Có rất nhiều engine lập trình game di động như

**Unity 3D** <http://unity3d.com>

**Cocos2d-x** <http://www.cocos2d-x.org><http://cocos2d-x.vn/>

**Corona SDK**  <http://coronalabs.com/>

**Game Salad** <http://gamesalad.com/>

**Libgdx**  <http://libgdx.badlogicgames.com/index.html>

**Andengine**  <http://www.andengine.org/>

**Sprite Kit**  <http://www.sprite-kit.com/>

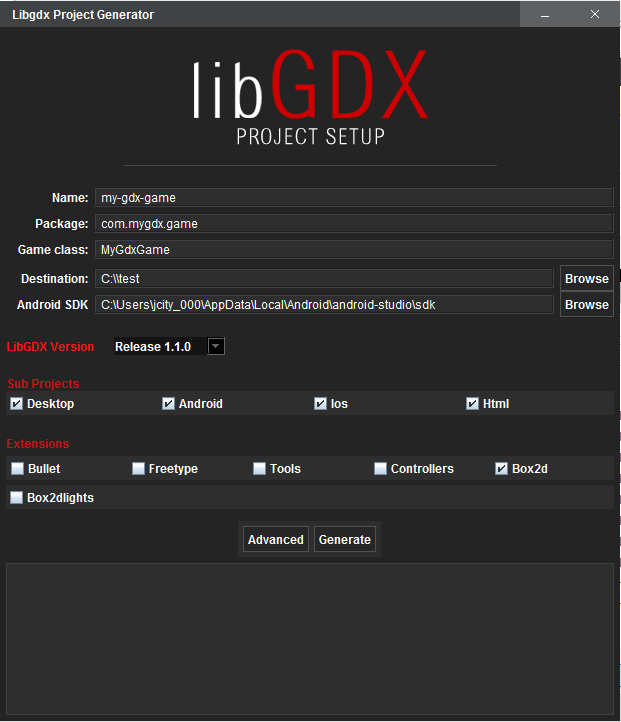
**Gideros** <http://giderosmobile.com/>

Công cụ được tôi chọn trong số này là LIBGDX

Bài 1: thiết lập Android Studio để lập trình game

Thiết lập môi trường cho Android Studio

Chạy file gdx-setup.jar tại <https://bitly.com/1i3C7i3>



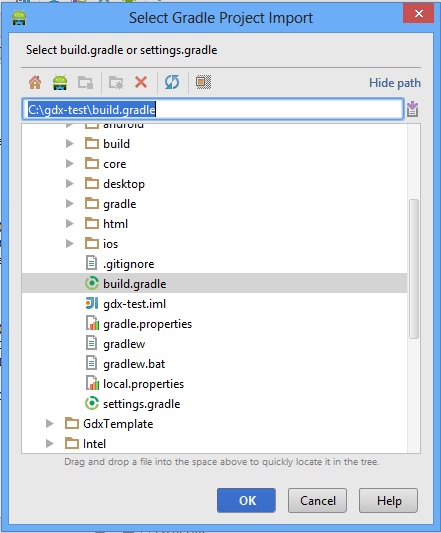
**Bạn cần thiết lập đường dẫn tới thư mực cài Android SDK. Có thể tìm thấy đường dẫn đến Android SDK bằng cách trong Android Studio, vào** Tools -> Android -> SDK Manage.

Có thể bỏ chọn IOS, Html, Desktop nếu ta chỉ phát triển game cho Android.

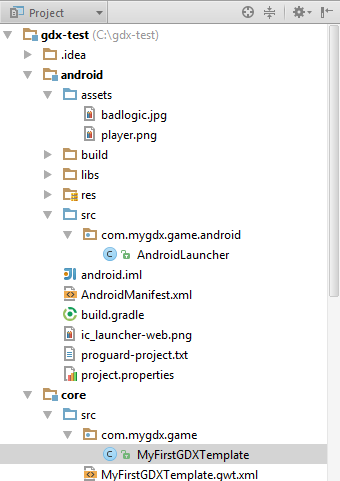
Khi đã thiết lập xong, chọn generate để tạo dự án

Import dự án vào Android Studio

Sau khi gdx-setup đã chạy xong, import tệp guild.gradle vào Android Studio bằng cách vào File -> Import và tìm đến file build.gradle trong thư mục của dự án mà gdx-setup tự generate



**Click OK. Sau khi Android Studio Import xong, cấu trúc thư mục dự án như sau:**



**Biên dịch và chạy thử:**

**Sau khi chạy thử, ta sẽ thấy màn hình chuyển sang màu đỏ và một ảnh ví dụ tên gadlogic.jpg hiển thị ở góc dưới cùng bên trái màn hình thiết bi.**

**Kết luận:**

**GDX Lib là một thư viện java linh hoạt cho phép tạo ra các game độc lập thiết bị. để sử dụng trong môi trường Android, ta để gdx-setup tự generate dự án.**

**Bài tiếp theo ta sẽ nghiên cứu cách di chuyển đối tượng xung quanh màn hình và bắt đầu hành trình tạo một game đầu tiên**