

Info Sammlung zu Spieleentwicklung mit Java

/** * @todo: * - mapeditor erklären * - TexturePacker einrichten * - wo kommen die Texturen hin → android/assets bzw. android/atlas * - Besonderheiten bei Android Entwicklung und Grafiken (Grafiken müssen im richtigen Ordner liegen; unterhalb von atlas */

[Freie Texturen](#)

[Libgdx](#)

[TexturePacker für Libgdx](#)

[Tiled der Map-Editor](#)

From:
<http://www.kopfload.de/> - **kopfload - Lad Dein Hirn auf!**

Permanent link:
http://www.kopfload.de/doku.php?id=allgemein:android:game_development&rev=1380379499

Last update: **2025/11/19 16:13**

