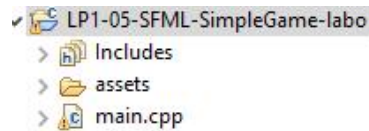
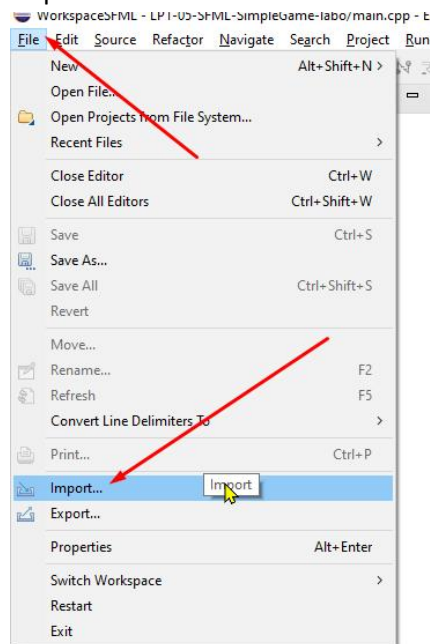


***Siga o tutorial para importar e testar o projeto:***

1. O seguinte projeto foi disponibilizado no arquivo .zip.



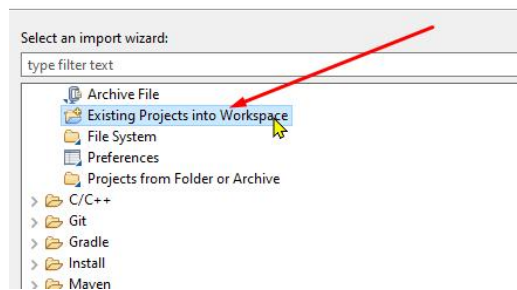
2. Descompacte - o e importe-o no seu workspace.



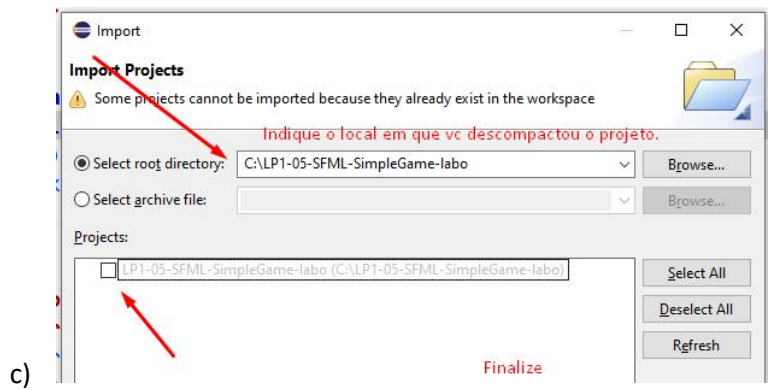
a)

**Select**

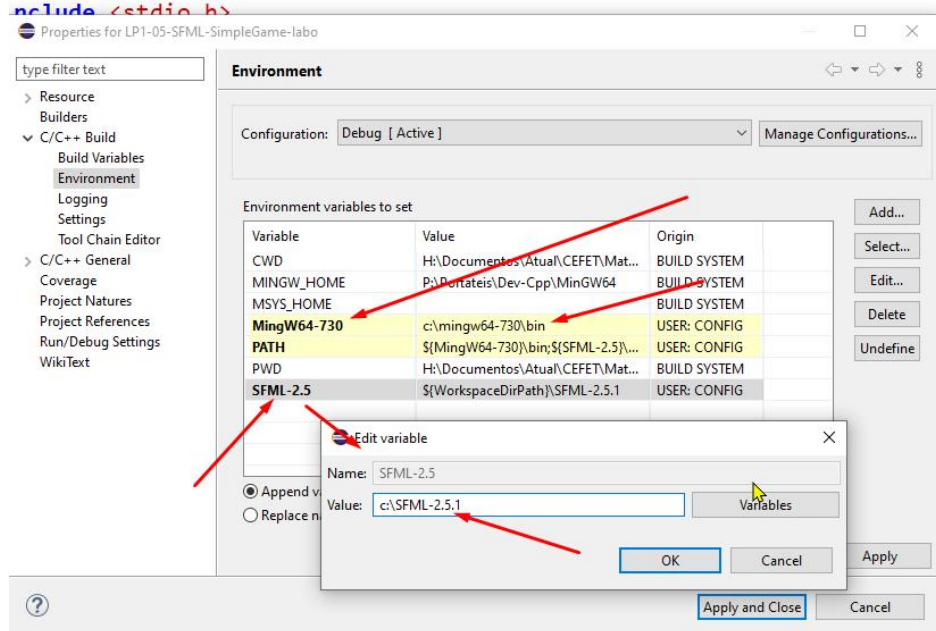
Create new projects from an archive file or directory.



b)



3. Altere as configurações com indicação dos locais do sfml e do gcc7.3.0 no seu computador atual.



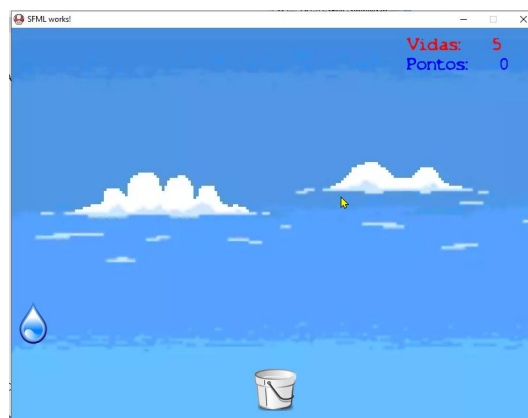
4. Compile o programa:

Pressione CTRL + B

5. Rode o programa:

Pressione CTRL + F11

Se tudo correu bem você verá essa tela e escutará o som:



Clique na tela, pressione as teclas direcionais e veja o funcionamento da aplicação.  
Estude o código e faça o que se pede:

## **Implementações:**

1) Permita que o balde possa se movimentar ao longo da posição y.

- a) Faça essa alteração usando a variável `velBucketY`.
- b) Use o loop de eventos para tratar a interação.

2) Crie uma pequena nuvem:

- a) que se move da direita para a esquerda e então retorna repetindo infinitamente esse movimento,
- b) Deve ficar um pouco acima das nuvens da imagem de fundo,
- c) é somente ilustrativa - não interagem com os personagens,
- d) fica por trás dos personagens.

Escolha uma imagem no site abaixo ou outra biblioteca de imagens online.

<https://opengameart.org/>

<https://en.eagle.cool/blog/post/free-game-assets>

3) Crie uma bolha:

- a) que inicia na parte de baixo da tela e suba até sumir na parte superior.
- b) Inicialize em uma posição x aleatória, mas dentro dos limites da janela.
- c) Ao sumir na parte superior ela deve sortear uma nova posição x e reaparecer na parte inferior.
- d) Deve tocar um som específico se tocar a gota de chuva e sumir.

Escolha uma imagem e um som no site abaixo ou outra biblioteca online.

<https://freesound.org/>

Mais ...??

4) Estoure a bolha com o mouse.