# **Bate-Bate**

Alvaro Fatini | March 18, 2024

from MecMovimento import
MovendoTexto

# Classe MovendoTexto

# Atributos:

- -self.font: Do tipo FONT, é encapsulado com pygame, é usado para renderizar o texto, na criação dele é possivel passar parametros relacionados a fonte como tamanho, tipo da fonte.
- -self.texto: É definido como any mas sempre recebe o um string (texto), esse texto é recebido como parametro na chamada do metodo init e usado para mostrar na tela.
- -self.largura: Do tipo any mas sempre vai receber um valor numerico, recebido como parametro na chamada do metodo init, usado para definir a largura do texto.
- -self.altura: Do tipo any mas sempre vai receber um valor numerico, recebido como parametro na chamada do metodo init, usado para definir a altura do texto.
- -self.rect: Do tipo RECT ele é usado para delimitar a area do texto, em forma de retangulo, usando como base a altura e largura do texto.
- -self.texto\_surf: Uma instancia da classe pygame.Surface, contem o texto renderizado para mostrar em tela.
- -self.velocidade\_x: Um inteiro que é usado como base para movimentar o texto em tela, nesse caso para as laterais (x). pode ser 0, 1 ou -1 com esses valores ele vai somando o x no texto (1) ou diminuindo (-1) ou mantem igual (0).
- -self.velocidade\_y: Um inteiro que é usado como base para movimentar o texto em tela, nesse caso para cima ou baixo (y). pode ser 0, 1 ou -1 com esses valores ele vai somando o y no texto (1) ou diminuindo (-1) ou mantem igual (0).

# Metodos:

- -\_\_init\_\_: Método de criação da classe, recebe os parametros em relação ao texto, trata eles e gera o texto em tela.
- -gerar\_numero\_nao\_zero: Gera um numero que não seja o 0 e retorna ele.
- -move: Move o texto na tela, tem uma logica para que o texto nao saia da tela e fique "rebatendo nas paredes".
- -change\_color: Gera uma cor aleatoria e atribui ela no texto.

# Classe Glame

from Game import Game

# Atributos:

- -self.largura: Armazena a largura da tela do jogo, definida em 800 pixels.
- -self.altura: Armazena a altura da tela do jogo, definida em 600 pixels.
- -self.tela: Representa a janela de exibição do jogo, criada com as dimensões especificadas.
- -self.clock: Objeto responsável por controlar o tempo e limitar a taxa de quadros por segundo do jogo.
- -self.MovendoTexto: Instancia da classe MovendoTexto do módulo MecMoviemento, que é usada para manipular um texto mópvel na tela do jogo.

# Metodos:

- -\_\_init\_\_: inicializa a tela, define os valores dos atributos, esse método é chamado automaticamente quando é criada uma nova instancia do Game.
- -run: Método que faz o jogo acontecer, tem um lógica em um looping que fica movendo o texto na tela ate que o usuário feche a janela.

# MAIN

Cria uma instancia da classe Game e chama o método run dela para iniciar o jogo.