



**libGDX**

# Eclipse

- ▶ **Eclipse** środowisko programistyczne powstałe na platformie o tej samej nazwie i stworzone przez IBM. W chwili obecnej jest on rozwijany przez Fundację Eclipse.
- ▶ Oprogramowanie **bezpłatne**
- ▶ Nie trzeba go instalować
- ▶ m.in. dla Windows, Mac OS X oraz Linux.



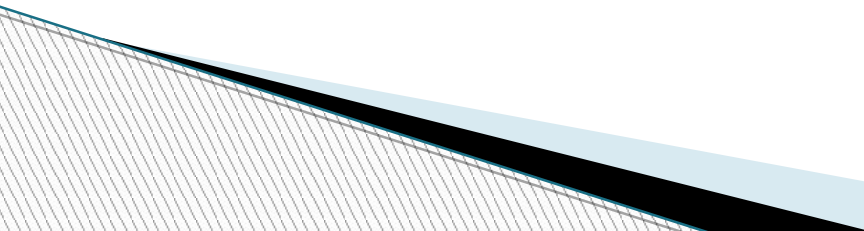
# Wtyczki

- ▶ Ada, C, C++, COBOL, Fortran, Haskell, JavaScript, Lasso, Perl, PHP, Python, R, Ruby, Scala, Clojure, Groovy, Scheme, Erlang.
- ▶ W marketplace 1500 różnych narzędzi
- ▶ Najpopularniejszą obecnie wtyczką jest Subversive - SVN Team Provider
- ▶ Instalacja wtyczek

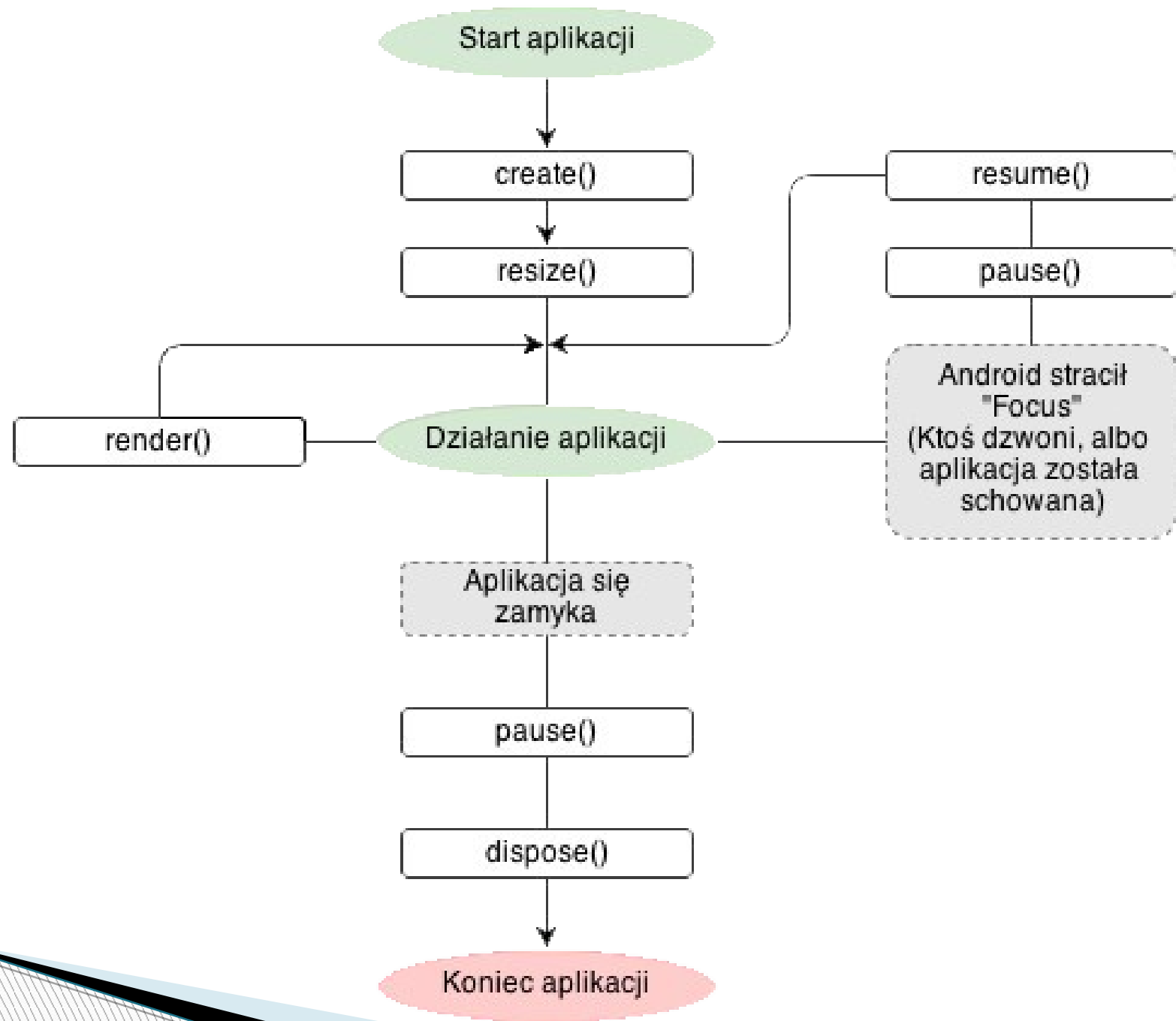


# Libgdx

- ▶ Libgdx jest frameworkiem „Jawowym” do wieloplatformowego tworzenia gier i wizualizacji. W tej chwili wspiera takie platformy jak Windows, Linux, Mac OS X, Android(ver. 5+), iOS i HTML5. Jedynym wymaganiem na Windowsie, Linuxie i Mac OS X jest JRE(Java runtime).

