



libGDX

<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki/>

Rafael Vieira Coelho

rafael.coelho@farroupilha.ifrs.edu.br



Parte 6 - Jogo Completo

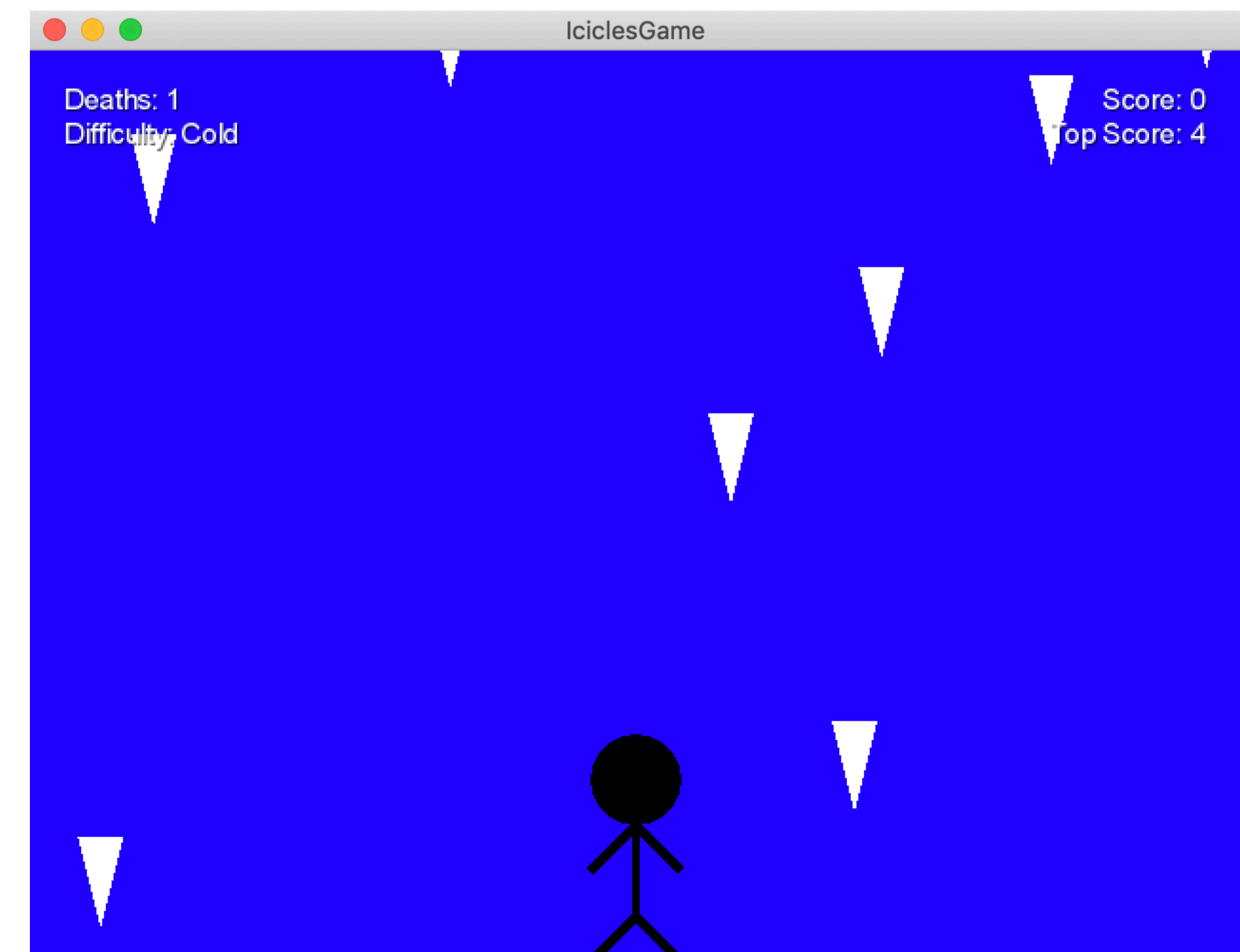
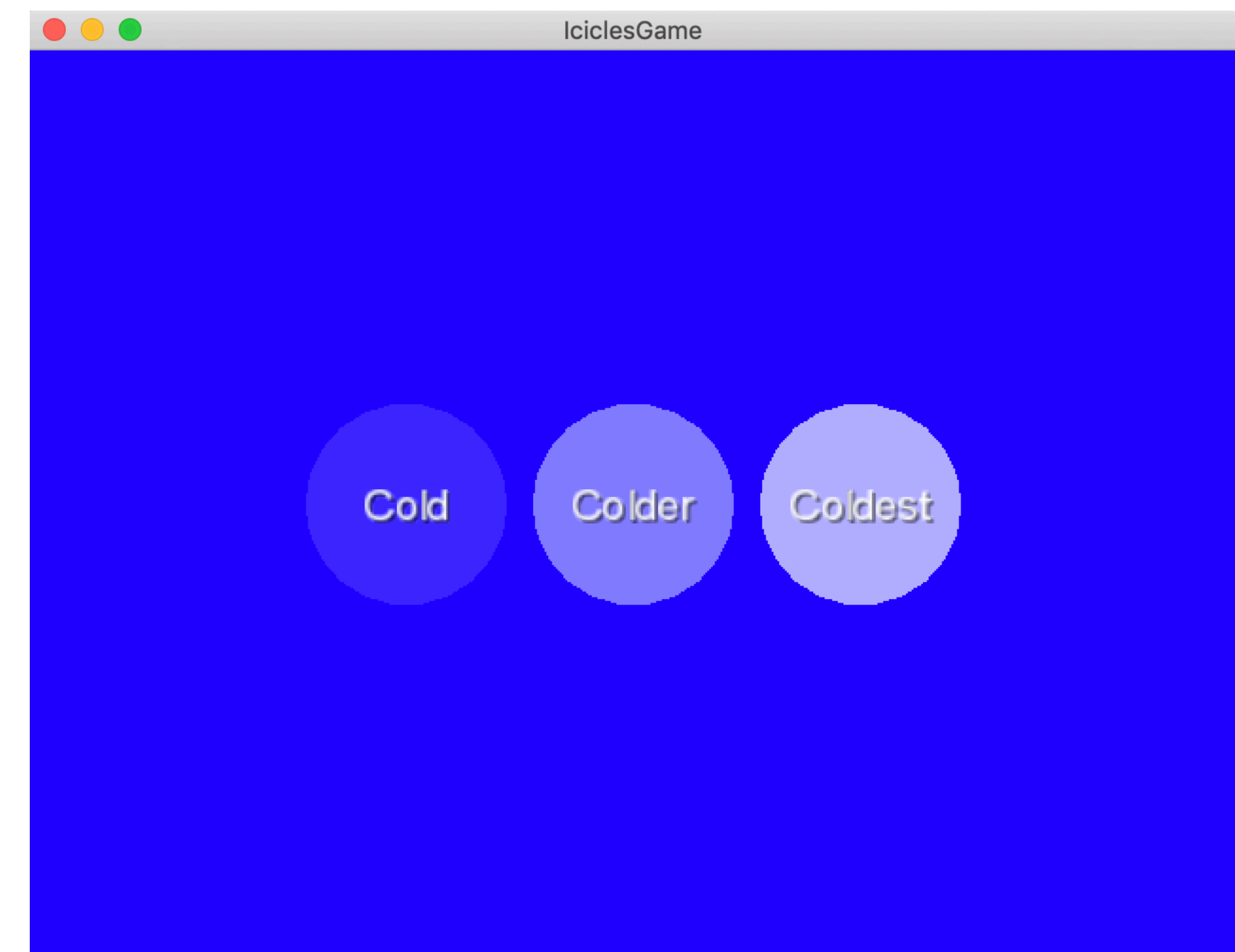
- **Versão 1 - Construção do Projeto**
- Versão 2 - Desenha icicle
- Versão 3 - Desenha Jogador
- Versão 4 - Controle de Teclado (setas)
- Versão 5 - Adiciona Icicles
- Versão 6 - Remove Icicles que somem da tela
- Versão 7 - Detecta Colisão
- Versão 8 - Adiciona o HUD
- Versão 9 - Adiciona níveis de dificuldade
- Versão 10 - Adiciona seleção de nível de dificuldade

