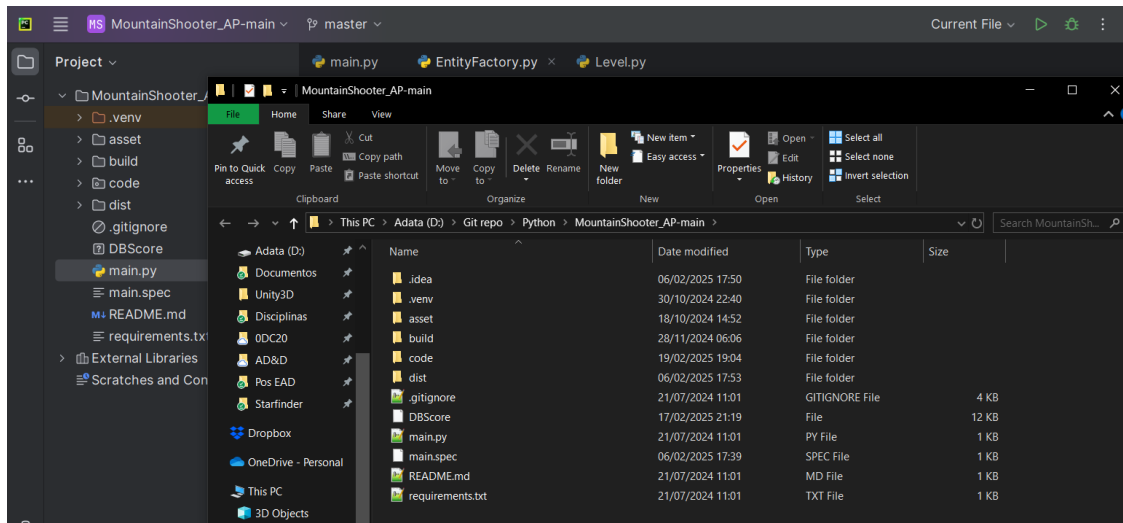
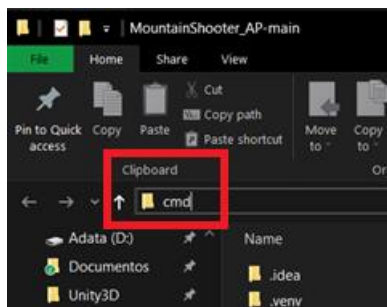


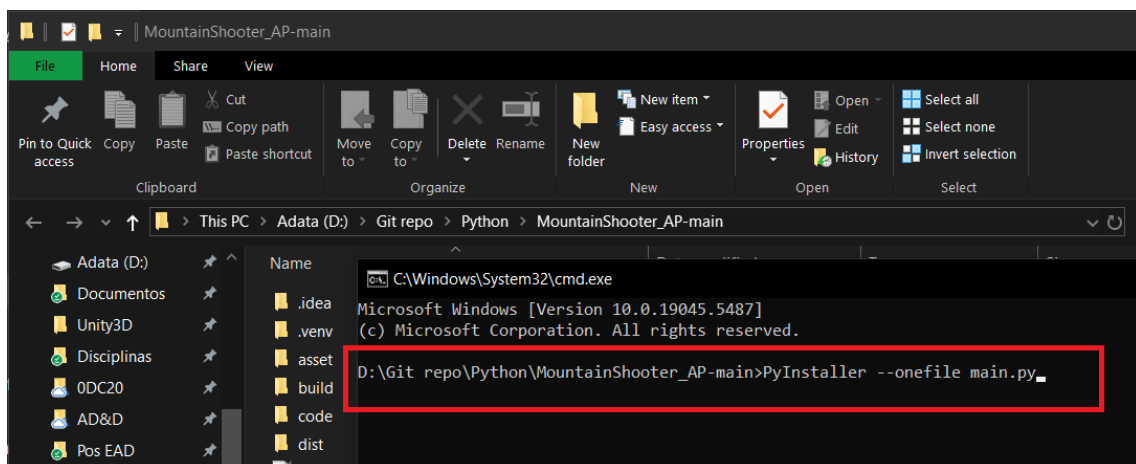
1) Estou na pasta do projeto.



2) Aqui no campo em que mostra o caminho da pasta, eu vou clicar e escrever “cmd”, teclar ENTER e vai aparecer a tela do CMD no caminho da pasta do projeto.



