

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 02
JOGO PONG

LUIS GUSTAVO ARAUJO



01

DESENVOLVENDO
O PONG

01

DESENVOLVENDO O PONG

MOVIMENTO DA BARRA

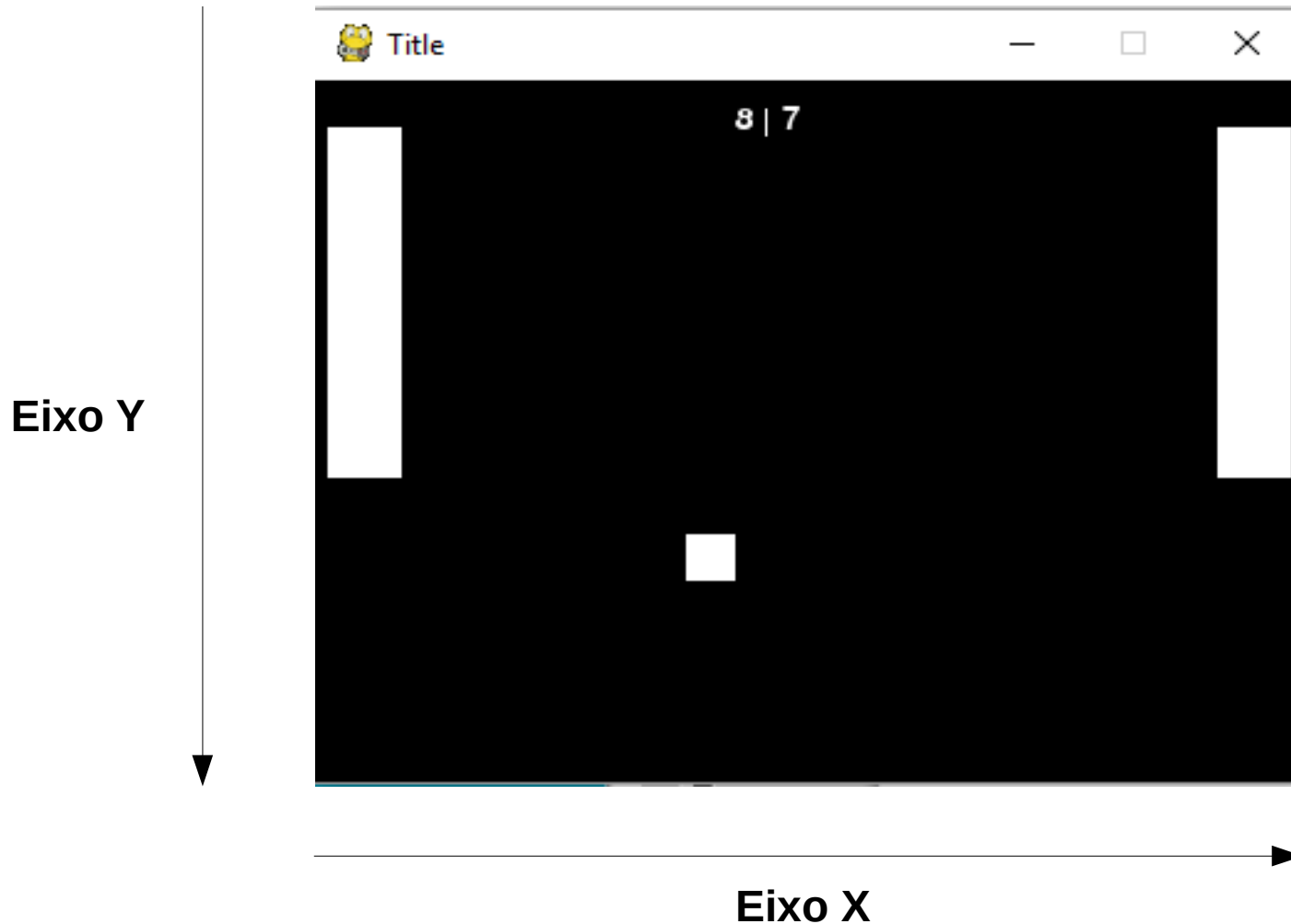
Eixo Y



01

DESENVOLVENDO O PONG

MOVIMENTO DA BOLA





02

OPERADORES
LÓGICOS

CONDICIONAIS

Sabemos que condicionais verificam perguntas (`a == 0`) e executa o bloco ligado à elas se a pergunta for verdadeira. Mas podemos fazer combinações de perguntas com o uso de **operadores lógicos**.

