

# 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
rem jar -cf %plugin_name%.jar %plugin_name%.class Canary.inf
rem 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=1451209321](http://www.kopfload.de/doku.php?id=allgemein:android:game_development&rev=1451209321)

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

