



Além de jogar, eu faço jogos!

Uma parceria de sucesso entre o CPDI e o
Instituto Cooperforte



Comitê para Democratização
da Informática

Professora Juliana Oliveira



Pauta – Aula 7

O que vamos aprender hoje

01

Objetos de exibição

02

Incluindo objetos na engine.

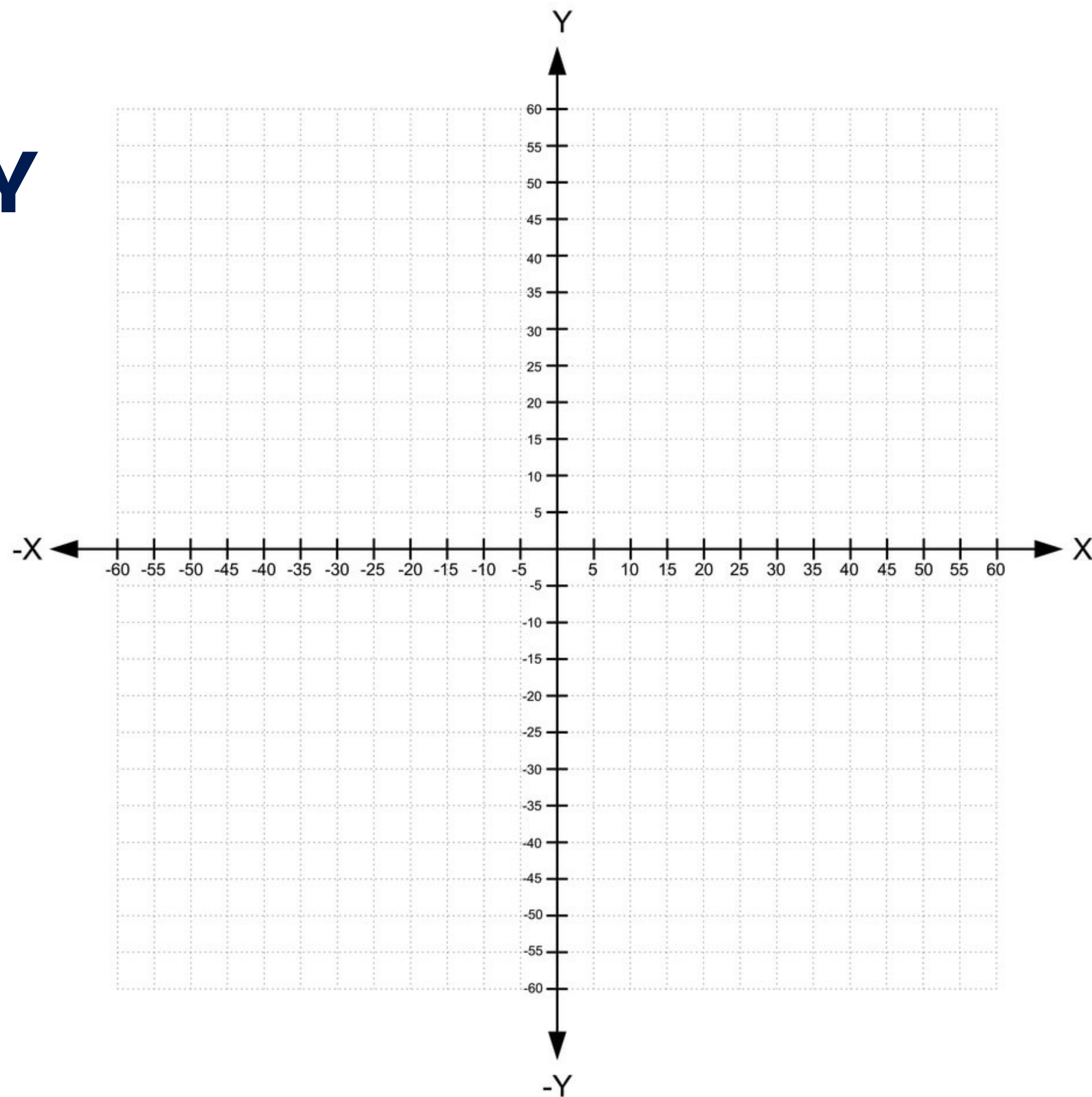
Objetos de exibição

Os objetos de exibição abrangem uma ampla variedade de objetos visuais que colocamos no palco ou em grupos de exibição. Isso inclui imagens, texto, formas, linhas, sprites e etc.

Localizações X e Y

Ao incluir objetos na tela, é necessário definir as localizações x e y do mesmo na tela.

A linha X determina a localização horizontal, já a linha y define a localização vertical.

