



ALÉM DE JOGAR,
EU FAÇO JOGOS!



Material desenvolvido pela professora Juliana Oliveira para o projeto além de jogar eu faço jogos. Divulgação proibida.

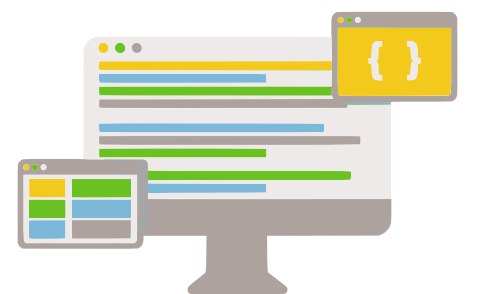
O que vamos aprender hoje?



Funções



Eventos de transição





A finalidade geral de uma função é o de retornar um valor após a execução de sua operação. Na linguagem de programação Lua, uma função poderá retornar um ou mais valores e até mesmo não retornar nenhum valor.

Em Lua, as funções são sempre anônimas, isso significa que precisamos dar um nome (variável) a elas.

Uma função inicia sempre com `function` e termina com `end`.



Os eventos são usados para acionar respostas em seu aplicativo, como um toque na tela, detecção de um evento específico do sistema, conclusão de um cronômetro, colisão de dois corpos físicos etc.

Os eventos são detectados usando o método variavel:addEventListener(). que direciona Corona para rastrear (ouvir) o evento associado em uma função de ouvinte.



Os eventos locais são normalmente enviados para um único ouvinte e não são transmitidos para o Runtime global. Temos como exemplo de eventos locais o seguinte:

tap e touch

Os eventos de tap e touch ocorrem quando o usuário toca na tela do dispositivo.

collision

Eventos ocorrem quando o dois objetos físicos colidem.



timer

Ocorrem quando um cronômetro em execução completa sua duração.

audio

Os eventos de áudio podem ser despachados quando um arquivo de audio termina de ser reproduzido.



Esses eventos são despachados para o ouvinte global de tempo de execução, quando utilizamos eles não precisamos direcionar para nenhum objeto específico, eles são transmitidos para todos os ouvintes interessados. Um exemplo de evento de tempo de execução é o `enterFrame`.

`enterFrame`

Os eventos com `enterFrame` ocorrem no intervalo de quadros por segundo do aplicativo.



lateUpdate

Os eventos ocorrem no intervalo de quadros por segundo do aplicativo, logo após o evento e logo antes do processo de renderização.

system

Os eventos ocorrem no intervalo de quadros por segundo do aplicativo, logo após o evento e logo antes do processo de renderização.



resize

Ocorrem quando a largura ou altura da visualização do aplicativo foi alterada.

orientation

Ocorre quando a orientação do dispositivo muda de retrato para paisagem ou vice versa.



Os eventos podem ser registrados usando o método `variavel:addEventListener()`. Basta passar o nome do tipo de evento e o nome da função que deve ser executada.

Os eventos de tempo de execução usam o `Runtime:addEventListener ()` para ser registrados.

Removendo ouvintes de eventos



A maioria dos eventos, com exceção dos eventos "Runtime", serão removidos automaticamente quando o objeto associado for removido. No entanto, pode ser necessário remover explicitamente um ouvinte sem remover o objeto.

A remoção é feita através do comando `variavel:removeEventListener()` no caso dos ouvintes de evento e `Runtime:removeEventListener()` para os eventos "Runtime".