

Programação do Medievalia

A programação do Ren'py é baseada em uma linguagem própria da Engine e baseada em Python

Este código a seguir define uma cena interativa dentro do nosso jogo:

```
label sair:
```

```
scene taverna:
```

```
show kaiser11 at truecenter:
```

```
menu:
```

```
"Ir andando com Burok até a casa do Sabe tudo":
```

```
    jump ruaBurok
```

"Ir andando com Ivy até a casa do Sabe tudo":

```
jump ruaIvy
```

"Ir andando com Warlock até a casa do Sabe tudo":

```
jump ruaWarlock
```

Explicação do código

label: É usado para organizar a história e controlar a navegação.

kaiser11: Nome da imagem do personagem Kaiser.

at truecenter: Posiciona a imagem no centro exato da tela.

menu: Cria uma lista de escolhas interativas que o jogador pode selecionar.

jump: Redireciona a execução do script para o rótulo especificado.

Variáveis deste código:

taverna

kaiser11

ruaBurok, ruaIvy e ruaWarlock

Métodos deste código:

scene: É uma espécie de método que carrega uma nova imagem de fundo

show: É um método que exibe uma imagem ou sprite

Objetos deste código

taverna: Objeto de imagem representando o fundo