

INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO DE DESARROLLO

APRENDE A PROGRAMAR TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

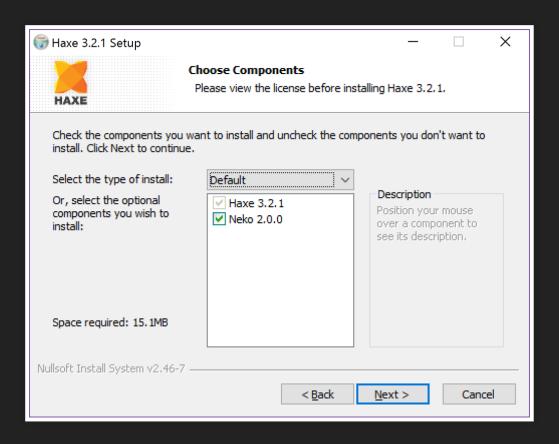
BOOTCAMP UTN 2019

¿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

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

haxelib setup

haxelib install lime haxelib install openfl haxelib install flixel

Configurar biblioteca lime (para el que funcione el autocompletado)

haxelib run lime setup

Se instalan más dependencias...

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

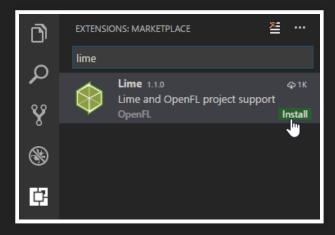
haxelib install flixel-tools haxelib run flixel-tools setup

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