Abrir o link:

<https://github.com/viniciusbraga2/C19-AP1>

baixar e abrir no VS Code.

Vamos primeiro criar uma torre de rolagem infinita:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora vamos gerar as portas da torre:

Texto

Descrição gerada automaticamenteTexto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora, vamos criar o personagem fantasma no nosso jogo:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Queremos que ele salte com a tecla “espaço” e queremos que a gravidade atue sobre o fantasma:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Também queremos que o fantasma se mova para a direita e para a esquerda com as teclas das setas (funciona tanto left quanto left\_arrow/LEFT\_ARROW):

Texto

Descrição gerada automaticamente

Vamos ajustar a profundidade do nosso personagem fantasma, para que ele apareça na frente da porta:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Ótimo! Agora vamos adicionar algumas mecânicas no nosso jogo.

O nosso fantasma vai poder descansar quanto estiver no topo da grade.

Como podemos fazer isso? A velocidade Y do fantasma vai ser zero quando ele tocar a grade:

Texto

Descrição gerada automaticamente

E aí, notou algum problema? O fantasma fica estranho quando encosta no fundo da grade.

Isso acontece porque a velocidade do fantasma vira 0, porém a das grades continua sendo 1.

O que a gente deve fazer quando o fantasma tocar no fundo da grade? Devemos encerrar o jogo.

Isso mesmo. Além disso, também devemos encerrar o jogo quando o fantasma cair além da tela.

O que podemos fazer para detectar que o fantasma tocou no fundo da grade? Podemos criar blocos invisíveis, que são gerados logo abaixo da grade.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Agora vamos introduzir os estados do jogo no nosso código.

Nosso jogo deve encerrar quando o fantasma tocar no grupoDeBlocosInvisíveis ou quando cair para fora da nossa tela.

Também vamos fazer uma tela diferente para quando o jogo der Game Over:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Mudar o fundo para preto:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Excelente trabalho!

Agora vamos colocar o som em loop para deixar o jogo mais assustador enquanto estiver executando:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Também podemos colocar um sistema de pontuação no jogo que vai ser exibido quando der game over:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente