

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 05

CONTINUANDO O JOGO T-REX

LUIS GUSTAVO ARAUJO

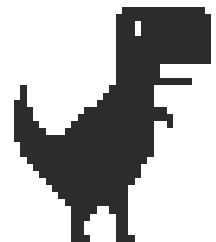
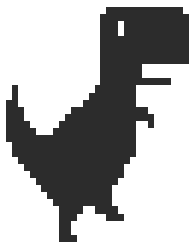


01

INSERINDO OS
T-REX

T-REX

Agora podemos inserir o nosso T-REX. O processo é parecido com o chão e o cacto, mas ele possui uma animação – que é uma sequência de imagens.



Primeiro passo é criar o objeto T-REX.

```
#usa Animation no lugar de Sprite,  
#diz a imagem e as divisões  
trex = Animation("runall.png", 4)  
#diz o frame inicial, final e loop  
trex.set_sequence(0, 3, True)  
#diz a duração de cada frame  
trex.set_total_duration(500)
```

Precisamos usar o update no GameLoop

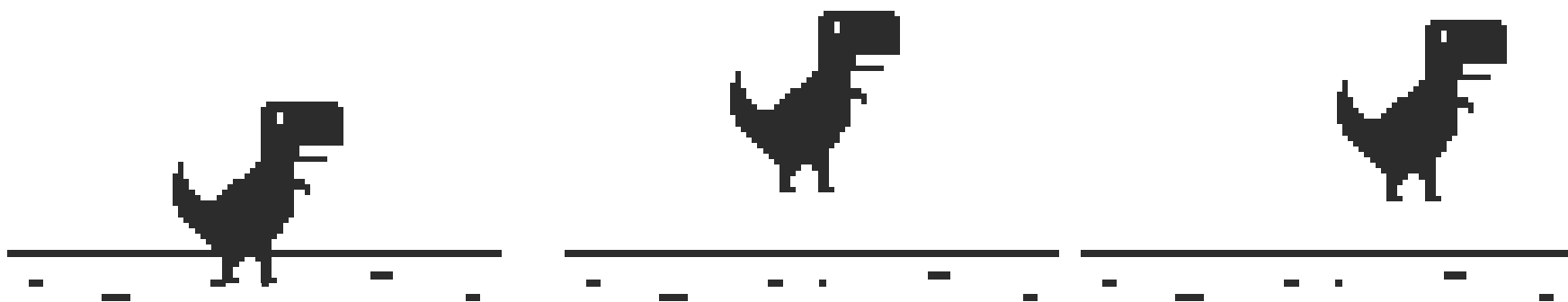
```
while(True):  
    janela.set_background_color((200,200,200))  
    trex.draw()  
    trex.update()
```

02

CRIANDO O PULO
T-REX

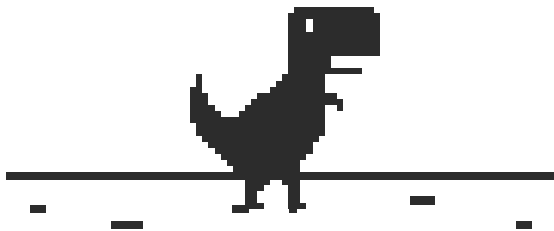
O PULO DO T-REX

Para fazer o pulo, precisamos usar o conceito de estados. O T-Rex tem 3 estados: No chão, Pulando e Caindo.



