

Estruturas de Linguagem

Francisco Sant'Anna

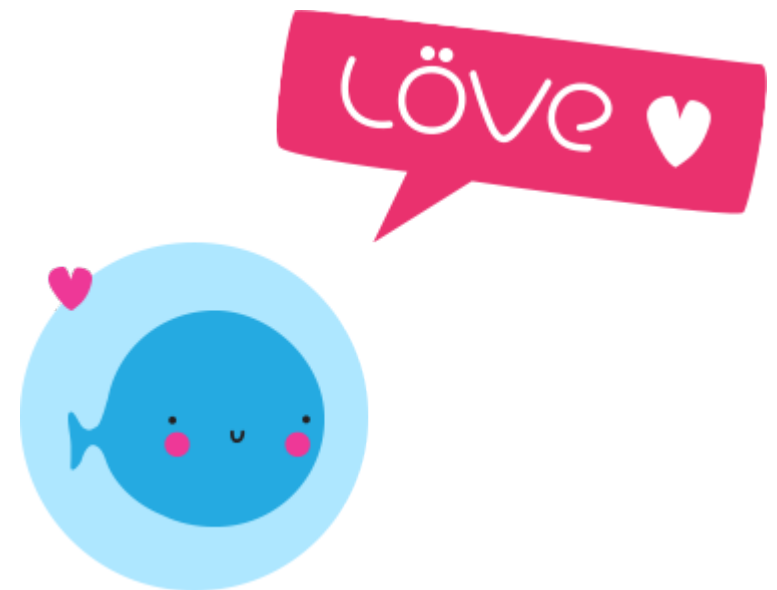
francisco@ime.uerj.br

<http://github.com/fsantanna/EDL>

Trabalho 02 - Lua/Löve

(até domingo 04/09)

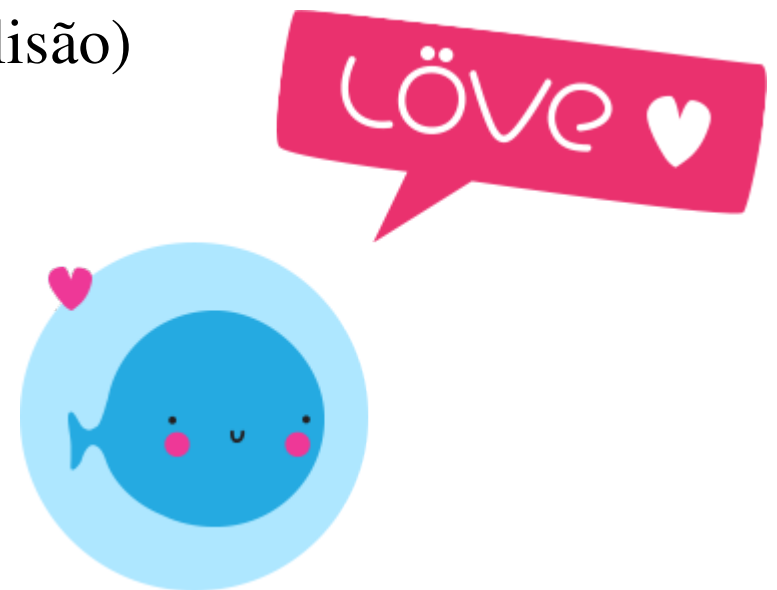
- <https://love2d.org/>
- Mostrar instalação/execução do ambiente:
 - Código no GitHub
 - Screenshot no GitHub



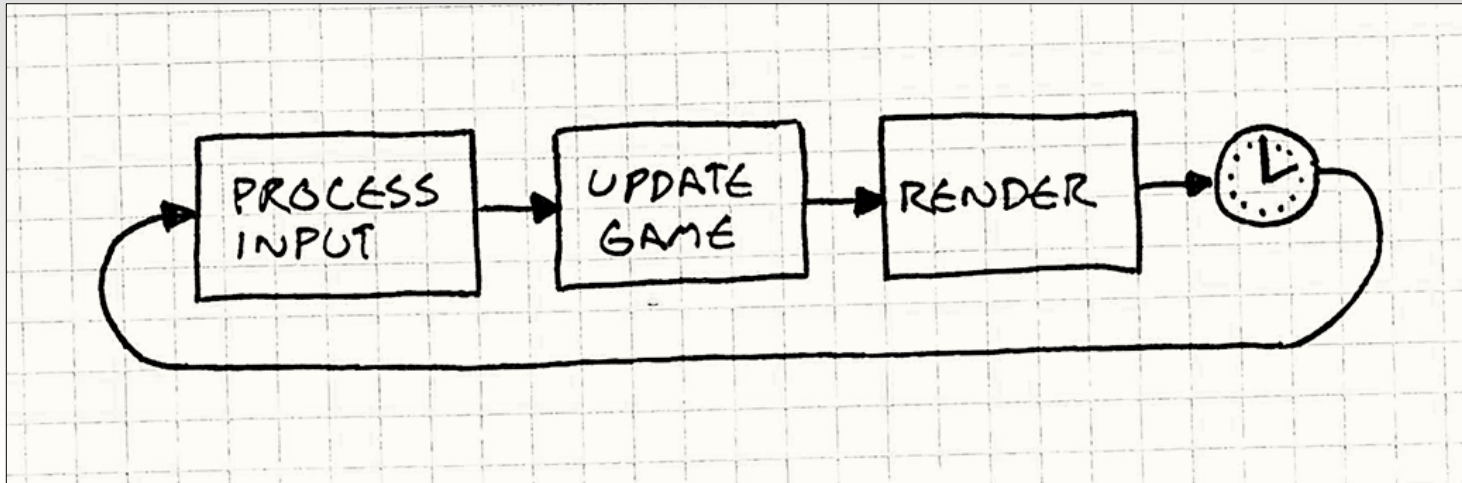
Trabalho 03 – Joguinho

(até domingo 18/09)

- Grupo de 2 ou 3 pessoas
- Fazer um jogo qualquer
 - Teclado e/ou Mouse
 - Imagens e/ou Retângulos
 - Animações (i.e., tempo como input)
 - Interação entre objetos (e.g., colisão)



O “Game Loop”



Run, run as fast as you can

We've already seen the simplest possible game loop:

```
while (true)
{
    processInput();
    update();
    render();
}
```

- “Game Programming Patterns”
 - <http://gameprogrammingpatterns.com/>

O “Löve”

Run, run as fast as you can

We’ve already seen the simplest possible game loop:

```
while (true)
```

```
{
```

```
  processInput();
```

```
  update();
```

```
  render();
```

```
}
```

callbacks

- `love.run()`

- `main.lua`

```
function love.load ()
```

```
  -- chamada apenas uma vez
```

```
end
```

```
function love.keypressed (key)
```

```
  -- chamada a cada tecla é pressionada
```

```
end
```

```
function love.update (dt)
```

```
  -- chamada a cada quadro do jogo
```

```
end
```

```
function love.draw ()
```

```
  -- chamada a cada quadro do jogo
```

```
end
```