The logo for libGDX, featuring the word "lib" in black and "GDX" in red, with a stylized font.

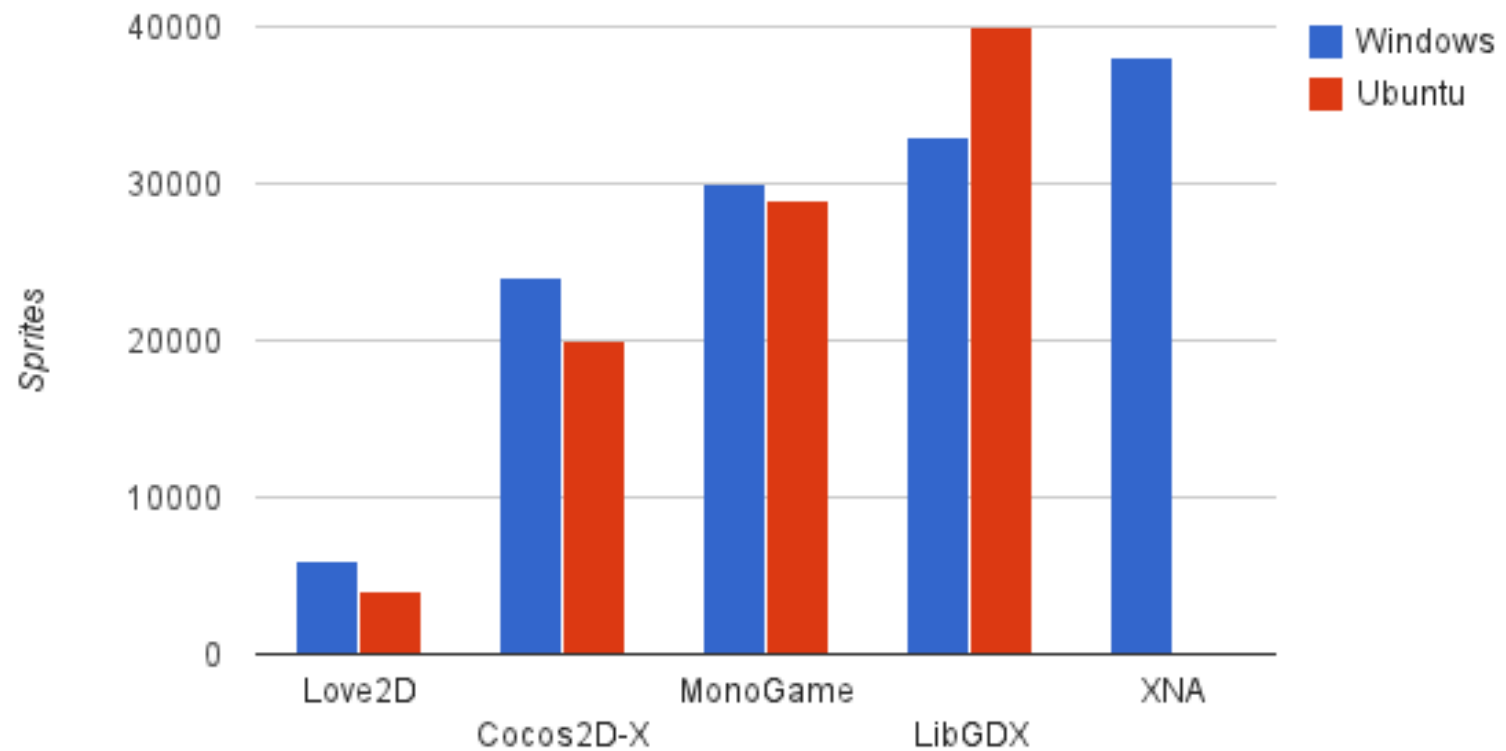
- ▶ Libgdx pozwala na napisanie kodu jeden raz i wypuszczanie na różne platformy bez modyfikacji.
- ▶ Libgdx pozwala pisać tak niskopoziomowo jak tylko chcesz, dając bezpośredni dostęp do systemów plików, urządzeń wejścia, audio a nawet OpenGL z międzyplatformowym interfejsem OpenGL ES 1.x i 2.0.



# Porównanie z innymi silnikami

- ▶ Co znaczy, że silnik graficzny jest dobry?
- ▶ Love2D - **lua**, Windows, Mac, and Linux
- ▶ LibGDX - **Java**, Windows, Mac, Linux, iPhone , Android, HTML5/WebGL,
- ▶ Cocos2D-X - **C++**, Windows, Mac, Linux, iPhone, and Android.
- ▶ MonoGame - **C#** Windows, Mac, Linux, iPhone, and Android
- ▶ XNA - **C#** Windows

## Benchmark Performance by OS



# Dziękuję za uwagę

- ▶ Źródła:
- ▶ <http://www.sparkrift.com/2012/1/love2d-vs-allegro-vs-clanlib-vs-libgdx-vs-cocos2d-x-vs-monogame-vs-xna-vs-sfml>
- ▶ <http://www.gamedev.pl/txt/wstep-do-libgdx>