if (`a > 0` **and** `a < 2`):

OPERADORES LÓGICOS

Os dois primeiros operadores que vamos conhecer são AND (E) e OR (OU). O AND é verdade se TODAS as perguntas tiverem respostas VERDADEIRAS. O OR é verdade se AO MENOS UMA for verdadeira.

if (a > 0 and a < 2):

Se a for igual à 1 = True

Se a for igual à 3 = False

OPERADORES LÓGICOS

if (**a** > **0** **and** **a** < **2**):

Se a for igual à 1 = True

Se a for igual à 3 = False

if (**a** == **0** **or** **a** == **2**):

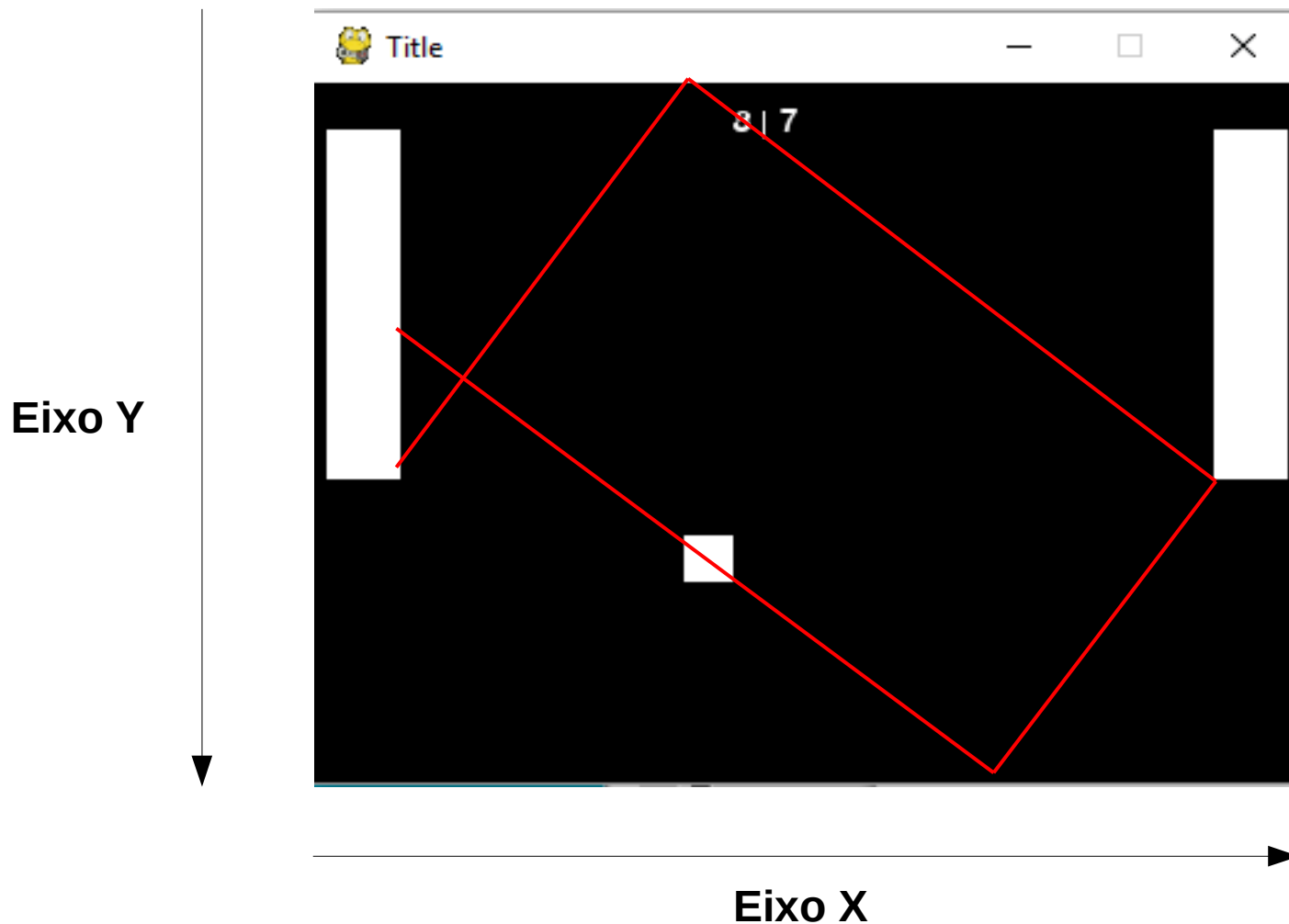
Se a for igual à 1 = False

Se a for igual à 2 = True

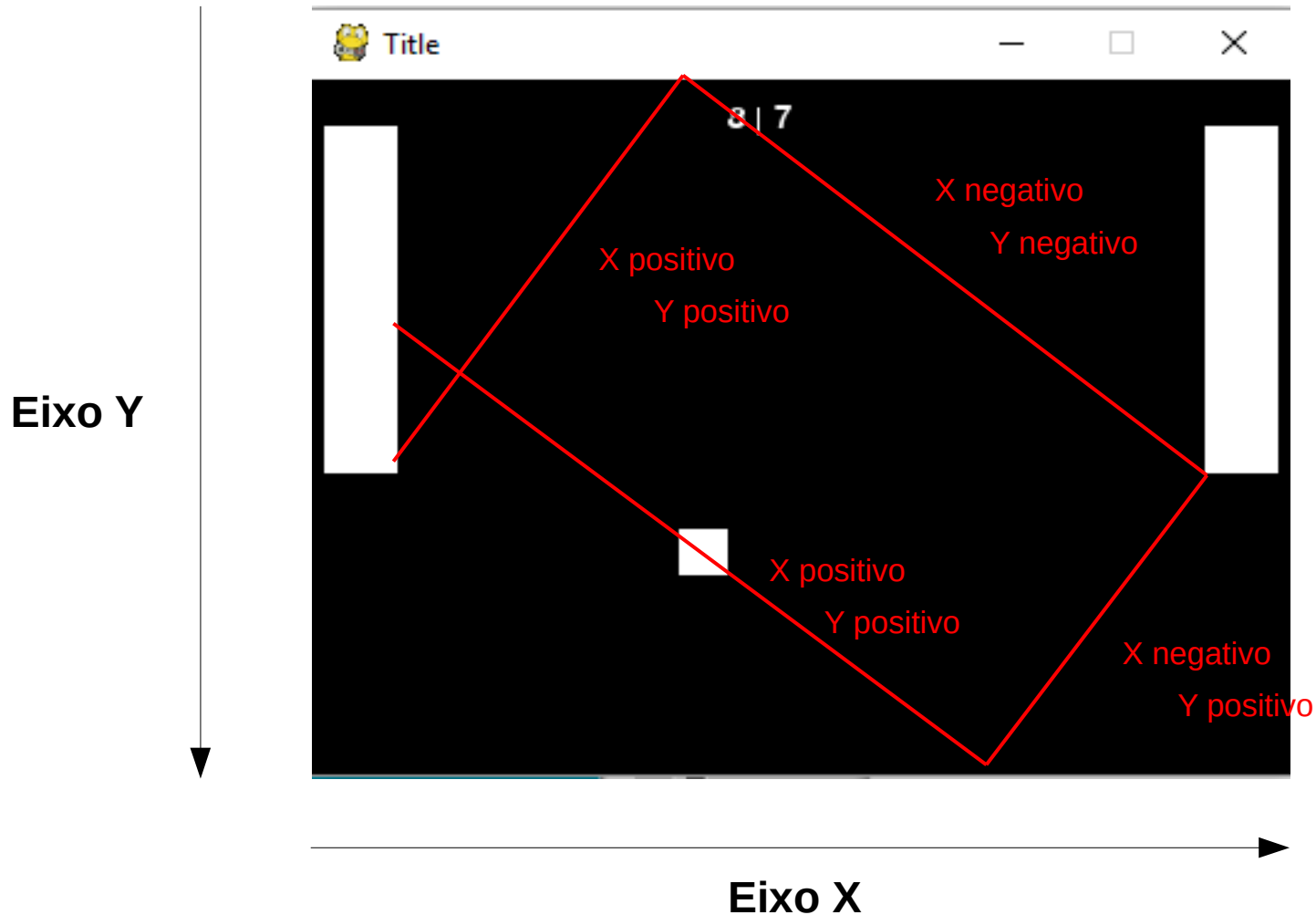
03

CONDICIONAIS NO PONG

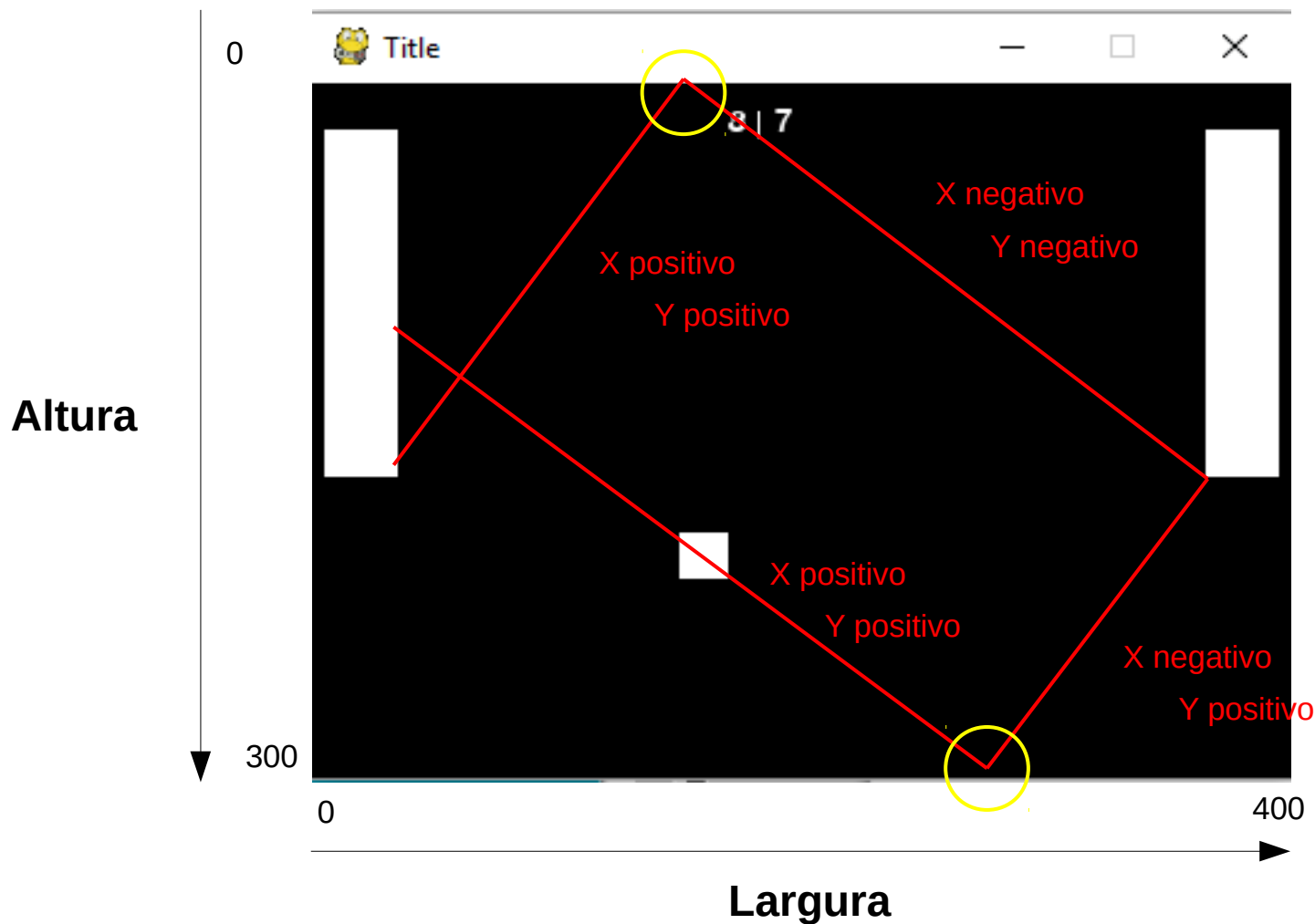
