

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 01
CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

LUIS GUSTAVO ARAUJO

01

JOGOS

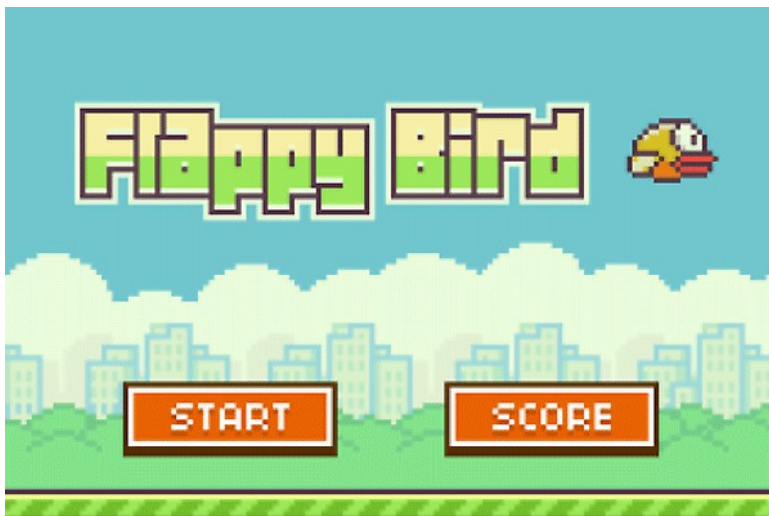
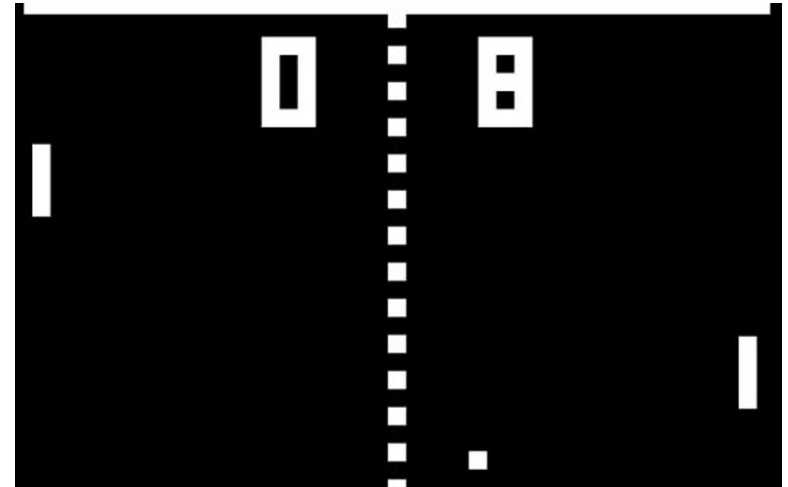
INTRODUÇÃO

O QUE É UM JOGO?

Jogos digitais são programas que possuem regras bem definidas e possibilita a interação de um ou mais jogadores. Os jogos podem ser 3D ou 2D e normalmente possuem imagens, sons, enredo e etc.

