**MANUAL DE PROGRAMADOR DEL JUEGO ZOMBI**



**ANDROID**

Hoy en día mellones de dispositivos móviles en más de 190 países en todo el mundo, de todos esos millones de dispositivos móviles realizan descargar de aplicaciones para celulares móviles desde google play, que a muchos desarrolladores a causas de esas descargas les está impulsando a desarrollar todo tipo de aplicación móvil.

Por eso yo aporto mi propia experiencia para poder aprender más sobre lo que es desarrollas aplicaciones móviles y desarrollar más apps, en este manual de programador les enseñare todos los pasos de mi juego **ZOMBI.**

**PRIMER PASO: EMPEZANDO**

Para poder programar este juego debes tener el Jdk de java, eclipse, SDK de Android, y descargar el plugin de Android y por ultimo un emulador de Android. Y lo podrás descargar de los siguientes links

Ide java: http://www.oracle.com/technetwork/es/java/javase/downloads/jdk7-downloads-1880260.html/

Eclipse: <https://eclipse.org/downloads/>

Sdk Android: <https://developer.android.com/sdk/installing/index.html>

Plugin de Android: <http://developer.android.com/sdk/installing/installing-adt.html>

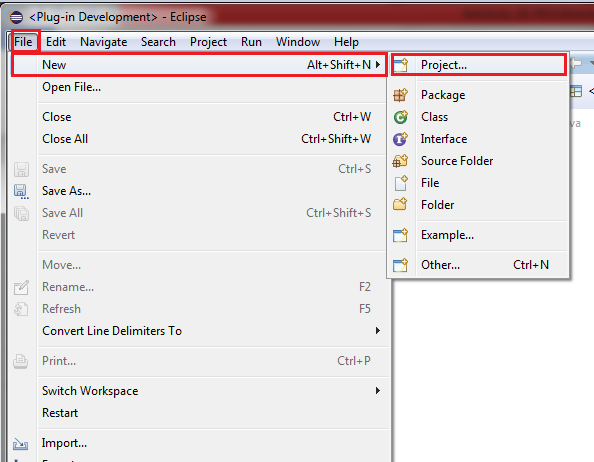
Y para que aprenda estos instaladores les dejare un video:

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=loFg-jRvx6A>

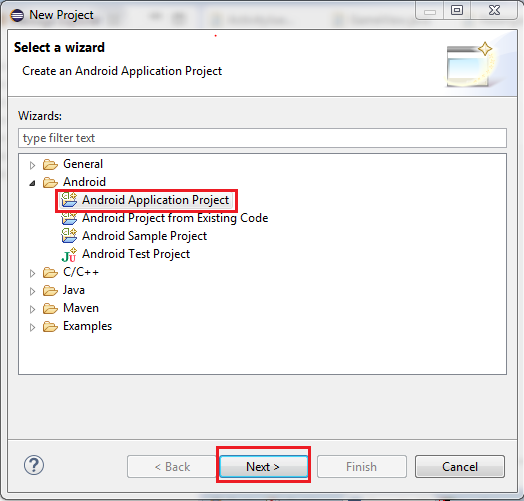
Ya teniendo instalado los programas mencionados veremos cómo funciona eclipse.

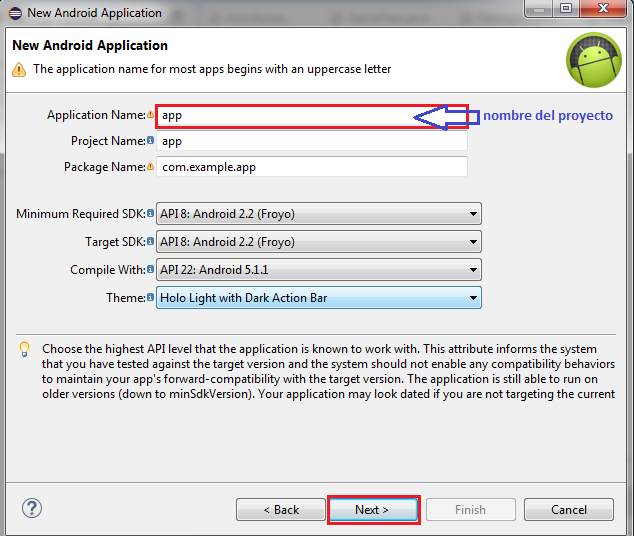
**SEGUNDO PASO: CREAR UN PROYECTO EN ECLIPSE PARACON ANDROID**

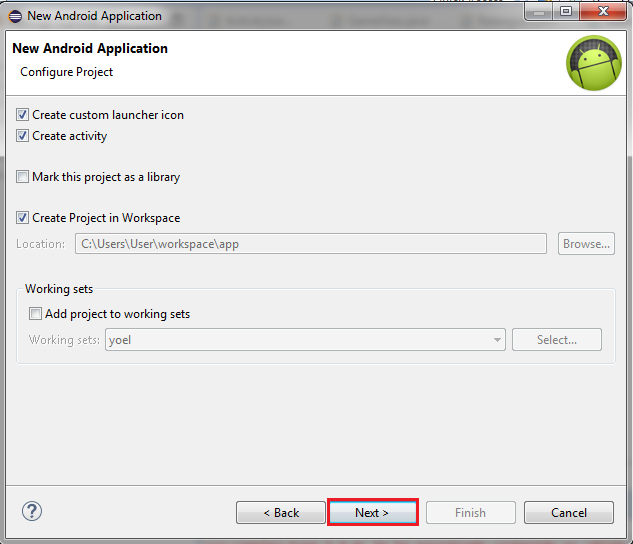
Hacer los siguientes pasos

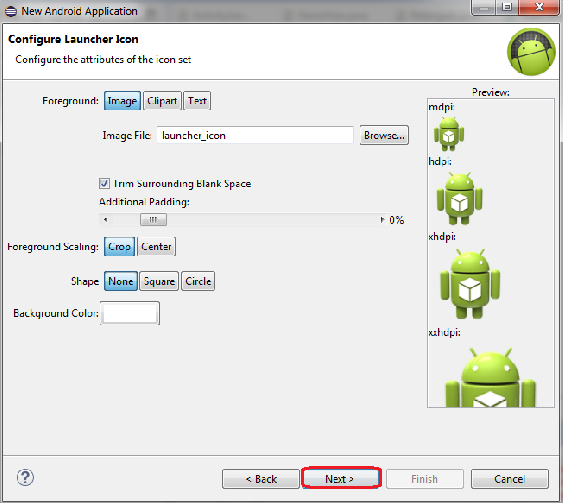


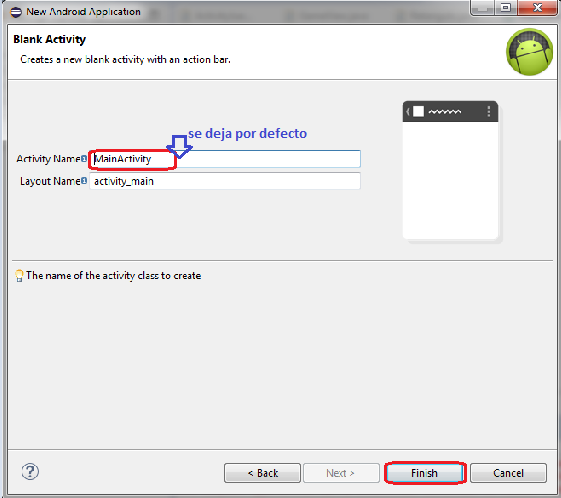
Después hacer el siguiente paso

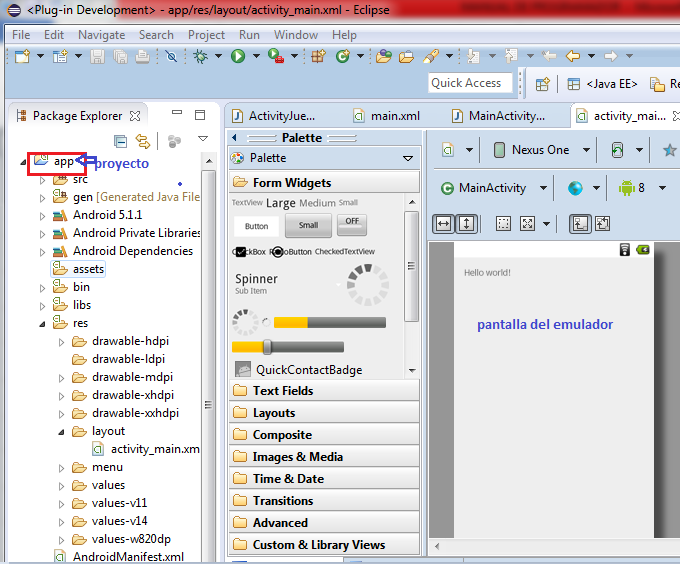








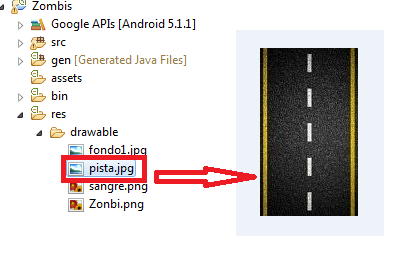




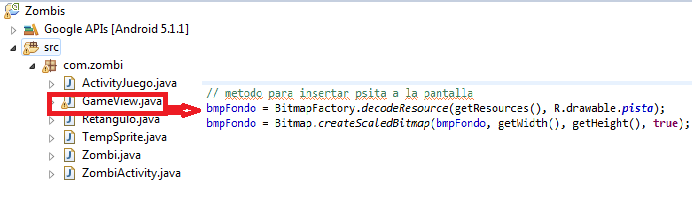
Las capturas anteriores es un ejemplo de cómo se crea un proyecto, en el tercer paso are de mi proyecto que ya estaba creado anteriormente (**ZOMBI**)