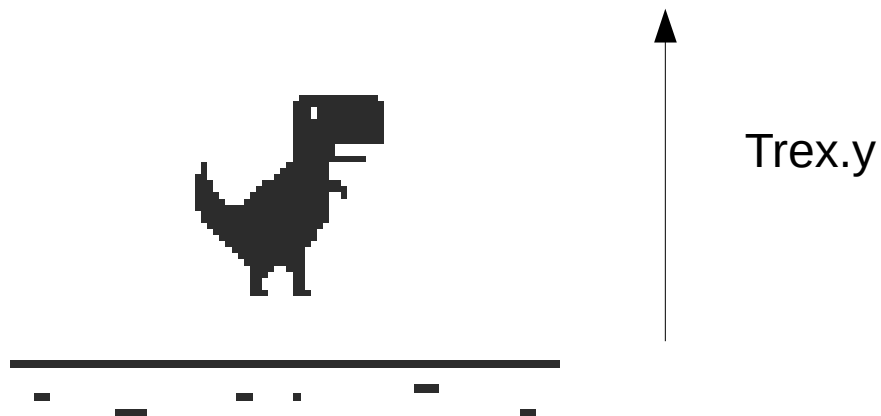
T-REX NO CHÃO

Quando o T-Rex está apto à pular. Quando clicamos na tecla ele passa para o estado de Pulando.



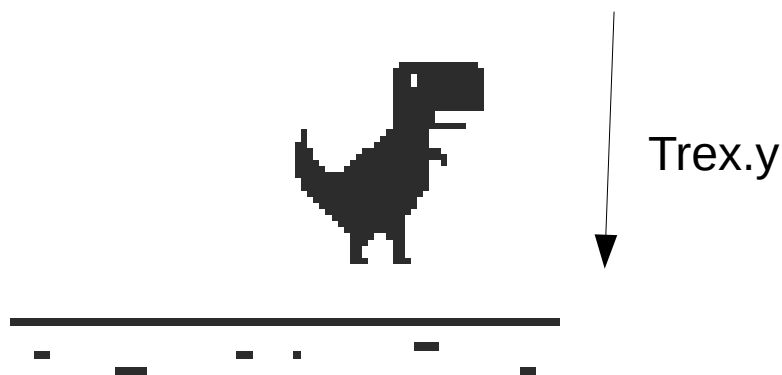
T-REX PULANDO

Quando está Pulando o y do T-Rex diminui.



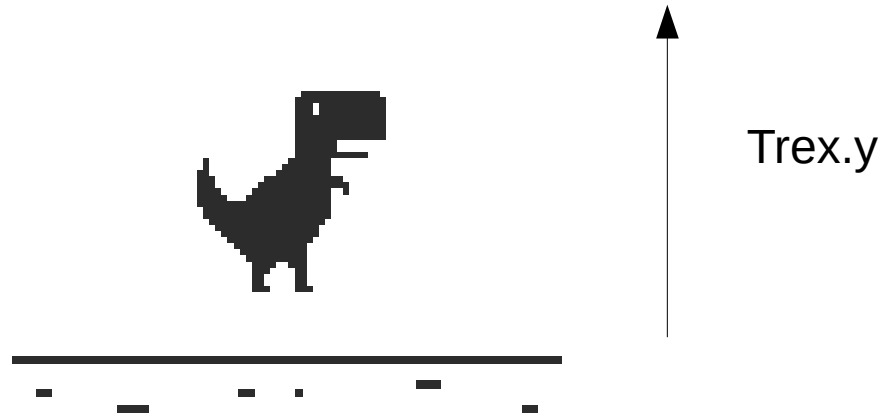
O PULO DO T-REX

Quando o pulo chega em uma limite, o T-Rex começa a cair. No estado Caindo o seu y aumenta.



