The Aedis Aegypt Chronicles

Guide de desenvolvimento técnico

Vitória de Santo Antão 2016.1

Histórico de Revisão

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor** | **Versão** |
| Daniel Batista | 1.0 |

**O arquivo main.lua deve conter a seguinte estrutura :**

function love.load(arg)

end

function love.update(dt)

end

function love.draw(dt)

end

Sendo tratado assim todo o comportamento do jogo em arquivos seperados que façam referencia ao que está sendo feito ali, e importados nesse aquivo.

**Para importar um arquivo .lua dentro de outro deve ser usado a seguinte sintaxe:**

require(“nomeDoArquivo”)

--Arquivo soma.lua  
function soma(a, b)  
 return a + b  
end  
--Fim do Arquivo soma.lua  
--Arquivo main.lua  
require 'soma'  
print(soma(1, 2))  
--imprime 3  
--Fim do arquivo main.lua

Outra forma:   
  
loadLibrary(rootDirectory .. "/controller.lua")

**Para criar um objeto lua, que pode ser um personagem por exemplo:**

hero = {} -- new table for the hero

hero.x = 300 -- x,y coordinates of the hero

hero.y = 450

hero.width = 30

hero.height = 15

hero.speed = 150

hero.shots = {} -- holds our fired sh

Um Projeto em Lua muito interessante, que ajudará a desenvolver as atividades do game