**TECER PASO: PONER EL FONDO DE PANTALLA**

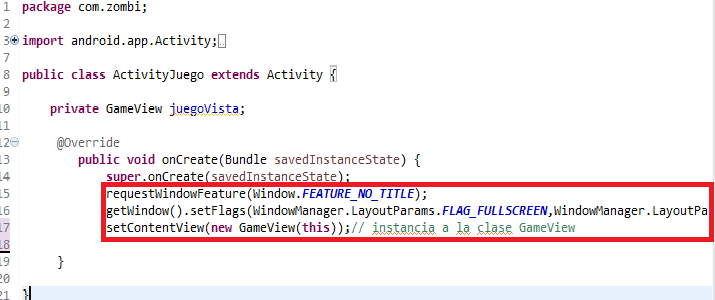
Ponemos la imagen en la siguiente carpeta del proyecto **ZOMBI**



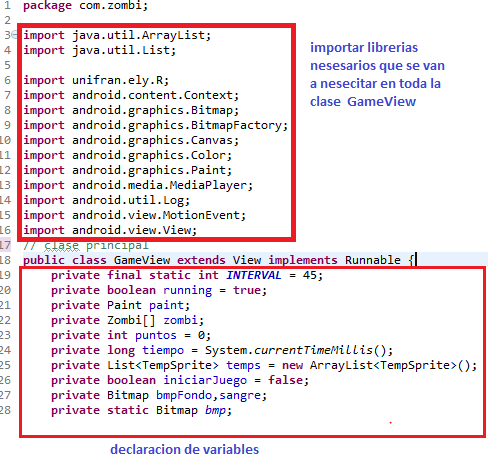
En seguida crearemos una clase (**GameView.java**) y un método para cargar imágenes



El siguiente es main principal **ActivityJuego**  que va a instanciar la clase  **GameView**



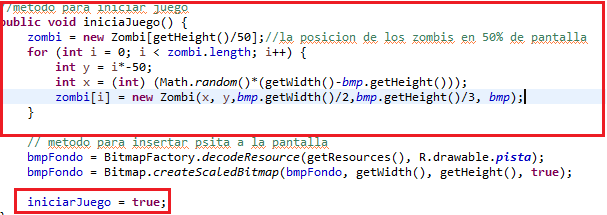
Declarar variables y librerías en clase **GameView**



Método para insertar sonido en la clase **GmeView**



Método para iniciar el juego en la clase **GameView**



Método para dibujar imágenes, color y texto en la clase **GmeView**

