# R06-Terouro

## 1)Tsr-01.py

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Baixe o zip com as pastas **fonts**, **images** e **sounds** * Edite e execute o programa ao lado |

## 2) Tsr-02.py

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Acrescente o ator **ship** * Acrescente esta ator à função **draw** * Crie a função **update** e explique como ela funciona * Altere a função **update** para deslocar o navio para direita |

## 3) Tsr -03.py

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Acrescente o ator **coin** ao programa |
|  | * Acrescente o ator **coin** à função **draw** |
|  | * Na função **update**, acrescente o código ao lado * O que faz este código? * De forma semelhante, acrescente o ator **bomb** ao programa |

## 4) Tsr -04.py

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Acrescente o código de colisão entre a moeda e o navio na função **update** * Teste o programa |
|  | * Acrescente uma variável global **score**, para registrar a pontuação do jogo |
|  | * Acrescente a função **screen.draw.texto** na função **draw** * Teste o programa * O que faz este código? |
|  | * Altere o código da colisão para contar os pontos do jogo * Acrescente a função **sounds.coleta.play** para tocar o som coleta quando houver a colisão |
|  | * Crie a variável lives * Acrescente a função **screen.draw.texto** na função **draw** para mostrar a variável **lives** no canto superior direito da tela * Acrescente o código de colisão entre a bomba e o navio na função **update** * Altere o código da colisão para diminuir o contador de vidas * Acrescente a função **sounds.** **explosao.play** para tocar o som explosão quando houver a colisão |

## 5) Tsr -05.py

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Crie a variável booleana **game\_over** com valor Falso para indicar o estado do jogo * Na função **draw** é verificado a variável **game\_over** para atualizar os atores **ship**, **coin** e **bomb**, caso não seja o fim do jogo. |
|  | * Renomeie o função **update** para **update2** * Crie uma nova função **update**, na qual é verificada a variável global **game\_over** para chamar **update2**, caso não seja o fim do jogo  * Altere a tela de fim de jogo para mostrar a pontuação em vermelho no centro da tela. |