**QUAIS SÃO OS SEUS JOGOS
FAVORITOS?**

Exemplos





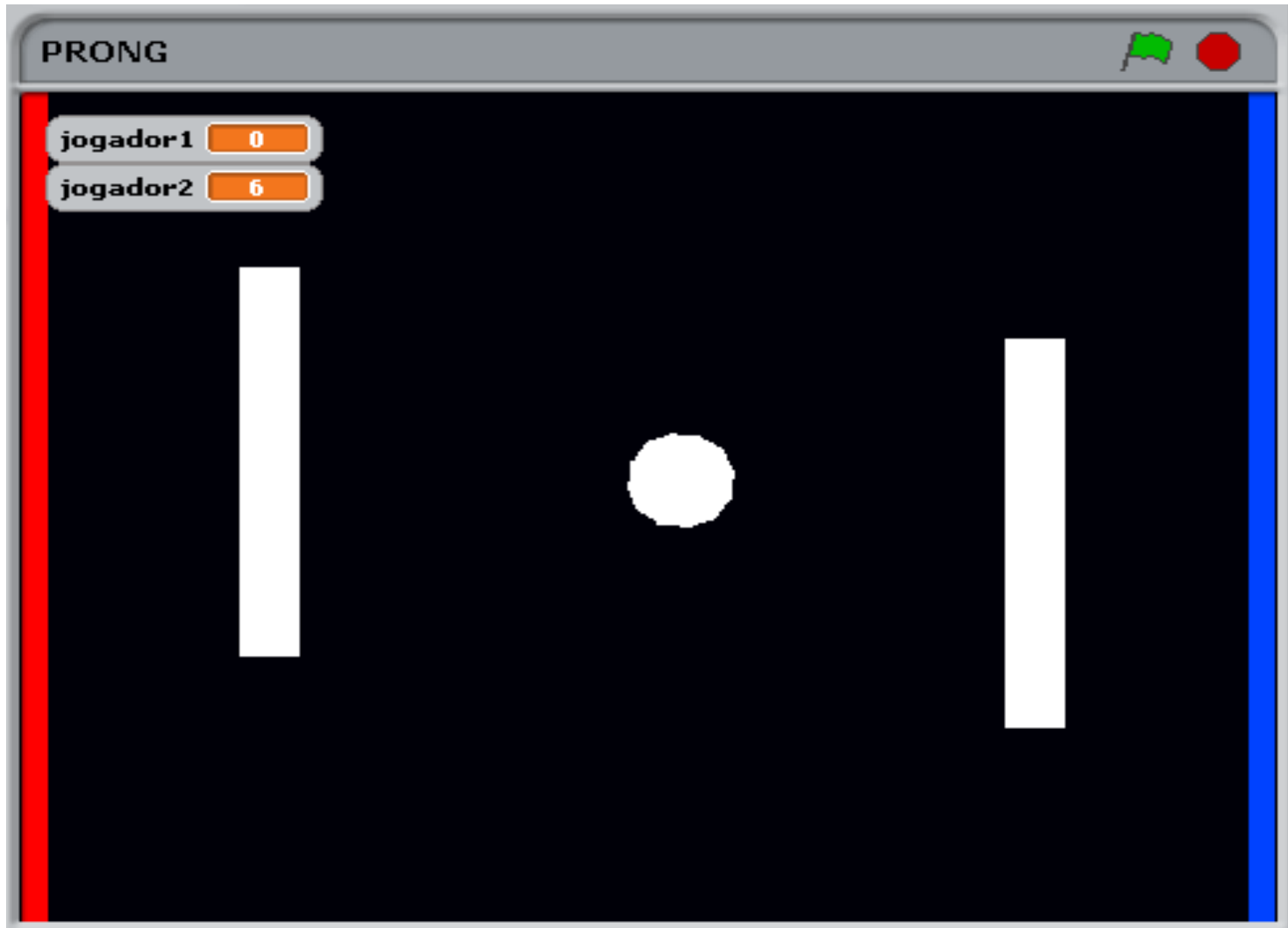
02

CRIANDO
JOGOS

O JOGO PONG

O jogo PONG é um jogo muito conhecido por ser um dos primeiros jogos já inventado. Ele consiste em:

- 1 - Uma Bola que se movimenta de um lado à outros
- 2 - Duas Barras controladas por dois jogadores
- 3 - A Bola, ao tocar na Barra muda de direção.
- 4 - O jogador que não conseguiu rebater a bola dá um ponto ao outro jogador.



NOVOS COMANDO:



Se o objeto tocar na borda ele volta (muda a direção)



Podemos usar dentro de um SE, para saber se um objeto tocou em outro.



Podemos usar dentro de um SE, para saber se um objeto tocou em uma cor.



Usamos para modificar o valor de uma VARIÁVEL.



Para tudo!!!



03

O PONG

PASSO A PASSO

COMANDOS DA BARRA:

Podemos criar comando que já conhecemos como para saber se uma tecla foi pressionada e assim mover nossa barra!

COMANDOS DA BOLA:

A bola sempre se movimenta. Se ela tocar na borda, ela deve voltar. Se ela tocar em alguma barra, ela deve voltar também (mudar a direção)

COMANDOS DA BOLA II:

Se a bola tocar em uma das cores (vermelhor ou azul) a pontuação dos jogadores deve mudar e jogo reinicia.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

AULA 01
CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

LUIS GUSTAVO ARAUJO