

ANO

2025



UNINTER

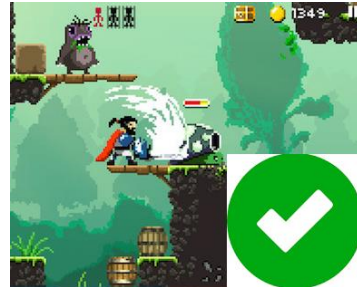
Linguagem de Programação Aplicada

Prof. Jadson de Araujo Almeida

OBJETIVO DO TRABALHO

Utilizando como referência as aulas da disciplina, você aluno deve **desenvolver um demo de jogo utilizando a linguagem Python**.

O jogo não precisa estar completo, mas como toda versão demo, **deve ser jogável**. É obrigatório que seja um **jogo 2D**, não pode ser um jogo via console (cmd).



Todos os assets como imagem e som podem ser adquiridos na internet e não necessitam ser criados por você. Porém, o código produzido deve ser seu. Todos os detalhes, incluindo o tema do seu jogo, são decisões suas.

Você aluno está autorizado a utilizar bibliotecas ou APIs que achar necessárias.

Seu projeto não pode ser uma cópia completa de outro projeto. Isso é, ele pode ser inspirado em um outro jogo, mas será verificado se todo o projeto é um copy/paste, podendo a nota ser zerada.

O produto desta atividade será **um arquivo ZIP contendo o projeto compilado para windows (exe + assets)**, que deve ser anexado na entrega do Trabalho.

Como criar uma build (compilação) do python para windows?

1. Com o **Pycharm**: <https://www.youtube.com/watch?v=cGSerUmK0CE>
2. Com o **VsCode**: <https://www.youtube.com/watch?v=LocNiBP4ik8>

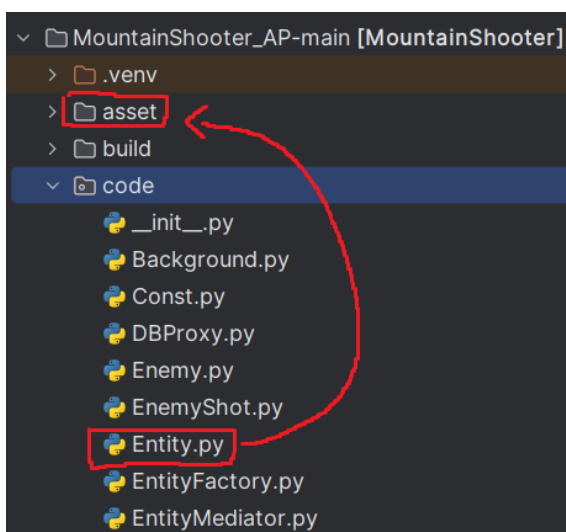
Dica 1: em caso de erro ao executar o exe, é possível verificar a mensagem de erro gerada. Para isso você deve executá-lo via CMD.

Dica 2: os assets (imagens, sons etc.) não são compilados junto com o exe. Então eles devem ser copiados e colados junto ao projeto compilado, mantendo a hierarquia de pastas igual a hierarquia que está no seu projeto.

Exemplo de caminho errado: **'C://meu_projeto/asset/imagemDoPersonagem.png'**

Exemplo de caminho Correto: **'./asset/imagemDoPersonagem.png'**

Perceba que na opção errada, para que a imagem **ImagemDoPersonagem.png** seja encontrada, ela precisa estar em um caminho exato. Isso pode funcionar na sua máquina, mas não vai funcionar na máquina de outra pessoa, visto que para funcionar, o projeto precisa estar exatamente no caminho indicado: **'C://meu_projeto/asset/imagemDoPersonagem.png'**.



Mas da forma correta, a referência de busca passa a ser a pasta onde o projeto compilado estiver.

Digamos que um script nomeado **Entity.py** está acessando um caminho de uma imagem na pasta **asset**.

Então o caminho deve ser: **'./asset/imagemDoPersonagem.png'**

Assim não importará em que pasta o projeto

MountainShooter_AP estiver (podemos até mover o projeto de um drive para outro, ou compilar para quem alguém execute em outra máquina), pois o './' indica que a leitura sai da pasta atual (sai da pasta **code** para **MountainShooter_AP-main**) e em seguida acessa a pasta **asset** e nela procura o arquivo **imagemDoPersonagem.png**

[Havendo dúvidas, consulte o professor tutor para auxiliá-lo.](#)