<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki/>



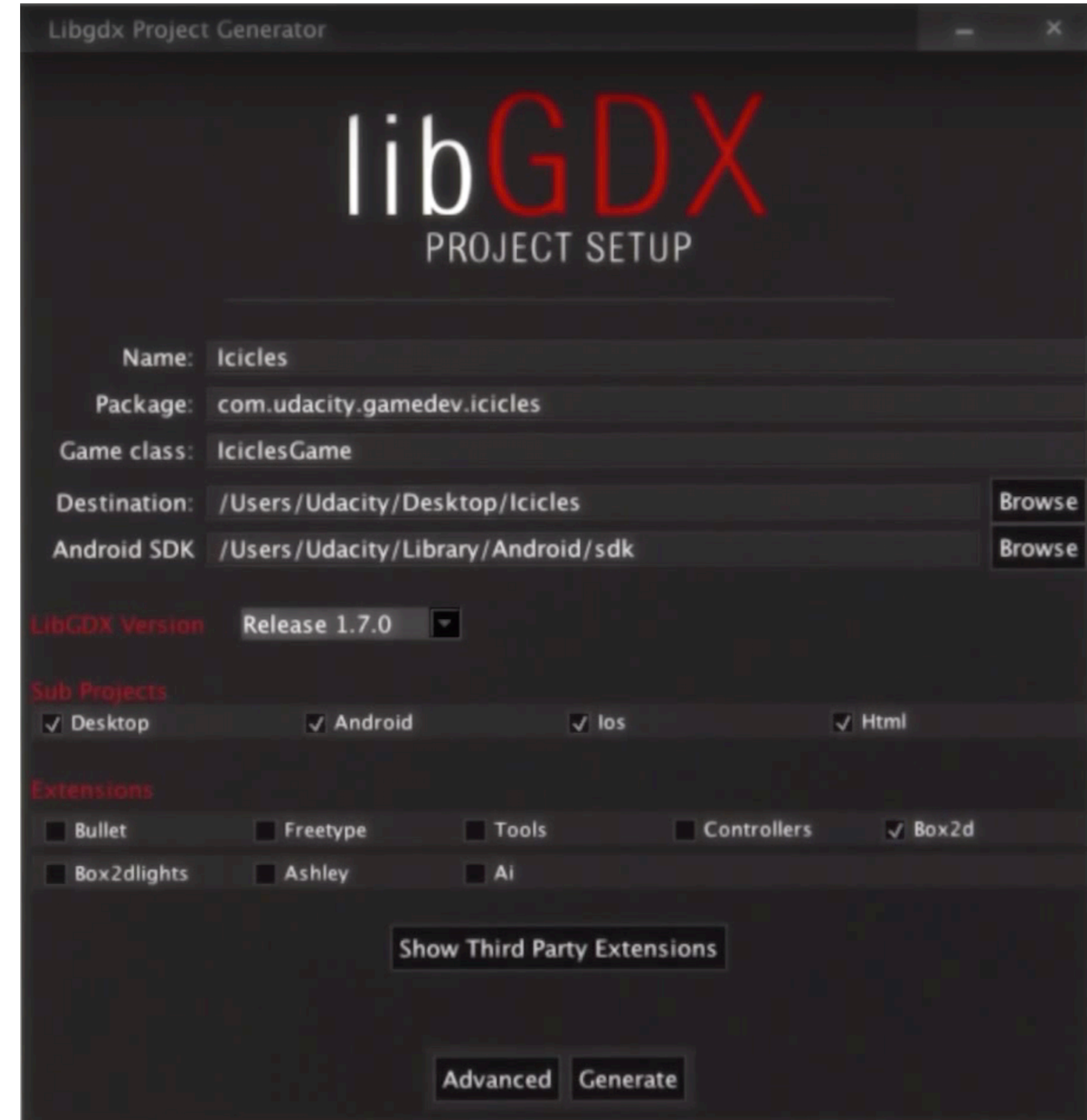
Qual Jogo Criaremos?

- O jogador poderá escolher o nível de dificuldade (cold, colder ou coldest)
- E após clicar em algum dos 3 níveis, será criada uma janela na qual controlaremos um jogador com o teclado.
- O jogador deve ir para a direita e esquerda com o objetivo de desviar dos blocos de gelo que estão caindo.



