

Herramientas necesarias:

- Netbeans 8.0.2
<https://netbeans.org/downloads/>
- JDK 1.8
<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html>
- Slick2D
<http://slick.ninjacave.com/>
- LWJGL 2
<http://legacy.lwjgl.org/download.php>
- Tiled
<http://www.mapeditor.org/>

1. Configurar Slick2D en Netbeans

- a) Descomprimir **lwjgl-2.9.3.zip** y **slick.zip** en alguna carpeta que tengáis localizada

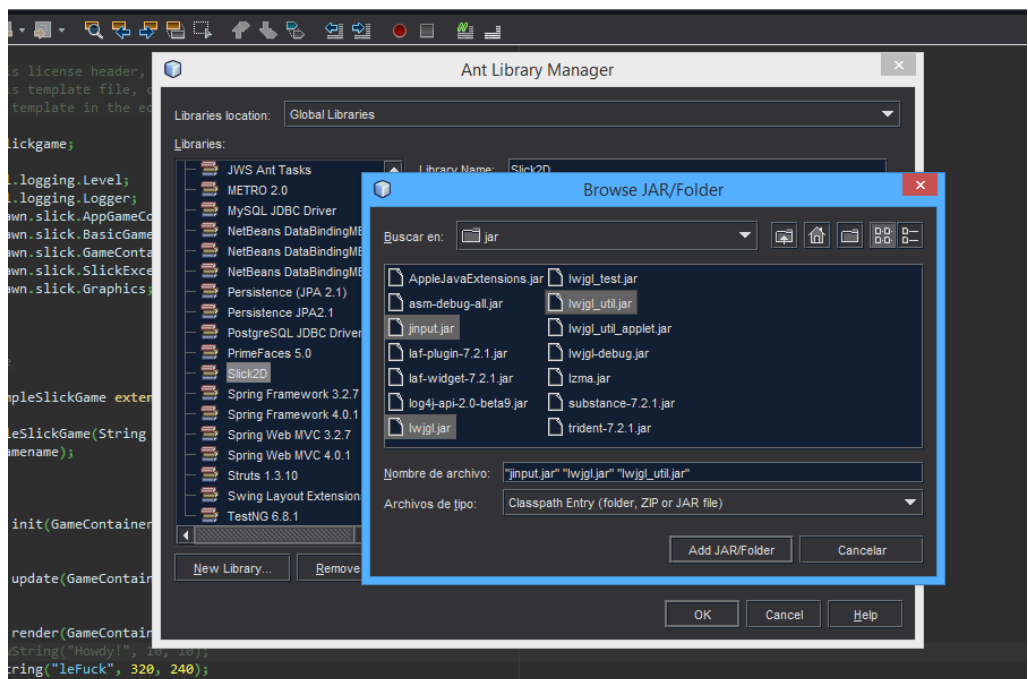
rsidad > Tecnologia de Videojuegos > lib			Buscar en lib
Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	1
lwjgl-2.9.3	19/01/2015 1:17	Carpeta de archivos	
slick	06/03/2015 19:24	Carpeta de archivos	

