

# GREEN GOBLIN

Matéria: Programação Orientada a Objeto 1.

Nome: Gabriele Lanzoni Mueller.

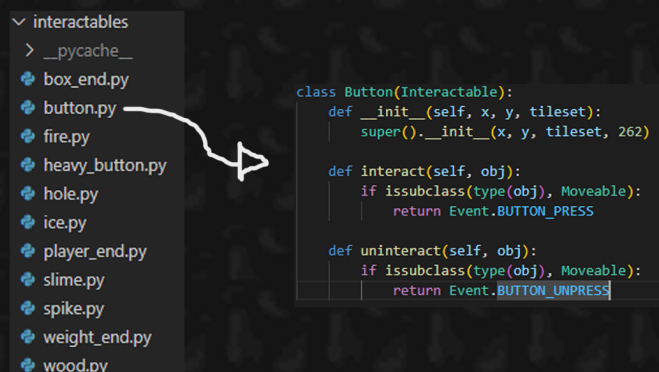
Funções: Programadora e Designer

Contexto: Você está presa em uma prisão, acorrentada a um peso.

Regras:

- > Utilize as setinhas do teclado para se movimentar ou W, A, S, D.
- > Z - Voltar 1 movimento
- > R - Recomeçar a fase
- > ESC - Voltar ao menu de fases
- > O peso só anda na vertical ou na horizontal
- > Você consegue empurrar o peso.
- E se distanciando do peso você puxa ele.

Programação Orientada a Objetos foi muito utilizada dentro do jogo considerando que \*TUDO\* é separado em Classes. Como por exemplo todos os Interagíveis.



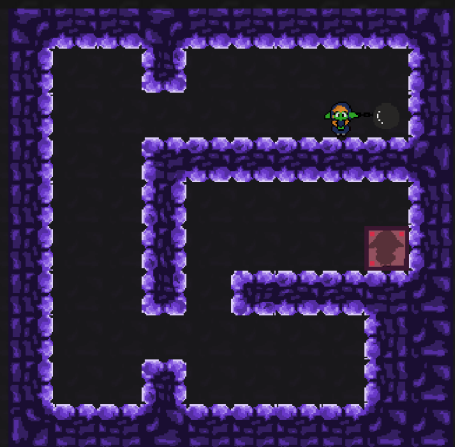
Elas foram utilizadas para organização de dados, assim atribuindo várias propriedades para a mesma classe em arquivos diferentes, além de colocar várias mecânicas como fire, ice, button onde todos eles pertencem à classe Interactables ou “Box” e “Player” como moveables. Mais exemplos:

```
class TileMap:
    def __init__(self, tileset, matrix):
        self.tileset = tileset
        self.data = matrix

    def render(self, surface, offset=(0,0)):
        scale = self.tileset.scale
        tw, th = self.tileset.size

        h, w = self.data.shape
        for y in range(h):
            for x in range(w):
                tile = self.data[y, x]
                if tile != -1:
                    img = self.tileset.tiles[tile]
                    surface.blit(img, (x * tw * scale + offset[0], y * th * scale + offset[1]))

    def resize(self, scale):
        self.tileset.resize(scale)
```



Para rodar o jogo basta instalar as bibliotecas numpy e pygame através do comando pip install numpy pygame. Para rodar o jogo, basta rodar o comando python main.py no diretório base do jogo

Botões úteis para o professor:

-> N - Avança para a próxima fase (O que lhe permite observar as fases sem completá-las, ou seja não serão contadas no Menu)

-> P - Volta para a fase anterior