

# Pesquisa sobre a biblioteca Raylib (c/c++)

Raisa Priscila da Silva – ADS 4º Semestre

## 1. Introdução

Desenvolvido por Ramon Santamaria e contribuidores, **Raylib** é uma biblioteca multiplataforma e de código aberto que permite a criação de jogos e interfaces gráficas em 2D ou/e 3D. Originalmente lançada em 18 de novembro de 2013, a biblioteca foi escrita em C e desde então vem sendo adaptada para outras linguagens de programação, como por exemplo, C++, C#, Lua, Python, PHP e entre outras. É possível usa-lo no Windows, Linux, MacOS, FreeBSD e no Android.

## 2. Jogos publicados com Raylib

Com o *Raylib*, foram produzidos diversos jogos, como o Hare 136 – Slider<sup>1</sup>, Pure Logic<sup>2</sup> e diversos outros jogos que foram publicados na plataforma/site **itch.io**<sup>3</sup>, como Blindspot e Mountain Mayhem 3D.

É possível criar jogos de diversos gêneros, como Action, Visual Novel, Puzzles, Plataforma, Shooter, Simulation e Survival, entre outros.

## 3. Exemplo de Códigos

A seguir, um exemplo de código, em C++, utilizando a biblioteca *Raylib*.

```
1  #include "raylib.h"
2
3  int main(){
4      InitWindow(800, 450, "raylib [core] example - basic window");
5
6      while (!WindowShouldClose()){
7          BeginDrawing();
8          ClearBackground(RAYWHITE);
9          DrawText("Congrats! You created your first window!", 190, 200, 20,
LIGHTGRAY);
10         EndDrawing();
11     }
12
13     CloseWindow();
14
15     return 0;
16 }
```

Exemplo de Código utilizando Raylib.

Logo no começo, é incluída a biblioteca local com o `#include "raylib.">`, e então a função `main`, onde será executada todo o código.

A função `InitWindow()` está iniciando uma janela para o arquivo, e com os parâmetros 800 e 450, a janela terá tamanho 800x450. Logo em seguida, inicia-se um loop `While` que garante que, enquanto a janela não for fechada (função `WindowShouldClose()`), será desenhado na tela (`BeginDrawing()` e `DrawText()`) a mensagem *"Congrats! You created your first window!"* ("Parabéns! Você criou sua primeira janela!"). Após essas ações, o arquivo para de desenhar na tela (`EndDrawing()`).

Se o usuário fechar a janela, o arquivo deverá ser encerrado.

## Referências

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Raylib>

[https://www.reddit.com/r/raylib/comments/17kh4il/is\\_raylib\\_good\\_for\\_commercial\\_release/?tl=pt-br](https://www.reddit.com/r/raylib/comments/17kh4il/is_raylib_good_for_commercial_release/?tl=pt-br)

<https://terminalroot.com.br/2022/11/crie-jogos-para-windows-linux-e-web-com-raylib-c-cpp.html>

<sup>1</sup> <https://play.google.com/store/apps/details?id=games.haremonic.slider>

<sup>2</sup> [https://store.steampowered.com/app/1861500/Pure\\_Logic/](https://store.steampowered.com/app/1861500/Pure_Logic/)

<sup>3</sup> <https://itch.io/c/380928/made-with-raylib>