Avoid Game – Programmieranleitung

1. Erstelle des Projekts

LibGDX – Projekt mit Tools als Erweiterung

Umstellung auf „Game“ als Basisklasse

Erstelle packages config, screen und util

config/Config: enthält verschiedene Kostanten

util/Utilities: enthält Hintergrundfarbe CORNFLOWER\_BLUE

1. ShaperRenderer