

# *Estruturas de Linguagem*

**Francisco Sant'Anna**

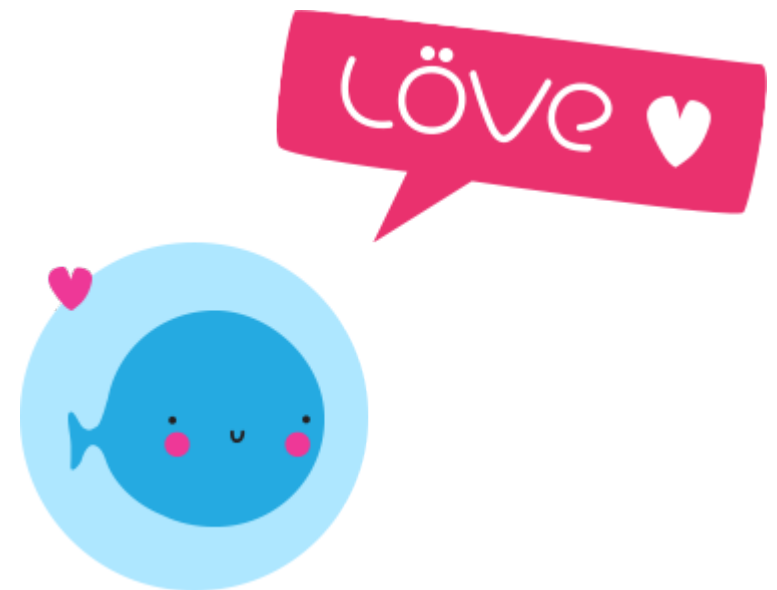
**francisco@ime.uerj.br**

**<http://github.com/fsantanna/EDL>**

# Trabalho 03 - Lua/Löve

(até domingo 05/05)

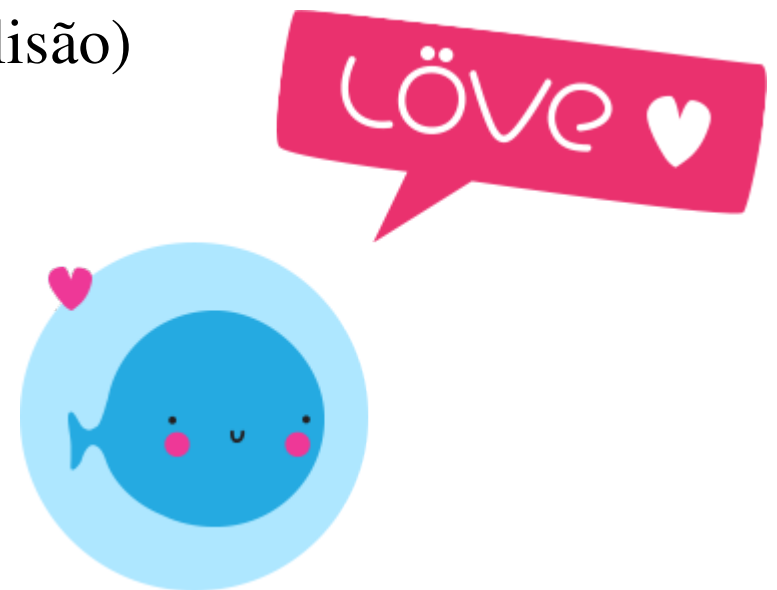
- <https://love2d.org/>
- Mostrar instalação/execução do ambiente:
  - Código no GitHub
  - Screenshot no GitHub



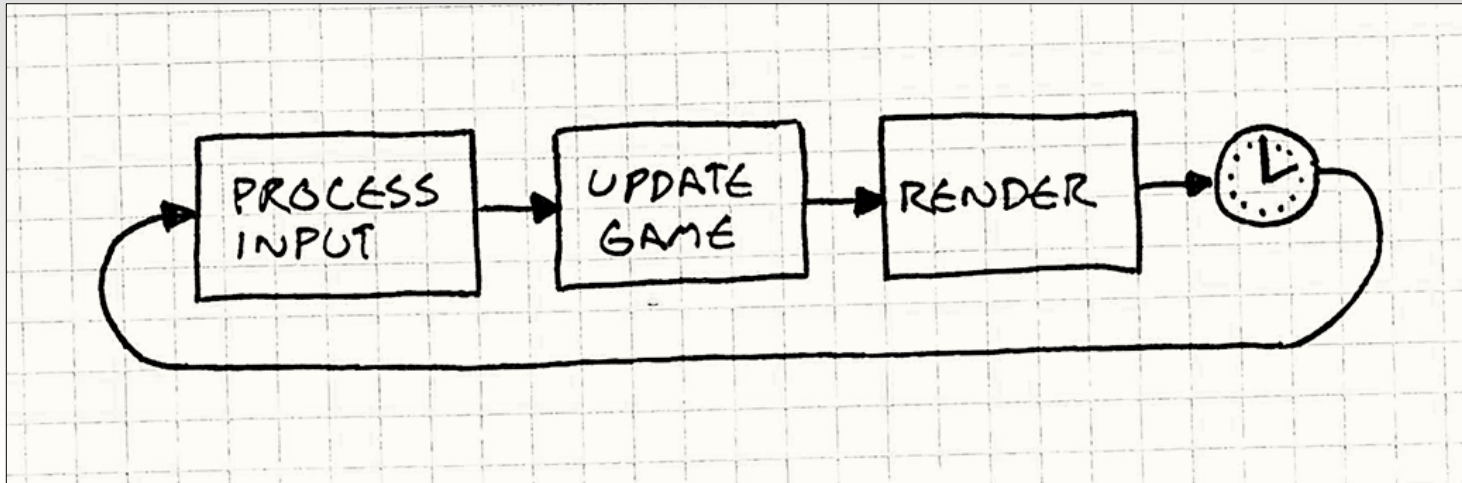
# Trabalho 03 – Joguinho

(até domingo 18/09)

- Grupo de 2 ou 3 pessoas
- Fazer um jogo qualquer
  - Teclado e/ou Mouse
  - Imagens e/ou Retângulos
  - Animações (i.e., tempo como input)
  - Interação entre objetos (e.g., colisão)



# O “Game Loop”



Run, run as fast as you can

We've already seen the simplest possible game loop:

```
while (true)
{
    processInput();
    update();
    render();
}
```

- “Game Programming Patterns”
  - <http://gameprogrammingpatterns.com/>

# O “Löve”

Run, run as fast as you can

We’ve already seen the simplest possible game loop:

```
while (true)
{
  processInput();
  update();
  render();
}
```

callbacks

- `love.run()`

- `main.lua`

```
function love.load ()
  -- chamada apenas uma vez
end
```

```
function love.keypressed (key)
  -- chamada a cada tecla é pressionada
end
```

```
function love.update (dt)
  -- chamada a cada quadro do jogo
end
```

```
function love.draw ()
  -- chamada a cada quadro do jogo
end
```