MOVIMENTO DA BOLA



MOVIMENTO DA BOLA



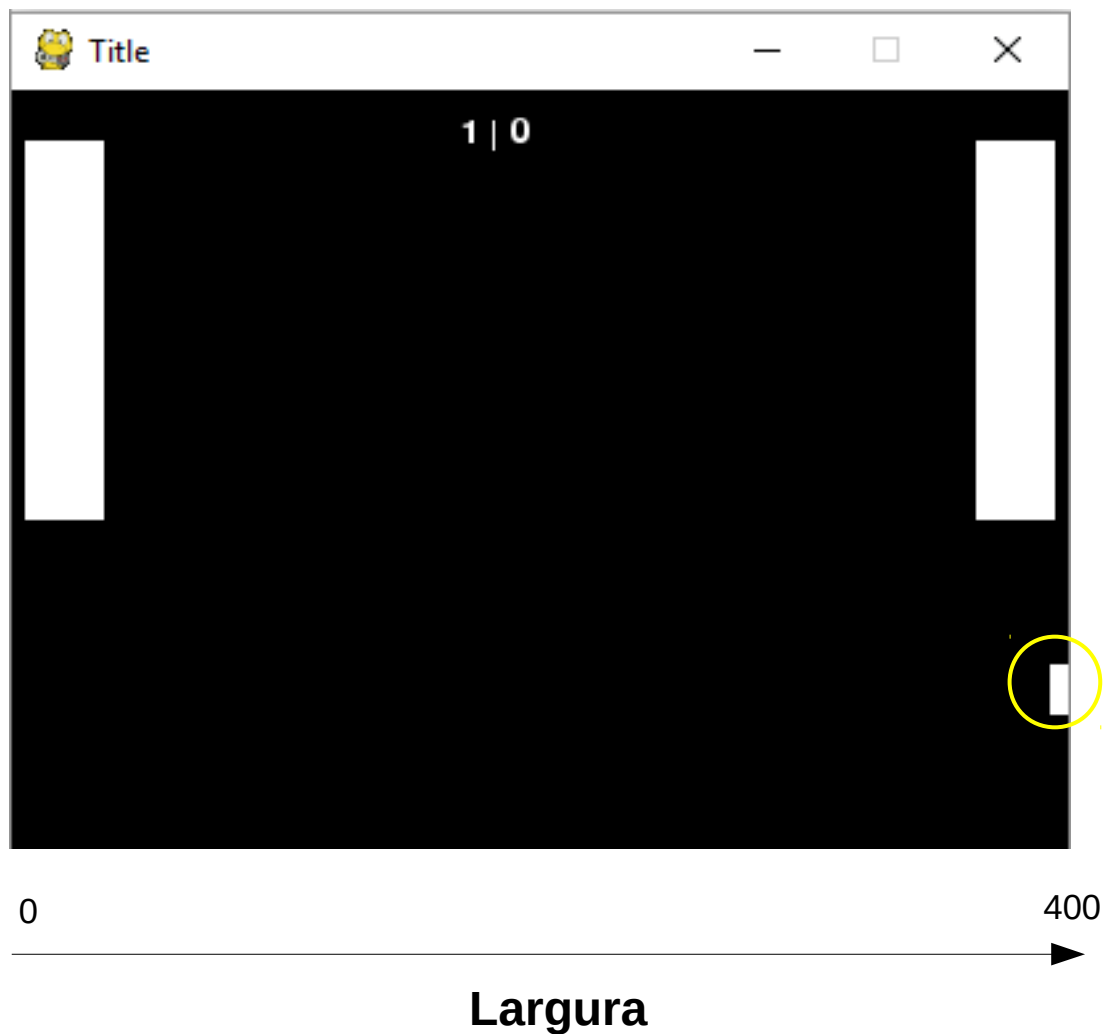
LIMITES DA BOLA



03

CONDICIONAIS NO PONG

CONDIÇÃO DE PONTOS





04

ADICIONANDO
TEXTO

```
from PPlay.window import *
from PPlay.text import *

# Como sempre, criamos primeiro a janela
janela = Window(400,300)
teclado = Window.get_keyboard()

painel = Text(janela, "Yu Gothic", 20)
painel.set_text("Hello WORD", 0, (255,255,255), (170,10))

while(True):
    #Pintamos o fundo de preto
    janela.set_background_color((0,0,0))
    painel.draw()

    janela.update()
```

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 02
JOGO PONG

LUIS GUSTAVO ARAUJO