

## Python. Teste para tutores

Olá. Nesta tarefa, você pode mostrar que tem um bom conhecimento de Python e pode ajudar os alunos a escrever projetos. E também diligente e honesto em seu trabalho e está disposto a seguir as regras definidas

Seu trabalho é criar um jogo em harmonia com os requisitos. Você não precisa de um projeto de terceiros mega-legal, mas um que se encaixe nessa tarefa em particular! 😎

### Requisitos do projeto:

1. Somente os seguintes módulos e bibliotecas podem ser usados no projeto:
  - PgZero
  - matemática
  - aleatória
  - Outras bibliotecas NÃO podem ser usadas!
  - A biblioteca Pygame NÃO DEVE ser usada!

*Exceção: você pode importar a classe Rect do Pygame.*
2. Você só pode criar um jogo em um dos seguintes gêneros:
  - Rogalike
  - Rogue
  - Platformer
3. Há um menu principal com botões clicáveis:
  - Começar o jogo
  - Música e sons ligados/desligados
  - Saída
4. Há música de fundo e sons
5. Existem vários inimigos que são perigosos para o herói
6. Os inimigos se movem em seu território
7. Escreva suas classes para implementar o movimento dos personagens e a animação dos sprites
8. O herói e os inimigos devem usar animação de sprite tanto ao se mover quanto ao ficar parado (por exemplo, movendo pernas, nadadeiras, cauda, respirando, olhando ao redor).
9. Para variáveis, classes, funções, use nomes claros e letrados em inglês. Observe PEP8.
10. O jogo tem uma mecânica lógica e não há bugs nele.
11. O código do projeto é completamente único e escrito de forma independente.

## Notas:

- O roguelike é um jogo com uma visão de cima em que todos os objetos e personagens são colocados nos quadrados do mundo do jogo. O movimento dos personagens entre as células deve ser suave e animado.
- Jogo de aventura de apontar e clicar - um jogo com visão aérea, semelhante a um roguelike, mas o movimento dos personagens não se limita às células.
- Platformer - um jogo de visão lateral que tem plataformas entre as quais o personagem pode se mover pulando.
- Animação de sprite é quando um personagem é renderizado usando um conjunto de imagens que mudam de uma para outra continuamente e ciclicamente. Mas se um personagem tem uma imagem para mover para a esquerda e outra para mover para a direita, alternar entre elas NÃO é uma animação de sprite! 🤔

Você não precisa escrever um código muito complexo e longo - geralmente 100-200 linhas significativas de código são suficientes para fazer o trabalho bem feito.

A complexidade do projeto é apenas ~30% maior do que os projetos finais dos nossos alunos. Seria estranho se um professor não conseguisse criar um projeto mesmo neste nível, não é? Então esperamos que você consiga lidar com essa tarefa e concluí-la com qualidade! 👍

## IMPORTANTE!

- Não aceitaremos um projeto se ele violar pelo menos um dos requisitos. É melhor fazer isso imediatamente para que você não tenha que refazê-lo mais tarde.
- Se vários requisitos importantes forem violados de uma vez, pode não haver chance de revisar o projeto.
- O projeto NÃO DEVE ser copiado total ou parcialmente da Internet - isso imediatamente colocará em dúvida sua honestidade e profissionalismo.

**Coloque o projeto finalizado no armazenamento em nuvem e acesse a pasta do projeto.**

**Em seguida, faça o teste e publique um link para o projeto em sua resposta à última pergunta do teste.**

## Teste

Documentação do [PG Zero](#)

[Sprites and sounds](#)

**Boa sorte!**