- b) En Netbeans, pinchamos en **Tools -> Libraries**

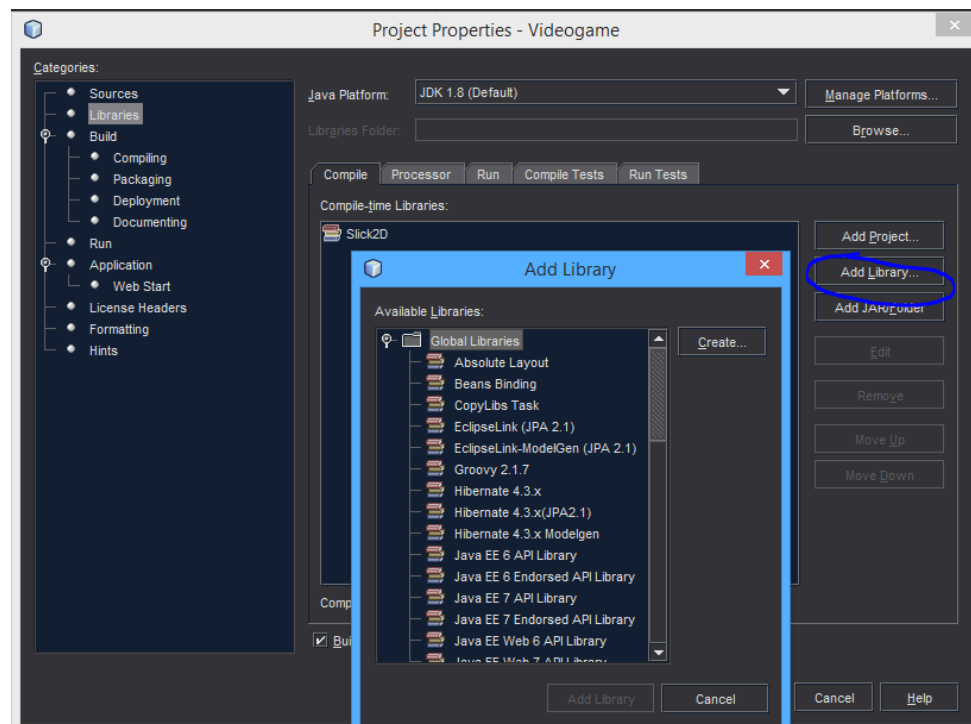
Le damos un nombre a nuestra nueva librería, por ejemplo, **Slick2D**

Pinchamos en **Add Jar/Folder...** y buscamos los siguientes archivos:

- En **../lwjgl-2.9.3/jar** → **jinput.jar**, **lwjgl.jar**, **lwjgl_util.jar**
- En **../slick/lib** → **slick.jar**, **ibxm.jar**

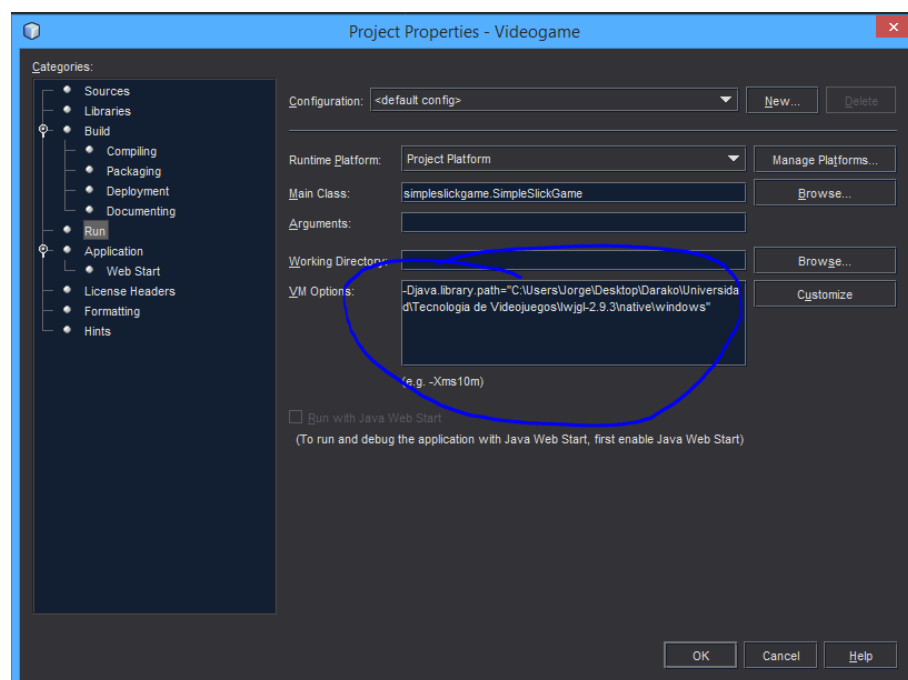


- c) Creamos nuestro proyecto Java de manera normal, y con botón derecho en él, le damos a **Properties**
- En la pestaña de **Libraries**, agregamos nuestra nueva librería **Slick2D**



