

Introdução ao Pygame

Criando o jogo da Cobrinha I

Python para Todos

CEFET-MG

Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Criando a tela

- ▶ Os valores do tamanho de largura e altura de nossa tela
- ▶ Criar uma variável para o nosso clock
- ▶ Definir o nosso loop principal do jogo
 - ▶ Todo jogo é um loop infinito que atualiza as informações na tela a cada momento. Cada movimentação ou interação nos controles e personagens será registrado, alterado e atualizado na tela.
 - ▶ Além disso, dentro loop que terá nossa função de parada, isto é, quando o jogo for fechado

Criando a tela

```
import pygame as pg
```

```
# SETUP
```

```
pg.init()
```

```
largura, altura = 720, 720
```

```
tela = pg.display.set_mode((largura, altura))
```

```
clock = pg.time.Clock()
```

Criando a tela

```
#LOOP PRINCIPAL
```

```
while True:
```

```
    clock.tick(60)
```

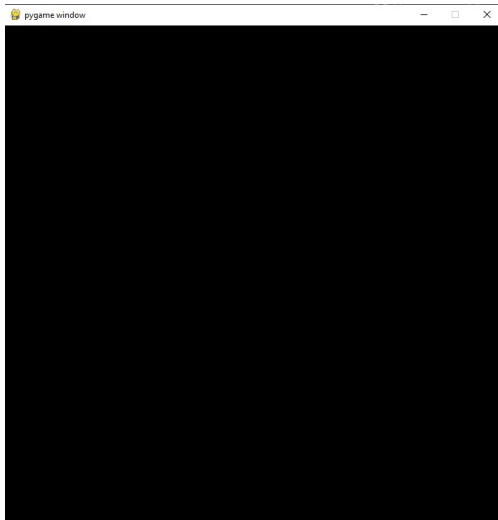
```
    for event in pg.event.get():
```

```
        if event.type == pg.QUIT:
```

```
            pg.quit()
```

```
pg.display.update()
```

Criando a tela)



Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Adicionando a cobra

Agora, devemos criar a nossa cobra. Para isso, devemos:

- ▶ Definir o tamanho dos quadrados que serão usados para a cobra (e, posteriormente, para a maçã)
- ▶ Criar um vetor de duas dimensões para definir a posição da cobra a cada ciclo
- ▶ Desenhar a cobra na tela (inicialmente, ela será apenas um quadrado)

Adicionando a cobra

```
#SETUP
```

```
# . . .
```

```
tam = 30
```

```
cobra_pos = pg.Vector2(  
    tela.get_width()/2,  
    tela.get_height()/2  
)
```

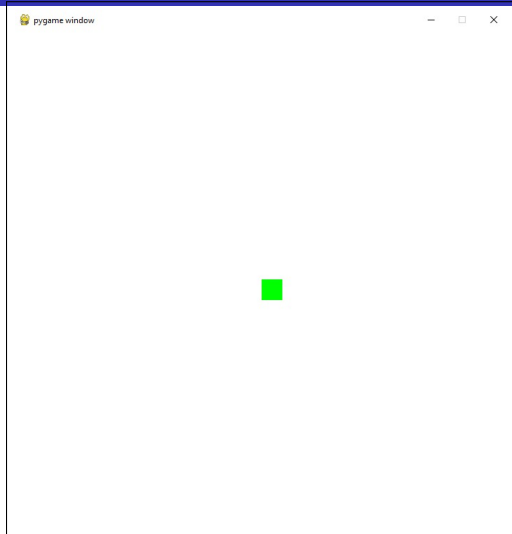
Adicionando a cobra

```
#LOOP PRINCIPAL
while True:
    #...

    tela.fill('white')

    cobra = pg.draw.rect(
        tela,
        'green',
        (cobra_pos.x, cobra_pos.y, tam, tam)
    )
```

Adicionando a cobra



Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Adicionando movimentação na cobra

Precisamos fazer a nossa cobra se movimentar no mapa.

- ▶ Precisamos aumentar ou diminuir a coordenada referente ao eixo Y caso a cobra se movimente **para direita ou esquerda**
- ▶ Precisamos aumentar ou diminuir a coordenada referente ao eixo X caso a cobra se movimente **para baixo ou para cima**

Adicionando movimentação na cobra

```
#SETUP
```

```
# . . .
```

```
velocidade = 5
```

Adicionando movimentação na cobra

```
#LOOP PRINCIPAL
#...
key = pg.key.get_pressed()
if key[pg.K_w]:
    cobra_pos.y += -velocidade
if key[pg.K_s]:
    cobra_pos.y += velocidade
if key[pg.K_a]:
    cobra_pos.x += -velocidade
if key[pg.K_d]:
    cobra_pos.x += velocidade
```

Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Criando a maçã e sua colisão

Agora, precisamos criar a maçã e fazer com que, toda vez que a cobra encostar nela, ela desaparecer e aparecer em outro lugar

- ▶ Precisamos criar um vetor que define o movimento da maçã, desenhar a maçã na tela e criar o evento de colisão para isso
- ▶ Toda vez que encostar na maçã, um valor aleatório (limitado pelo tamanho da tela) será colocado na posição da maçã

Criando a maçã e sua colisão

```
#SETUP
```

```
# . . .
```

```
import random as rd
```

