

ANO

2025



# UNINTER

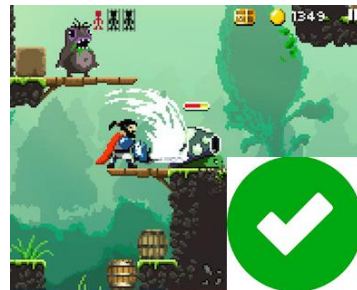
## Linguagem de Programação Aplicada

Prof. Jadson de Araujo Almeida

## OBJETIVO DO TRABALHO

Utilizando como referência as aulas da disciplina, você aluno deve **desenvolver um demo de jogo utilizando a linguagem Python**.

O jogo não precisa estar completo, mas como toda versão demo, **deve ser jogável**. É obrigatório que seja um **jogo 2D**, não pode ser um jogo via console (cmd).



Todos os assets como imagem e som podem ser adquiridos na internet e não necessitam ser criados por você. Porém, o código produzido deve ser seu. Todos os detalhes, incluindo o tema do seu jogo, são decisões suas.

Você aluno está autorizado a utilizar bibliotecas ou APIs que achar necessárias.

**Seu projeto não pode ser uma cópia completa de outro projeto.** Isso é, ele pode ser inspirado em um outro jogo, mas será verificado se todo o projeto é um copy/paste, podendo a nota ser zerada.

O produto desta atividade será **um arquivo ZIP contendo o projeto compilado para windows (exe + assets) e também um arquivo txt com seu nome completo e RU**, que deve ser anexado na entrega do Trabalho.



## Como criar uma build (compilação) do python para windows?

Siga o guia em anexo na aula 7.

Modo alternativo:

1. Com o **Pycharm**: <https://www.youtube.com/watch?v=cGSerUmK0CE>
2. Com o **VsCode**: <https://www.youtube.com/watch?v=LocNiBP4ik8>

Dica 1: em caso de erro ao executar o exe, é possível verificar a mensagem de erro gerada. Para isso você deve executá-lo via CMD.

Dica 2: os assets (imagens, sons etc.) não são compilados junto com o exe. Então eles devem ser copiados e colados junto ao projeto compilado, mantendo a hierarquia de pastas igual a hierarquia que está no seu projeto.

[Havendo dúvidas, consulte o professor tutor para auxiliá-lo.](#)