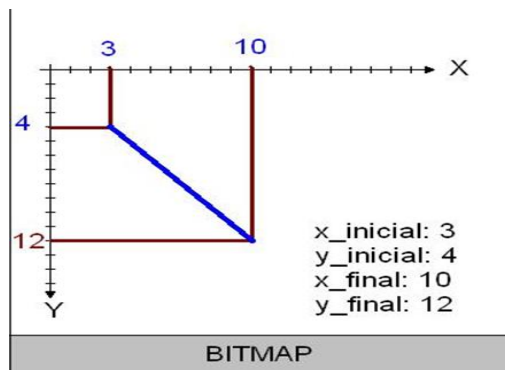


## AC06 – Introdução à Programação de Jogos Digitais

### Prof. Adilson Ferreira da Silva

1. O que é e para que serve o que está sendo ilustrado pela figura 1? Porque é importante para o Programador de jogos conhecer este assunto?



Resposta:

É a representação do plano de animação (tela gráfica) em coordenadas “x” e “y”. É importante conhecer esta representação para saber quais dados e como devem ser manipulados para exibir alguma imagem na posição correta, e para movimentar corretamente o personagem quando as teclas de movimentação forem pressionadas.

2. Complete:
- A biblioteca Allegro disponibiliza ao **programador** um conjunto de **códigos** que facilitam a Programação de um **jogo**.
3. Escreva a linha de comando que deve ser codificada em um programa em Linguagem C/Allegro para realizar cada uma das seguintes ações:
- Declarar uma variável chamada **imgfundo** para armazenar uma imagem.

Resposta:

```
BITMAP *imgfundo;
```

- Ler o arquivo “fundo.bmp”, localizado na pasta imagens e armazenar o conteúdo na variável **imgfundo**.

Resposta:

```
imgfundo = load_bitmap("imagens\\fundo.bmp", pal);
```

- Mostrar na tela gráfica o conteúdo de **imgfundo** a partir da coordenada 0, 0 (coluna e linha).

Resposta:

```
draw_sprite(screen, imgfundo, 0, 0);
```

4. Explique de forma sucinta o que faz o seguinte programa em Linguagem C\Allegro:

```
int main() {
    init();
    BITMAP *imgcenario;
    BITMAP *Imgnave;
    PALLETE pal;
    imgcenario =
load_bitmap("imagens\\cenario.bmp", pal);
    imgnave =
load_bitmap("imagens\\nave.bmp", pal);
    while (!key[KEY_ESC]) {
draw_sprite(screen, imgcenario,0,0);
draw_sprite(screen, imgnave,400,300);
    }
}
```

Resposta:

**O programa vai ser exibido na tela gráfica com a imagem cenário.bmp, nas posições x=0 e y=0 e a imagem nave.bmp nas posições x=400 e y=300, e o programa será finalizado apertando <ESC>.**