

# Arcade

## Introdução



# Arcade

## Introdução

Aprendemos que o Arcade é uma biblioteca simples para criarmos jogos.

Para começarmos nessa jornada de games, vamos aprender o básico para criar uma tela.

E depois de criarmos a tela, vamos adicionar um círculo na mesma.

# Arcade

## Introdução

Código para criar uma janela vazia, tamanho 600x600, fundo preto e título “Exemplo”.

```
import arcade
Largura_tela = 600
Altura_tela = 600
Titulo = "Exemplo"

arcade.open_window(Largura_tela, Altura_tela, Titulo)

arcade.set_background_color(arcade.color.BLACK)

arcade.start_render()

arcade.finish_render()

arcade.run()
```

# Arcade

## Introdução

Usamos o método `draw_circle_filled` para adicionar um círculo na tela.

O tamanho do círculo será 300x300, raio 150 e cor ROSE\_GOLD.

```
import arcade
Largura_tela = 600
Altura_tela = 600
Titulo = "Exemplo"
Raio = 150

arcade.open_window(Largura_tela, Altura_tela, Titulo)

arcade.set_background_color(arcade.color.BLACK)

arcade.start_render()
arcade.draw_circle_filled(
    300, 300, Raio, arcade.color.ROSE_GOLD)
arcade.finish_render()

arcade.run()
```

# FIM

