



# ADIÇÃO DE FASE

01

Agora o background é um cenário próprio.  
Feito com Parallax



# ADIÇÃO DE PERSONAGENS

01

Adicionado pandeirista como o jogador



02

Adicionado senhor na mesa para profundidade do cenário.



```
// Pandeirista
g_pandeirista.tex = IMG_LoadTexture(renderer, PANDEIRISTA_PATH);
if (g_pandeirista.tex) {
    int tw, th; SDL_QueryTexture(g_pandeirista.tex, NULL, NULL, &tw, &th);
    g_pandeirista.frames = PANDEIRISTA_FRAMES;
    g_pandeirista.frameW = tw / PANDEIRISTA_FRAMES;
    g_pandeirista.frameH = th;
    g_pandeirista.current = PANDEIRISTA_FRAMES - 1; // idle no último frame
    g_pandeirista.fps = PANDEIRISTA_FPS;
    g_pandeirista.timer = 0.0f;
    g_pandeirista.scale = PANDEIRISTA_SCALE;

    float w = g_pandeirista.frameW * g_pandeirista.scale;
    float h = g_pandeirista.frameH * g_pandeirista.scale;
    g_pandeirista.pos.x = (SCREEN_WIDTH - w) * 0.5f + PAN_X_OFFSET;
    g_pandeirista.pos.y = STREET_LINE_Y - h + PAN_Y_OFFSET;

    g_panState = PAN_STATE_IDLE;
    g_panStarted = false;
}
```

**OBRIGADO!**

