

# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

**AULA 03**  
JOGO T-REX

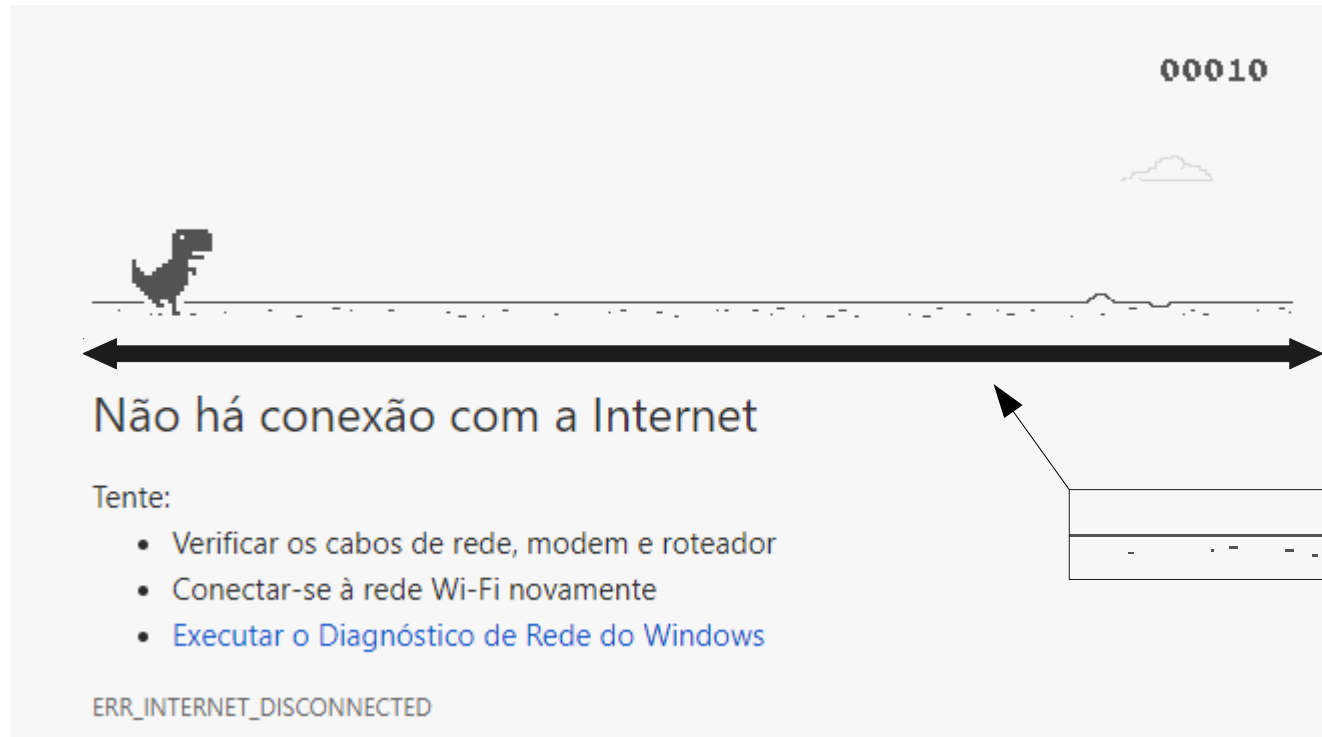
LUIS GUSTAVO ARAUJO



01

DESENVOLVENDO  
**T-REX**

## MOVIMENTO DO CHÃO



```
from PPlay.window import *
from PPlay.sprite import *
|
janela = Window(400,300)

chaol = Sprite("ground1.png")

chaol.set_position(0,250)

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



02

USANDO  
ARRAYS

## ARRAYS

Arrays é um estrutura de dados simples que é usada para armazenar um grupo de dados. Podemos usar array para guardar uma sequencia de variáveis, de pixels, de samples e etc...

**variaveis** = [ ]

A

B

C

D

E

F

## INSERINDO ALGO NA ARRAYS

Para inserir e remover algo na arrays usando métodos próprios. Para inserir usamos o `append`, ele insere sempre no final do array.

```
variaveis.append('G')
```

A

B

C

D

E

F

G

## REMOVENDO ALGO NA ARRAYS

Para remover algo usamos o pop, ele remove sempre no final do array e retorna o elemento.

```
letra = variaveis.pop()
```

```
print(letra)
```

A

B

C

D

E

F

G





03

MOVENDO O  
CHAO

## ACESSANDO ALGO NA ARRAYS

Para acessar algo na Array você pode colocar o número entre [colchetes] ou usar um loop!

```
for letra in variaveis:  
    print(letra)
```

A

B

C

D

E

F

A

B

C

D

E

F

```
while (True):  
    janela.set_background_color((200,200,200))  
    for c in chaos:  
        c.set_position(c.x-0.1, c.y)  
        c.draw()  
  
    janela.update()
```

04

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)
```

# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

**AULA 03**  
JOGO T-REX

LUIS GUSTAVO ARAUJO