

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](#)

[libgdx Installation Anleitung](#)

[TexturePacker für Libgdx](#)

[Tiled der Map-Editor](#)

Mini-Batch zum Compilieren von Minecraft-Mods

```
set plugin_name="HalloWeltPlugin"
set plugin_path="d:\leo\plugins\"
set canary_path="d:\leo\"
set work_dir="d:\leo\aaa Plugins Minecraft\Kapitel_3\HalloWeltPlugin\"

cd %work_dir%
javac %plugin_name%.java -cp %canary_path%CanaryMod.jar
jar -cf %plugin_name%.jar %plugin_name%.class Canary.inf
copy %plugin_name%.jar %plugin_path%
```

From:

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

Permanent link:

http://www.kopfload.de/doku.php?id=allgemein:android:game_development&rev=1451208705

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

