

Aula Prática de Allegro

Prazo de entrega: 2 semanas

Pedro O.S. Vaz de Melo

October 26, 2017

EXERCÍCIOS

Altere os exemplos de programas feitos em Allegro anexados ao *Guia de Instalação do Allegro* - *Exemplos* postado no Moodle da seguinte maneira:

1. `louco.c`: troque a imagem do louco por uma imagem de uma nave espacial. Dica: procure pela imagem de naves espaciais no *Google Images*.
2. `louco.c`: altere o tempo que a imagem fica na tela para 10 segundos.
3. `passaro_andante.c`: aumente a velocidade do pássaro em 10 vezes.
4. `passaro_andante.c`: inclua a biblioteca `math.h` e modifique a linha 125 do arquivo para:

```
al_draw_bitmap(bird, bird_x, bird_y+30*sin(bird_x/10.0), 0);
```
5. `passaro_andante.c`: faça com que o pássaro se mova em linha reta para a diagonal superior da tela. Comente as modificações feitas no item anterior.
6. `bouncer.c`: troque a cor do *bouncer* para branco.
7. `bouncer.c`: troque a cor do *bouncer* para amarelo toda vez que ele tocar uma parede lateral da tela e o torne invisível toda vez que ele tocar o teto ou chão da tela. Se o *bouncer* ficar parado depois de fazer isso, use a função

```
al_set_target_bitmap(al_get_backbuffer(display));
```

para deixar que o alvo do programa volte a ser a tela.

8. `teclado.c`: não deixe que o valor do campo "minha entrada" seja maior que 150.
9. `teclado.c`: permita que o usuário possa usar as setas para modificar os valores.
10. `frogger.c`: DESAFIO PARA OS FORTES (extra!): alterar o jogo para que este contenha fases, ou seja, cada vez que o sapo atravessar a rua, você deve recomeçar o jogo aumentando em 20% a velocidade dos veículos. Quando o sapo morrer, imprima na tela o número de fases pelo qual o sapo passou.