R-type

Este arquivo tem como objetivo explicar de forma simples a lógica e mostrar a estrutura do código do jogo.

Estrutura

Este jogo foi programado na linguagem C e com auxílio da biblioteca Allegro, que é muito utilizada no desenvolvimento de diversos jogos.

O código está dividido em 6 partes, sendo a primeira a sua biblioteca onde estão as bibliotecas Allegro e também da linguagem C, como a #include<stdio.h>. Nesse sentido, essas bibliotecas estão dispostas de maneira organizada no mesmo código visando a compreensão e execução do jogo.

Para melhor compreensão do código serão apresentadas as estruturas, funções e as structs que foram necessárias para criar o jogo. Além disso, também citarei as variáveis e constantes.

Variáveis globais

bool debug = true;

const float FPS = 100;

const int SCREEN\_W = 960;

const int SCREEN\_H = 540;

const int NAVE\_W = 100;

const int NAVE\_H = 50;

const int VELOCIDADE\_NAVE = 3;

A primeira variável global foi um booleano para organizar quando o jogo não é compilado por algum erro.

Em segundo lugar, é válido destacar a const float FPS, que define a quantidade de fps que o jogo vai rodar e é de acordo com as especificações do computador, geralmente, algumas máquinas não suportam acima de 100.

A terceira e quarta variável são para definir as dimensões da tela do jogo que é escolhido de acordo com a preferência do seu desenvolvedor.

A quinta e a sexta variável são para definir as dimensões da nave e sétima define a velocidade em que a nave vai andar pelo jogo.

Structs