- En la pestaña **Run**, agregamos la siguiente línea:

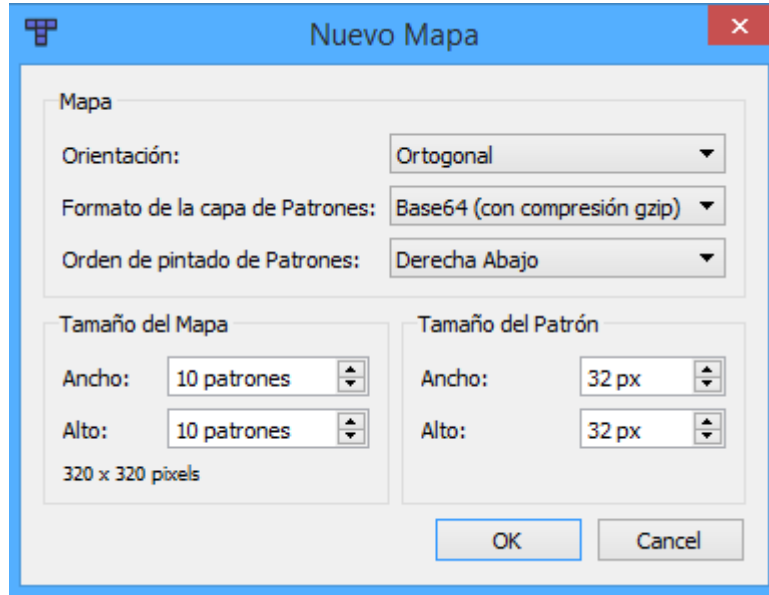
- `Djava.library.path="tuRuta\lwjgl-2.9.3\native\windows"`



¡Y ya tendremos SLICK2D configurado!

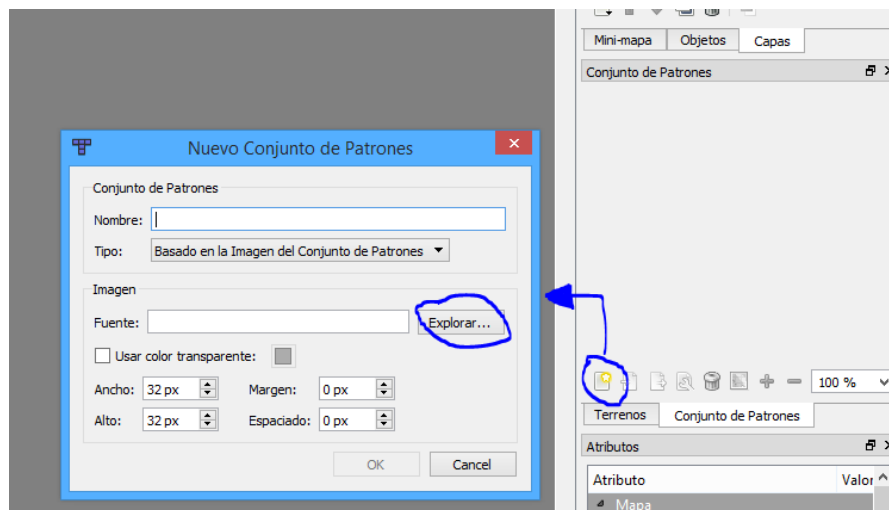
2. Crear un mapa de prueba

- a) En Tiles, le damos a nuevo proyecto, y por probar, lo dejamos con una configuración tal que así:



Importante: **Base 64(con compresión gzip)**

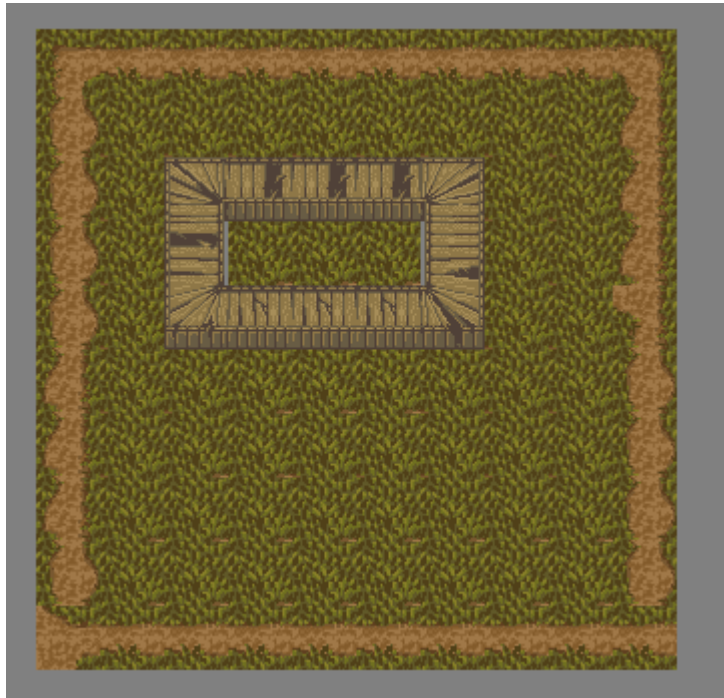
- b) Cargamos un conjunto de patrones, para poder utilizarlos para pintar



He utilizado este conjunto: http://opengameart.org/sites/default/files/hyptosis_tile-art-batch-1.png

Nota: este archivo deberíamos guardarlo dentro de la carpeta de nuestro proyecto, en **/data**, y almacenar también ahí el propio mapa

c) Pintamos un mapa, tan sencillo como os imagináis:



Y lo guardamos, que no se nos olvide, en **/data**, dentro de nuestro proyecto

3. ¡¡Primer código en Slick2D!!

- a) Crearemos una **clase** con método **main** a la que llamaremos (para este ejemplo al menos) SimpleSlickGame y copiaremos este código

```
public class SimpleSlickGame extends BasicGame {

    public SimpleSlickGame(String gamename){
        super(gamename);
    }

    @Override
    public void init(GameContainer gc) throws SlickException{}

    @Override
    public void update(GameContainer gc, int i) throws SlickException{}

    @Override
    public void render(GameContainer gc, Graphics g) throws SlickException{
        //g.drawString("Howdy!", 10, 10);
        g.drawString("leFuck", 320, 240);
    }

    public static void main(String[] args) {
        try{
            AppGameContainer appgc = new AppGameContainer(new SimpleSlickGame("Juegazo Papitos"));
            appgc.setDisplayMode(640, 480, true);
            appgc.start();
        }catch (SlickException ex) {
            Logger.getLogger(SimpleSlickGame.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        }
    }
}
```

Solamente nos faltara realizar los **import** de las clases de Slick que nos pida el Netbeans.

Al ejecutarlo aparecerá una pantalla negra con una línea de texto que diga **leFuck** y hasta aquí, todo habrá ido bien.

- b) Ahora probaremos a cargar el mapa que habíamos creado antes. Lo primero será comprobar que en **/data**, en el raíz de nuestro proyecto, tenemos los archivos de patrones y el mapa.

c) Ampliamos nuestro código anterior a este:

```
public class SimpleSlickGame extends BasicGame {

    private TiledMap mapaPrueba;

    public SimpleSlickGame(String gamename){
        super(gamename);
    }

    @Override
    public void init(GameContainer gc) throws SlickException{
        mapaPrueba = new TiledMap("data/prueba.tmx");
    }

    @Override
    public void update(GameContainer gc, int i) throws SlickException{}

    @Override
    public void render(GameContainer gc, Graphics g) throws SlickException{
        mapaPrueba.render(0,0);
    }

    public static void main(String[] args) {
        try{
            AppGameContainer appgc = new AppGameContainer(new SimpleSlickGame("Juegazo Papitos"));
            appgc.setDisplayMode(320, 320, false);
            appgc.start();
        }catch (SlickException ex) {
        }
    }
}
```

d) Le damos a **Run file** y nos aparecerá nuestro mapa, en mi caso es algo así como un barranco por el que ir subiendo xD



Si, va a 6120 FPS, ole.