

Introdução sobre Raylib

Raylib é uma biblioteca de código aberto criada para facilitar o desenvolvimento de jogos, com foco em simplicidade e eficiência. Ela foi criada por Ramon Santamaria e é voltada principalmente para desenvolvedores que preferem programar diretamente em C/C++ sem o uso de interfaces visuais ou ferramentas gráficas sofisticadas. O objetivo é permitir a criação de jogos com o mínimo de dependências externas, tornando o processo mais leve e direto para quem deseja aprender ou criar protótipos de jogos rapidamente.

Onde é Utilizado

Raylib é amplamente utilizado em jogos indie, prototipagem e em ambientes educacionais para o ensino de programação de jogos. Ela é compatível com várias plataformas, como Windows, Linux, MacOS, e até Web. Por sua simplicidade, é especialmente popular em cursos de programação de jogos e entre desenvolvedores que desejam criar jogos com menos complexidade técnica.

Quem Desenvolveu

A biblioteca foi criada por Ramon Santamaria, um engenheiro de software espanhol que começou o projeto como parte de uma iniciativa para ensinar programação de jogos. Ele também trabalha ativamente na comunidade de desenvolvimento da Raylib, fornecendo atualizações e mantendo a simplicidade e eficiência da ferramenta.

Exemplos de Códigos

Aqui está um exemplo simples de código em Raylib para criar uma janela e desenhar um círculo na tela:

```
1  #include "raylib.h"
2
3  int main() {
4      InitWindow(800, 600, "Exemplo Raylib");
5      SetTargetFPS(60);
6
7      while (!WindowShouldClose()) {
8          BeginDrawing();
9          ClearBackground(RAYWHITE);
10         DrawCircle(400, 300, 50, RED);
11         EndDrawing();
12     }
13
14     CloseWindow();
15     return 0;
16 }
17
```

Esse código cria uma janela de 800x600 pixels e desenha um círculo vermelho no centro da tela.

Exemplos de Jogos Criados com Raylib

Vários jogos simples e projetos educativos foram criados usando Raylib, como:

- **Pong**: Um jogo clássico que é um dos primeiros tutoriais ao aprender a Raylib.
- **Flappy Bird Clone**: Outro exemplo comum de como criar mecânicas simples de jogos em 2D.
- **Invaders!**: Um jogo no estilo de "Space Invaders" que demonstra como implementar elementos de jogo 2D com Raylib.

Links de Referência

- **Site oficial da Raylib**: (<https://www.raylib.com/>) - Contém documentação completa, exemplos e downloads.
- **Repositório GitHub**: (<https://github.com/raysan5/raylib>) - O código-fonte da Raylib e diversos exemplos práticos.