

MAC0346 - Programação para Jogos Digitais

EP 02

Vinícius Moreno 10297776

8 de Setembro de 2019

1 Módulos

Esta seção conterá uma breve explicação de cada um dos módulos dos arquivos. Tais arquivos serão referenciados como o caminho da pasta raiz até ele.

1.1 `main.lua`

`love.load()`

Carrega todos os arquivos e calcula inicialmente os tiles

`love.draw()`

Desenha os tiles e faz a movimentação da câmera

`nextcam()`

Calcula qual vai ser o próximo índice da camera a ser usado

2 Tarefas completas

Não fiz A02, A05, R02, R04, Q01, Q03 e Q05.

3 Detalhes adicionais

Como descrito em um e-mail enviado ao professor Wilson, cometi erros de planejamento. Eu viajei na semana do break, portanto comecei o EP antes de ir para a viagem. No entanto, não consegui terminar e estou enviando esse EP bem meia-boca.

Para rodar o EP, use somente o comando *love jpasta raiz do EP_j*. Ele usará como base o *test.lua* para criar os *tiles*.