

INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO DE DESARROLLO

APRENDE A PROGRAMAR TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

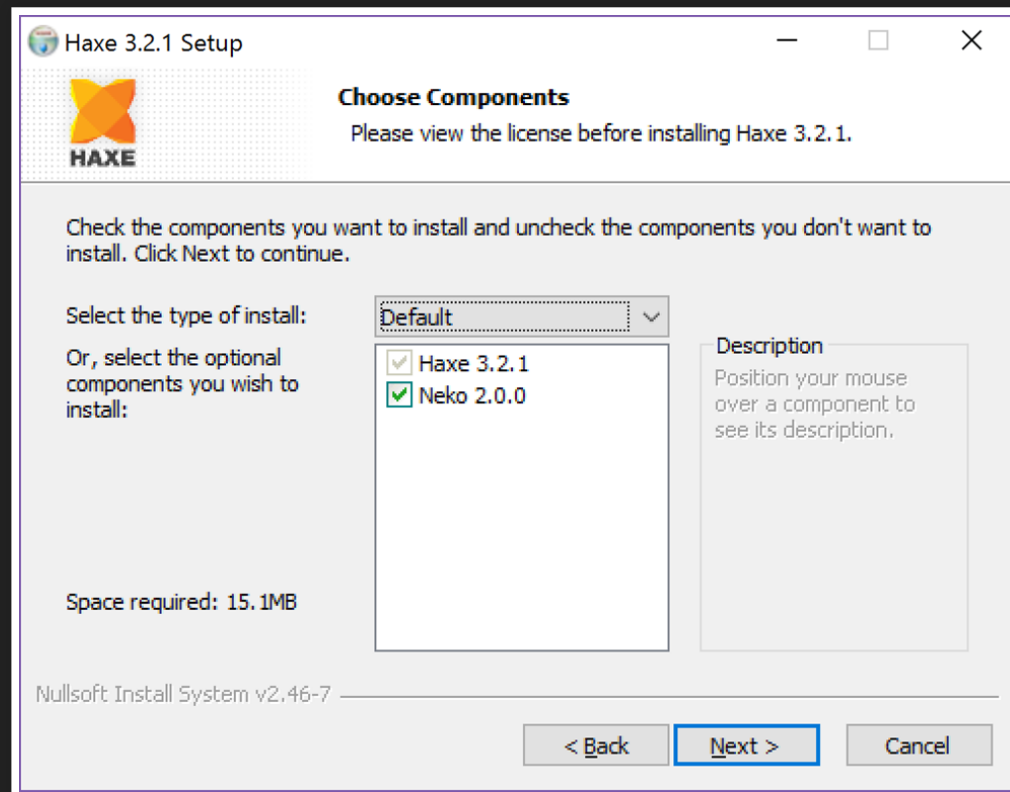
BOOTCAMP UTN 2019

¿QUÉ HACE FALTA INSTALAR?

1. toolkit Haxe (lenguaje + compilador + gestor de paquetes)
2. Instalar y configurar biblioteca Haxeflixel y dependencias
3. IDE (Visual Studio Code) + plugins
4. Comprobar que podemos construir y ejecutar un proyecto

INSTALAR HAXE TOOLKIT DESDE WINDOWS

<https://haxe.org/download/>



INSTALAR HAXE TOOLKIT DESDE LINUX

Generalmente se puede hacerlo utilizando el gestor de paquetes de la distribución. Por ejemplo, desde Ubuntu:

```
sudo apt-get install haxe -y
```

INSTALAR BIBLIOTECAS CON HAXELIB

En primer lugar, configurar el directorio donde se van a descargar e instalar las bibliotecas (el que viene por defecto está bien)

```
haxelib setup
```

INSTALAR BIBLIOTECAS CON HAXELIB

```
haxelib install lime  
haxelib install openfl  
haxelib install flixel
```

INSTALAR BIBLIOTECAS CON HAXELIB

Configurar biblioteca lime (para el que funcione el autocompletado)

```
haxelib run lime setup
```

Se instalan más dependencias...

INSTALAR BIBLIOTECAS CON HAXELIB

El paquete flixel-tools trae los templates de proyecto e instala algunos addons

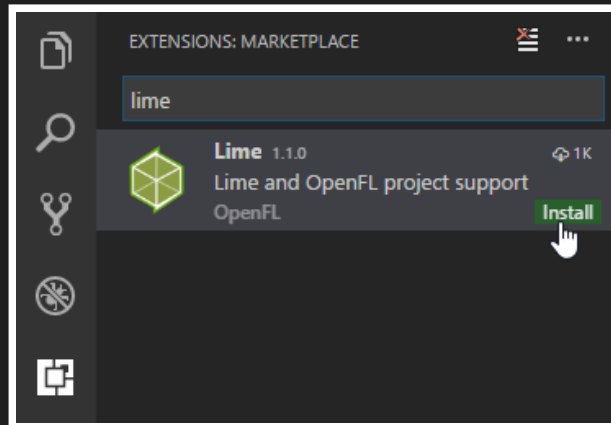
```
haxelib install flixel-tools  
haxelib run flixel-tools setup
```


INSTALAR VISUAL STUDIO CODE

Descargar e instalar la última versión de **Visual Studio Code** desde
<https://code.visualstudio.com/>

INSTALAR VISUAL STUDIO CODE

- En el editor, presionar Ctrl+P para abrir la paleta de comandos
- Elegir el comando “Install Extensions”
- Buscar e instalar la extensión lime
- Automáticamente también se instala la extensión Haxe



PROBAR QUE PODAMOS COMPILAR

Descargar ejemplo:

https://github.com/pabab/curso-haxeflIXEL/raw/master/dist/ejemplos/empty_project.zip

ó, se puede generar un proyecto desde la línea de comando:

```
flIXEL template -n "prueba" -ide vscode
```

PROBAR QUE PODAMOS COMPILAR

Desde Visual Studio Code

- Ctrl+P -> “Tasks: Configure Default Build Task”
- Elegir html5 debug o neko debug
- Ctrl+B para construir y probar (se puede asignar a otra tecla)

Desde la consola:

```
lime test html5
```