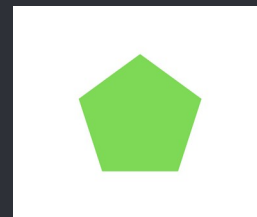
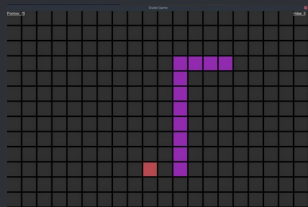
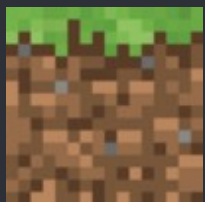


Cinco Games

Como havíamos dito, vamos criar 5 games, pois será mais fácil de memorizar todos os conceitos que vimos e obter novos conceitos.

Os *games* que faremos e uma pequena descrição são(nessa ordem):

- **Minecrap** – Um game simples, mas que servirá de base para entendermos conceitos importantes.
- **Snake Game** – O famoso Jogo da Cobra, importante para entendermos lógica.
- **Space War** – Nos fará entender melhor animação.
- **Super Mario Style** – Um jogo estilo Mario Bros de plataforma 2D.
- **Quinto Game** – Um protótipo de game só para entendermos ECS, fases, menu, final...



01. Minecrap

Minecrap resume-se em *tijolos, terrenos,... quadrados* do Minecraft descendo e a gente com um **martelo** tentando destruir os tijolos, por isso nomeei de **Minecrap** .



Vamos utilizar conceitos, pelo menos para esse primeiro game, para podermos entender e fixar os conceitos, acredito que fica mais fácil de entender:

- 1º Vamos criar SEM Orientação à Objetos, ou seja, o game inteiro no arquivo `main.cpp` e compilar com um `Makefile`;

Nesse vídeo já vamos criar nosso arquivo básico e já movimentar nosso quadrado/retângulo com a função `move()` que é mais fácil de utilizar do que aquele conceito anterior com a bola de futebol.

