

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 04

CONTINUANDO O JOGO T-REX

LUIS GUSTAVO ARAUJO

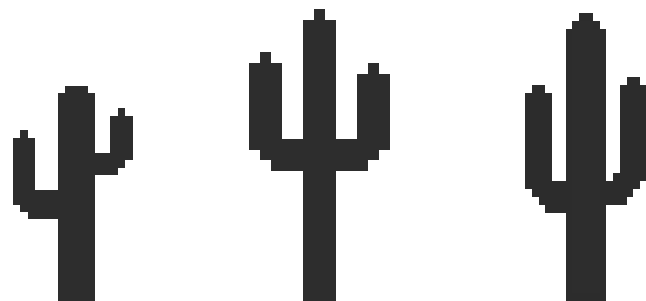
01

INSERINDO OS
CACTOS

```
cactos = []  
pos_cactos = 30;  
for i in range(0,3):  
    cacto = Sprite("cactus1.png")  
    cacto.set_position(pos_cactos,220)  
    pos_cactos += 30  
    cactos.append(cacto)
```

SPAW

Chamamos de Spaw a técnica usada para criar objetos durante o jogo. Ele funciona como uma “fábrica” e cria objetos. No caso dos cactos, podemos criá-los usando a classe `time`.



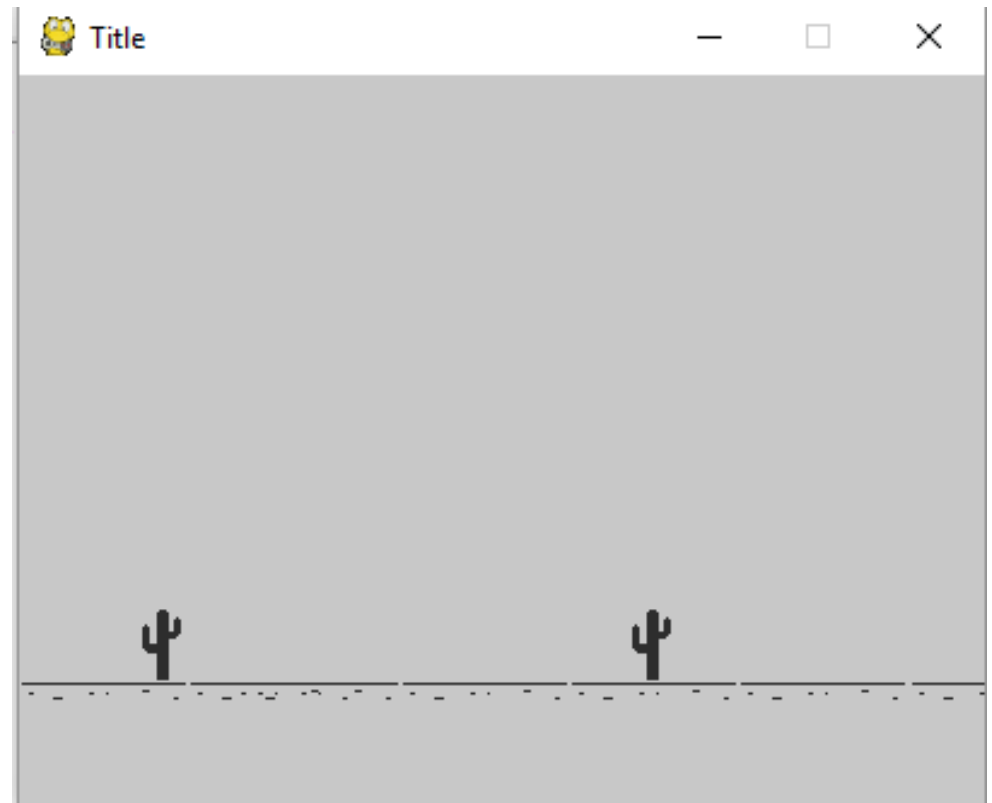
TIME

Você pode importar a biblioteca `time` e usar a função `time` (sim do mesmo nome) para saber o momento atual. Então, basta definir um intervalo.

```
#usando uma condição para verificar o tempo
if( time.time() - ultimocacto > 1):
    ultimocacto = time.time()
    cacto = Sprite("cactus1.png")
    cacto.set_position(400,220)
    cactos.append(cacto)
```

INTERVALO

Você pode mudar o intervalo de acordo com o seu desejo, mas usar um método randômico deixaria o jogo mais interessante.



INTERVALO

Podemos usar valores fixos e números randômicos.

Gera um número entre 0.5 e 1.5

```
if( time.time() - ultimocacto > 0.5 + uniform(0.5, 1) ):
```

Esse número fixo garante
Que o intervalo não será
Menor que 0.5

Gera um número randômico
Entre 0.5 e 1.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 01
JOGO T-REX

LUIS GUSTAVO ARAUJO