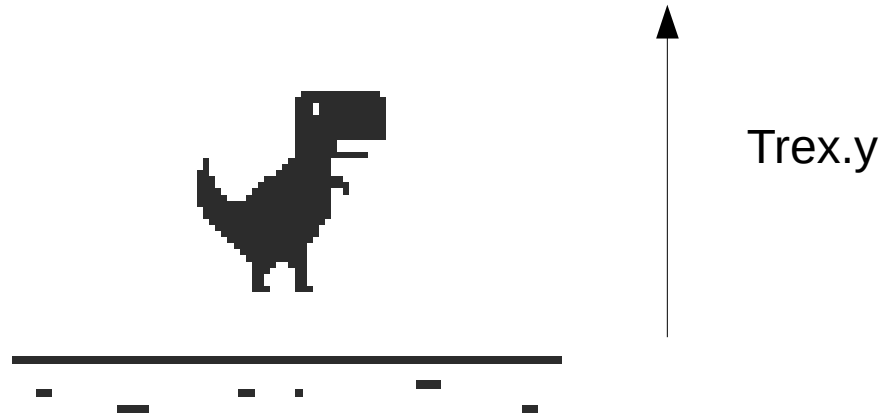
T-REX PULANDO

Quando está Pulando o y do T-Rex diminui.



T-REX PULANDO

Quando está Pulando o y do T-Rex diminui.



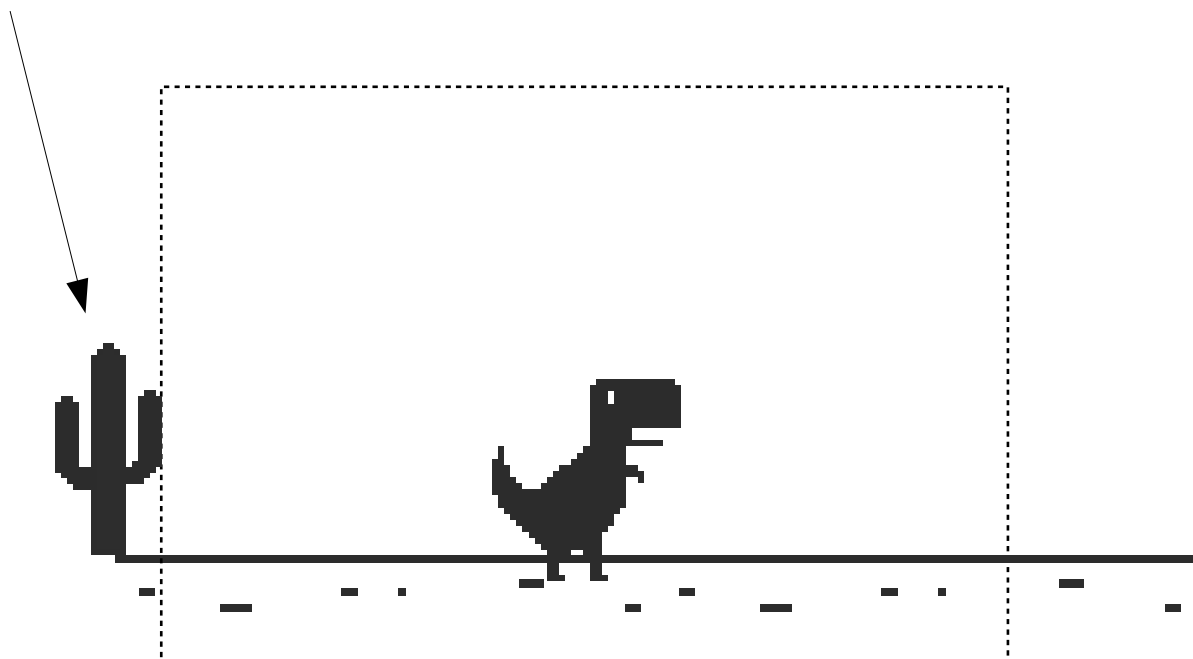


03

ADICIONANDO
PONTOS

CRITÉRIO

Quando um cacto passa do t-rex soma-se ponto!



04

ADICIONANDO
COLISÃO

GAME OVER

A colisão é o final do jogo!

```
for c2 in cactos:
    c2.set_position(c2.x-0.1, c2.y)
    #se colidir termina o jogo
    if(trex.collided(c2)):
        gameover = True
        break
```

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 05

CONTINUANDO O JOGO T-REX

LUIS GUSTAVO ARAUJO