengine verifique que existe várias opções, Mas iremos utilizar apenas 2 opções: (IMG14)

- AndEngine
- AndEnginePhysicsBox2DExtension



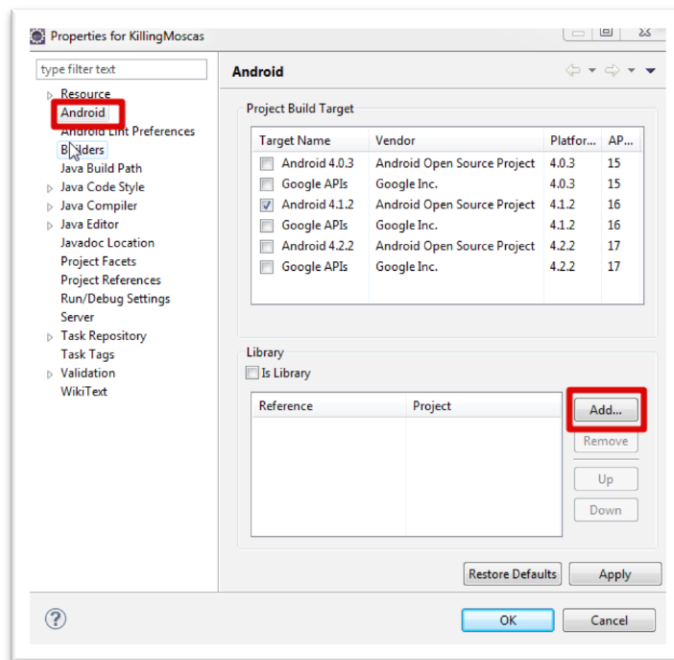
(IMG14)

Depois de abertos os 2 projetos clique com o botão direito do mouse no projeto Killing Moscas e Propriedades. (IMG15)

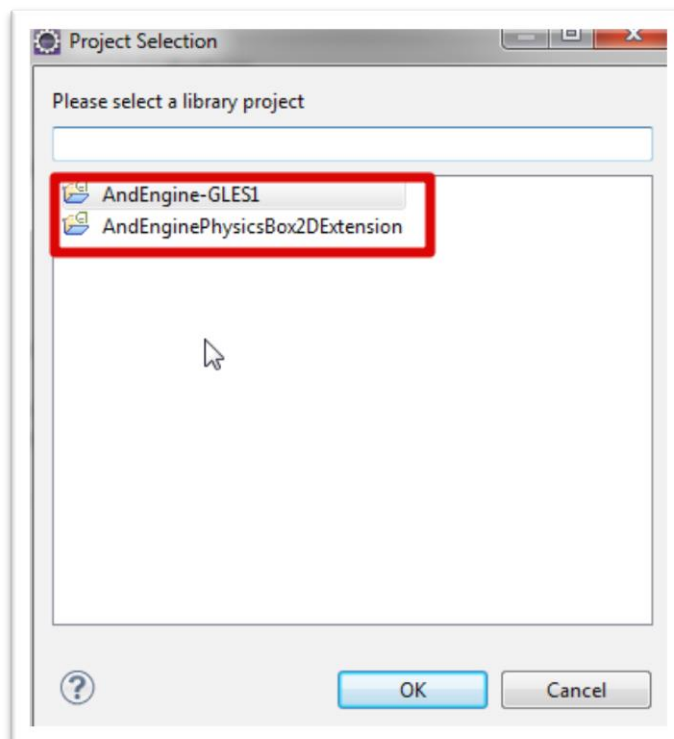


(IMG15)

Clique em android neste caso vamos adicionar o projeto andengine ao projeto killing Moscas (IMG16) e (IMG17)



(IMG16)



(IMG17)