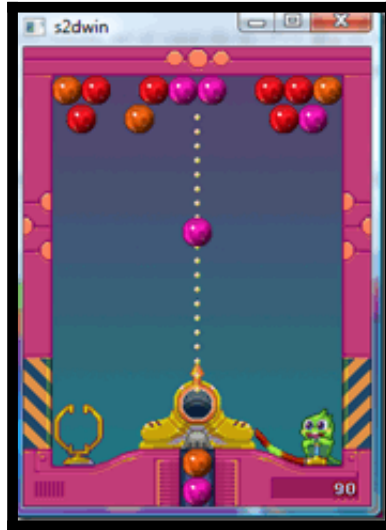


## Dingoo A-320



Pues eso, hace poco decidí por motivos personales regalarme una consola portátil para desarrollar algún juego en c++ y recuperar los conocimientos de este lenguaje de programación (actualmente desarrollo velneo, c# y vb.net).

Opte por la Dingoo A-320 por su precio y tengo reservada de la GP2X Wiz.

Creo que cada una tiene un punto fuerte, en el caso de la GP2X Wiz es la comunidad de usuarios y en el de la Dingoo A-320 es que el SDK es en C++ (para realizar juegos desde cero y no emuladores esto puede ser una ventaja) y su precio.

Bueno buscando por los ejemplos he encontrado uno interesante y he empezado a revisarlo para entender como se programa con estas SDK. Creo que en general es sencillo y fácil de entender por lo que es posible que me anime pronto con un primer juego.

El entorno de desarrollo lo estoy fundamentando en Visual Studio 2008, SDK del fabricante y las herramientas de desarrollo adaptadas por el mismo.

Una de las cuestiones que dificulta el desarrollo es la falta de un visor de texturas, espero realizar pronto uno.

[Booble sample C++](#) – Comentado [9 MB aprox] – zip

También he preparado un hola mundo con ejemplos de manejo de texturas.

[Hello world C++](#) – Comentado [3 MB aprox] – zip

Espero os sean de utilidad.