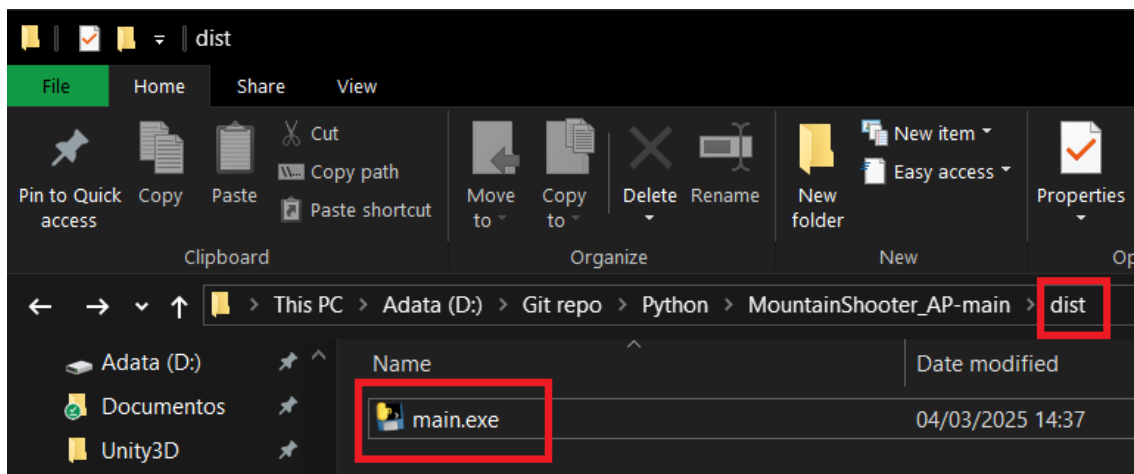
3) Agora com o CMD aberto, vou digitar o comando **PyInstaller --onefile main.py**. O **PyInstaller** vai gerar uma build do projeto na pasta **dist**. O argumento **--onefile** vai fazer com que toda a compilação fique em um só arquivo exe. O argumento **main.py** é o script inicial do projeto.



4) Depois do comando, ao teclar ENTER, o compilador vai fazer o trabalho dele, isso pode demorar alguns minutos.

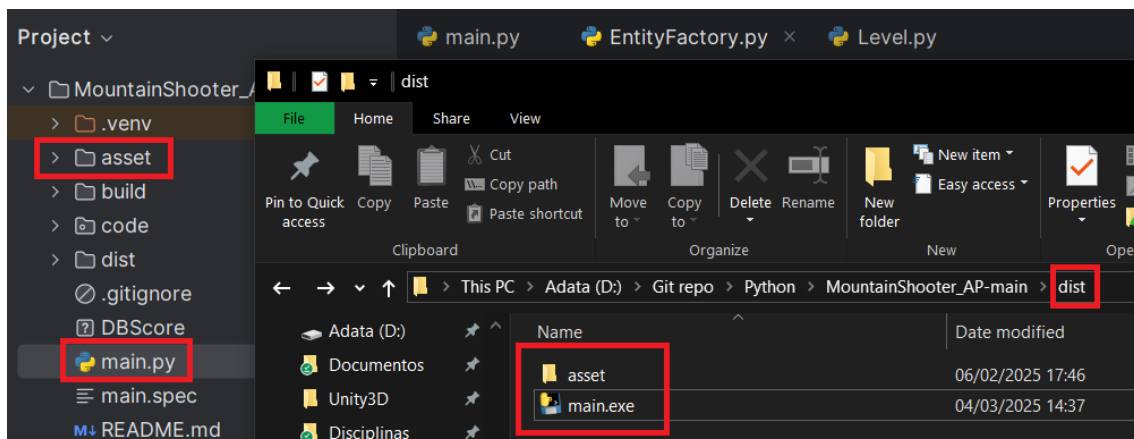
```
29422 INFO: Embedding manifest in EXE
29424 INFO: Appending PKG archive to EXE
29444 INFO: Fixing EXE headers
29559 INFO: Building EXE from EXE-00.toc completed successfully.
D:\Git_repo\Python\MountainShooter_AP-main>
```

5) Se tudo der certo, você terá dentro da pasta do projeto, uma pasta chamada dist. Nela terá o executável compilado do seu projeto.

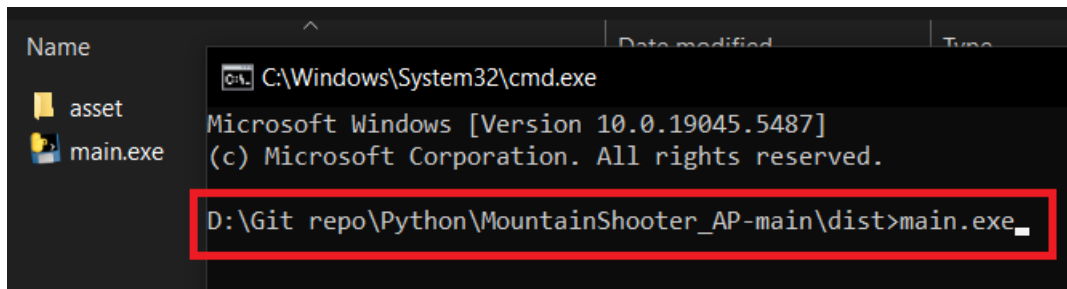


6) Mas ele não vai funcionar, pois seu jogo tem imagens e sons, correto? Esses arquivos que não são códigos (imagens e sons, por exemplo) não são compilados pelo PyInstaller.

Então é necessário que você copie e cole a pasta assets ao lado do arquivo exe. Por que ao lado? Porque a localização da pasta assets é ao lado do script main.py que é onde o projeto inicia.



DICA: após tudo isso feito, caso aconteça algum erro ao dar dois cliques no seu exe, recomendo que você execute ele pelo CMD para ter acesso as mensagens de erro.



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 10.0.19045.5487]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Git repo\Python\MountainShooter_AP-main\dist>main.exe
```