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
2. ViewportUtils Klasse:

Die Klasse erstellt ein Grid auf der Spielfläche um Debug-Möglichkeiten zu verbessern

1. Die Player Klasse

Die Klasse enthält grundlegende Funktionalität für den Player, wie Position und bounds für die später Kollisionserkennung