

Trabalho final de APC(Algoritmos Para Computadores)

Comentários sobre a forma como foi feito o código Finalização

Eu elaborei um jogo da cobrinha utilizando o pygame e o visual studio code

Nas duas primeiras linhas eu utilizei o `import pygame`, `random from pygame.locals import*` para poder importar a biblioteca do pygame e usar ele como ferramenta para fazer o jogo

A partir da linha 6 do código nós temos as linhas que definem as variáveis globais do código, como por exemplo o `def on grid random()` para definir uma posição aleatória dentro do grid. temos também a definição do `up`, `right`, `left` e `down`, além disso utilizamos a biblioteca do pygame para o display da tela do jogo. Como podemos ver na linha 30, nós definimos uma cor para a maçã que foi a cor vermelha indicada pelo código `apple.fill((255,0,0))`. na linha 47, começamos a ver a parte de movimento da cobra no código, utilizando o comando `if` para fazer isso e dizendo que se a tecla for apertada algo deverá acontecer, e nesse caso o algo seria a cobra mudar de direção de acordo com a tecla apertada. já na linha 57 nós podemos observar a forma de pontuação do jogo, que seria que se a cobra colidir com a maçã o placar deverá ser aumentado em 1 e a cobra aumentará em tamanho também a partir da linha 63, nós temos a forma como tem o game over, que seria se a cobra colidissem com ela mesmo e com a cobra colidindo com as bordas do display. A partir da linha 115 nós temos ali o código falando da forma como sair do jogo, utilizando o `while` e definindo o evento `Quit` para quando a tecla for apertada. Temos também, nas linhas, algumas partes do código utilizando a biblioteca do pygame.

Esse documento foi a forma de explicar um pouco sobre o código utilizado no desenvolvimento desse jogo e também falar um pouco sobre quais aplicativos e plataformas foram utilizadas para poder desenvolver esse “Snake game”