Trinvaders

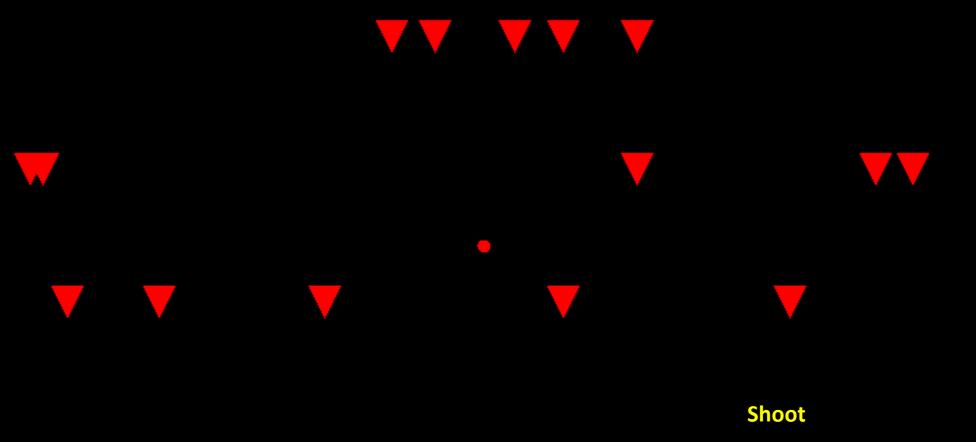
PRESS ENTER

Lua / LÖVE

Alexandre Wanick - 1512647



Move Right





```
(self, dt, n)
      local width, height =
love.graphics.getDimensions()
      while true do
          for n, enemy in
ipairs (enemies) do
          px1 = px1 + vel*dt
          px2 = px2 + vel*dt
          px3 = px3 + vel*dt
          if px1 > width then
           px1 = 0
           px2 = 25
           px3 = 12.5
          end
        hitbox px = px1 + vel*dt
        inimigo x[n] = px3
        inimigo y[n] = py1
        wait (1/10000000000000, self)
      end
    end),
```

```
function player (x, y, w, h) keypressed =
                                         function (key)
 local originalx, originaly, rx,
ry, rw, rh = x, y, x, y, w, h
                                            if key == "up" then
                                              if qtd missil > 0 then
 return {
                                                qtd missil = qtd missil
   draw =
      function ()
       love.graphics.setColor
                                                missil spawn (misseis)
(0,0,255)
                                              end
                                            end
love.graphics.rectangle("fill", rx,
                                       end
ry, rw, rh)
     end.
                                    end
   update =
     function (dt)
       local mx, my =
love.mouse.getPosition()
love.keyboard.isDown("right") then
          rx = rx + 200*dt
        elseif
love.keyboard.isDown("left") then
          rx = rx - 200*dt
       end
       player x = rx
       player_y = ry
                                                                 4 /
      end,
```

Dificuldades:

- Ao apagar algum inimigo do vetor de inimigos -> coroutine do primeiro a ser criado parava de funcionar
 - Em vez de apagar, fizemos o inimigo detectar se foi hit com uma variavel local, e se fosse o caso ele simplesmente n\u00e3o desenhava mais e seu hitbox virava 0
- Fazer cada inimigo lançar misseis em um tempo aleatorio e fazer com que os mortos não atire
 - Criamos uma variavel que é um aleatório entre 0.5-2.0 e subtrai dt a cada update. Se o is_hit do inimigo[n] for 0, ele atira, se for 1 o tempo continua 0 e ele chama o próximo (n+1) para atirar.
- Implementar os buracos na barreira com cada tiro
 - Por cada buraco em um vetor, gravar missil_x quando colidir com a barreira e desenhar circulo preto no missil_x.