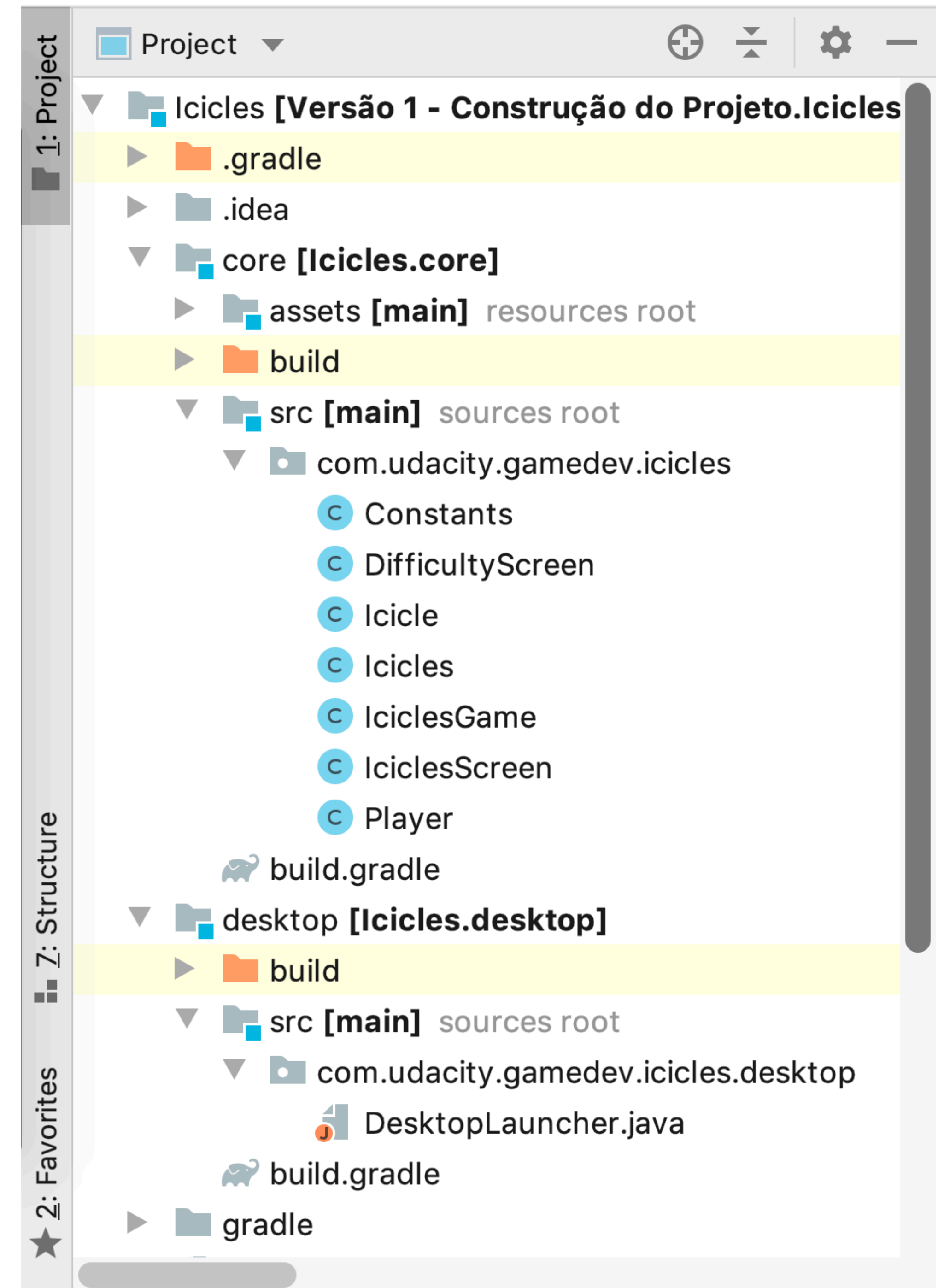
Criação do Projeto

- Precisamos usar o gerador de projetos do libGDX (.jar)
- Devemos definir o nome do projeto (**icicles**)
- O pacote principal (**com.udacity.gamedev.icicles**)
- Nome da classe com o programa principal (**IciclesGame**)
- Definimos quais plataformas o projeto irá suportar.
- E podemos marcar as extensões necessárias.



Agora Vamos Conhecer as Classes

- **Player**: representa o jogador
- **Icicle**: representa um inimigo
- **Icicles**: representa uma lista de inimigos
- **Constants**: constantes gerais do jogo
- **DifficultScreen**: tela de dificuldade que deve ser exibida antes do jogo começar.
- **IciclesScreen**: tela do jogo.
- **IciclesGame**: representa o jogo.
- **DesktopLauncher**: programa principal.



Classe DifficultyScreen

Obs: IciclesScreen também implementa Screen

```
1  package com.udacity.gamedev.icicles;
2
3  import com.badlogic.gdx.Screen;
4
5  // TODO: Set up DifficultyScreen
6
7  public class DifficultyScreen implements Screen {
8
9      public static final String TAG = DifficultyScreen.class.getName();
10
11      @Override
12      public void show() {
13      }
14
15      @Override
16      public void render(float delta) {
17      }
18
19      @Override
20      public void resize(int width, int height) {
21      }
22
```

```
21      }
22
23      @Override
24      public void pause() {
25      }
26
27      @Override
28      public void resume() {
29      }
30
31      @Override
32      public void hide() {
33      }
34
35      @Override
36      public void dispose() {
37      }
38      }
```

Classe IciclesGame

```
1  package com.udacity.gamedev.icicles;
2
3  import com.badlogic.gdx.Game;
4
5  // TODO: Set up IciclesGame
6
7  public class IciclesGame extends Game {
8
9      @Override
10     public void create() {
11
12     }
13 }
```

Classe DesktopLauncher

```
1  package com.udacity.gamedev.icicles.desktop;
2
3  import com.badlogic.gdx.backends.lwjgl.LwjglApplication;
4  import com.badlogic.gdx.backends.lwjgl.LwjglApplicationConfiguration;
5  import com.udacity.gamedev.icicles.IciclesGame;
6
7  public class DesktopLauncher {
8
9      public static void main (String[] arg) {
10         LwjglApplicationConfiguration config = new LwjglApplicationConfiguration();
11
12         new LwjglApplication(new IciclesGame(), config);
13     }
14 }
```