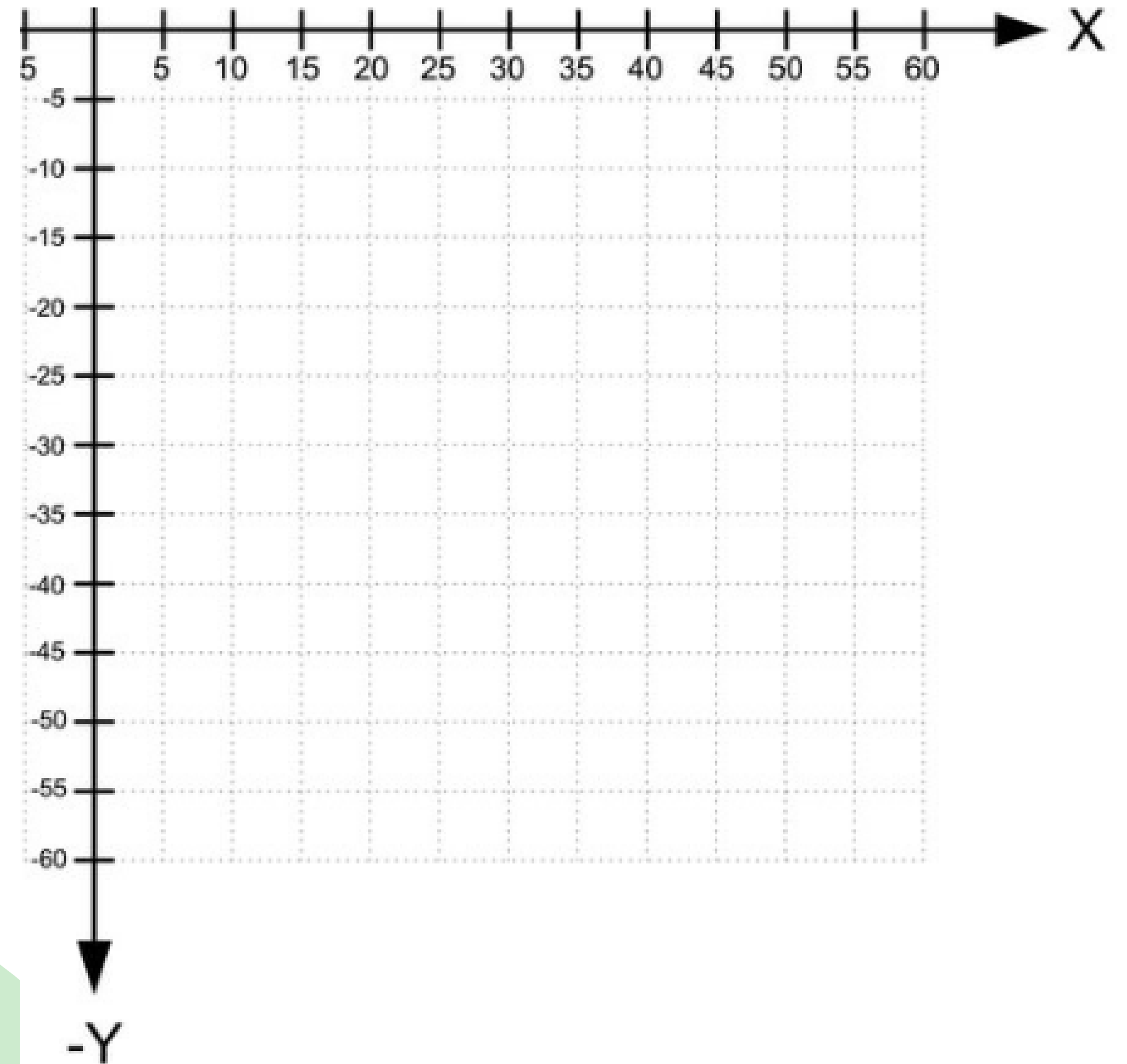


Localizações X e Y

Cada número dentro do plano cartesiano equivale a um píxel.

Quanto maior o número na linha X, mais a direita ficará a forma.

Quanto maior o número na linha Y, mais abaixo ficará a forma.



Criando objetos de exibição

Objetos de exibição são facilmente criados usando métodos da biblioteca de exibição do Corona.

Imagem padrão	<u>display.newImage()</u>
Imagem selecionada dinamicamente	<u>display.newImageRect()</u>
Texto	<u>display.newText()</u>
Sprite Animado	<u>display.newSprite()</u>
Retângulo	<u>display.newRect()</u>
Círculo	<u>display.newCircle()</u>
Retângulo arredondado	<u>display.newRoundedRect()</u>
Linha	<u>display.newLine()</u>
Polígono	<u>display.newPolygon()</u>
Texto em relevo	<u>display.newEmbossedText()</u>