

KOBRAS

0 jogo da cobrinha, só que mais legal!

Eric Emanuel



VAMOS

JOGAR

UM JOGO



01 CONCEITOS EM AULA

.Loop de eventos

.Animações

.Eventos de teclado

.Temporizadores

.Colisoes

.Imagens e textos



02 COLEÇÃO DE OBJETOS

.Cobras

.Comida

.Parede

03 TRANSIÇÕES DE TELA

MENU

JOGO

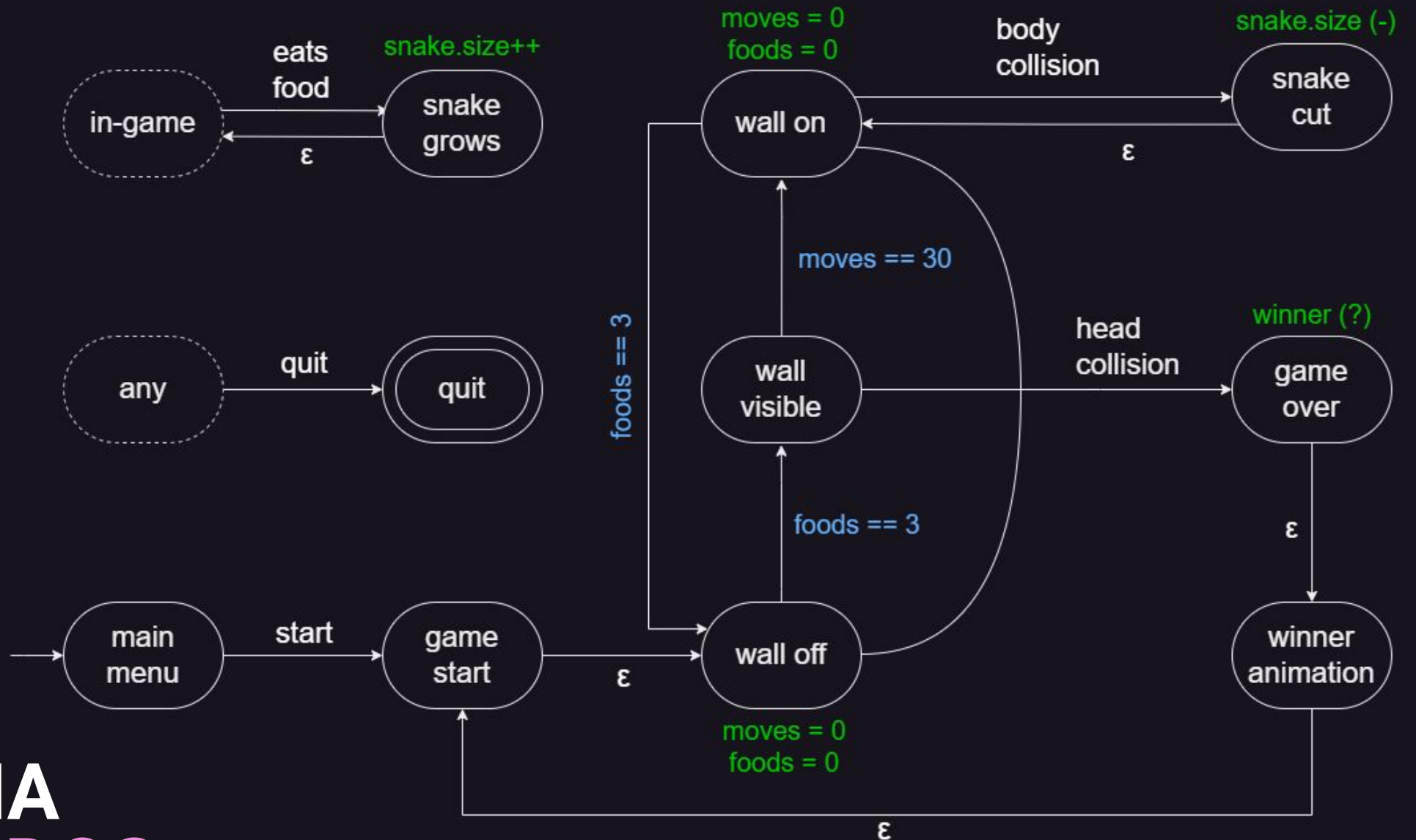
**GAME
OVER**

JOGO

MENU

04

MÁQUINA DE ESTADOS



04 VARIÁVEIS DE ESTADO



```
collide()
```

```
gameOver  
winner
```



```
toggle()
```

```
toggle  
orientation
```



```
main()
```

```
moves  
foods
```

05 ALGO A+

.Multiplayer

.Cenário aleatório

.Código modularizado em funções e orientado aos eventos do jogo

```
> void init() { ...  
}  
  
> void start() { ...  
}  
  
> void render() { ...  
}  
  
> int timeout(SDL_Event* event, int* wait) { ...  
}  
  
> void input(SDL_Event* event) { ...  
}  
  
> void move() { ...  
}  
  
> void collide() { ...  
}  
  
> int eat() { ...  
}  
  
> void toggle(int* foods, int* moves) { ...  
}  
  
> void quit() { ...  
}  
  
> int main(int argc, char* argv[]) { ...  
}
```


MUITO
OBRIGADO!



github.com/
ericmanuel