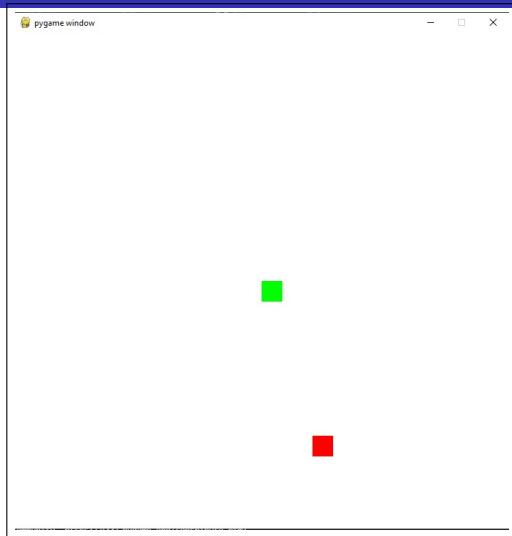
```
maca_pos = pg.Vector2(  
    rd.randint(tam, largura-tam),  
    rd.randint(tam, altura-tam)  
)
```

Criando a maçã e sua colisão

```
#LOOP PRINCIPAL
#...
maca = pg.draw.rect (
    tela,
    "red",
    (maca_pos.x, maca_pos.y, tam, tam)
)

if maca.colliderect(cobra):
    maca_pos.x=rd.randint(tam, largura-tam)
    maca_pos.y=rd.randint(tam, altura-tam)
```

Criando a maçã e sua colisão



Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Atualização da movimentação

Queremos que a cobra se movimente sozinho para uma direção com apenas um aperto no botão de movimento

- ▶ Para isso, devemos atualizar nosso movimento, colocando um vetor auxiliar para aceitar aumentar/diminuir ou o eixo x, ou o eixo y
- ▶ Depois disso, adicionamos esse valor no vetor responsável pelo movimento da cobra

Atualização da movimentação

```
#SETUP
```

```
# . . .
```

```
control_pos = pg.Vector2(velocidade, 0)
```

Atualização da movimentação

```
#LOOP PRINCIPAL
#...
key = pg.key.get_pressed()
if key[pg.K_w]:
    control_pos.y = -velocidade
    control_pos.x = 0
if key[pg.K_s]:
    control_pos.y = velocidade
    control_pos.x = 0
#...
```


Atualização da movimentação

```
# . . .  
if key[pg.K_a]:  
    control_pos.y = 0  
    control_pos.x = -velocidade  
if key[pg.K_d]:  
    control_pos.y = 0  
    control_pos.x = velocidade  
  
cobra_pos.x += control_pos.x  
cobra_pos.y += control_pos.y
```

Conteúdo

Criando a tela

Adicionando a cobra

Adicionando movimentação na cobra

Criando a maçã e sua colisão

Atualização da movimentação

Montando o corpo da cobra

Montando o corpo da cobra

Por fim, vamos montar o corpo da cobra.

- ▶ o corpo da cobra é composto pelas posições que a cabeça esteve anteriormente, isto é, na última atualização de tela.
- ▶ Como perdemos essas informações toda vez que a tela é atualizada, precisamos armazenar as coordenadas de cada “cabeça” em uma lista e, depois, criar uma lista de cabeças, montando, assim, o corpo.

Montando o corpo da cobra

- ▶ Criaremos uma lista do corpo, que guardará listas das coordenadas da cabeça da atualização anterior ($[x_1, y_1]$, $[x_2, y_2]$, $[x_3, y_3], \dots$)
- ▶ Uma lista das coordenadas, que guarda a coordenada das cabeças ($[x, y]$)
- ▶ Um loop que irá acessar cada conjunto de coordenadas da lista do corpo e criar o corpo

Montando o corpo da cobra

```
#SETUP  
#...
```

```
lista_cobra = []
```

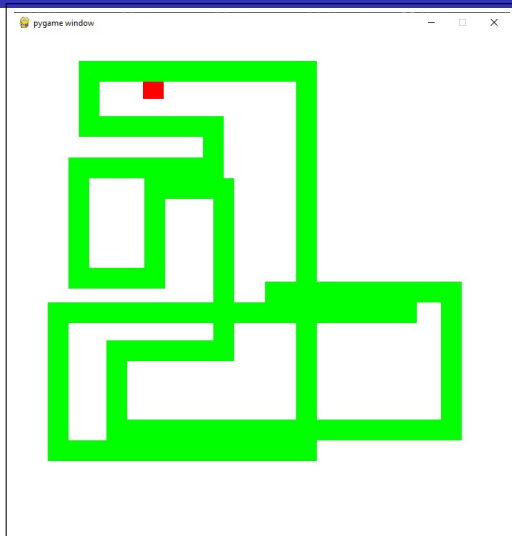
Montando o corpo da cobra

```
#LOOP PRINCIPAL
#...
    lista_cabeca = []
    lista_cabeca.append(cobra_pos.x)
    lista_cabeca.append(cobra_pos.y)
    lista_cobra.append(lista_cabeca)
```

Montando o corpo da cobra

```
# ...  
  
for pos in lista_cobra:  
    pg.draw.rect(  
        tela,  
        'green',  
        (pos[0], pos[1], tam, tam)  
    )
```

Montando o corpo da cobra



Montando o corpo da cobra II

Como podemos ver, a cobra tem um corpo infinito. Devemos limitar o tamanho da cobra. Criaremos, então:

- ▶ Uma variável que define quantos “quadrados” a cobra terá de tamanho
- ▶ Uma condição que compara esse tamanho com o tamanho atual da lista do corpo. Caso seja maior, deletaremos da lista a primeira posição, dando a sensação de movimento.

Montando o corpo da cobra II

```
#SETUP
```

```
# . . .
```

```
tamanho_cobra = 15
```

Montando o corpo da cobra II

```
#LOOP PRINCIPAL
#...
    if len(lista_cobra) > tamanho_cobra:
        del lista_cobra[0]
```

Montando o corpo da cobra II

