

## Instituto Tecnológico de Aeronáutica - ITA

## Engenharia da computação Trabalho no Pygame

Matheus Vidal de Menezes (matheusvidaldemenezes@gmail.com) (git: vidalmatheus)

#### 1<sup>a</sup> Relatório individual

#### Feito

Trilha sonora e imagens das animações: *life bars* e montagens de *spritesheets* de cada animação para o personagem Sub-Zero, exemplo na Figura 1. Foi padronizado 200x164 pixels para cada frame de animação, o que é importante para o *slice* no código.

### Estudado

Foi estudado as funções do pygame (*class Rect*), de criação de eventos e suas animações a partir de *spritesheets*. Além disso, foi estudado como fazer um sistema de colisão simples e eficiente utilizando interação de retângulos.















Figura 1. Spritesheet de um chute para o subzero.

# Planejado

Para a próxima quinzena, planejo fazer as animações de fato: movimentação, pulo, soco, chute, defesa, etc. Para implementação, foi decidido pelo grupo utilizar uma estrutura de dados mais conveniente usualmente feito em jogos, *i.e.*, grafo de estados, conforme a Figura 2. Cada integrante fará alguns estados.

