



Mexican Nyan Cat - The Game

Jogo com Love e Lua

O Jogo



7 vidas



-50 pontos e -1 vida



+30 pontos



+60 pontos



Controle

space - pula

← / → - anda para esquerda ou direita

p - pausa o jogo

Código

```
function love.load()
  -- seta seed para pegar numeros randomicos
  math.randomseed(os.time())
  math.random(); math.random(); math.random()

  -- flag de pausa
  pause = false

  -- flag de gameOver
  gameOver = false

  -- fonte do jogo
  font1 = love.graphics.newFont("fonts/m04.TTF", 27)

  -- imagens
  cat_img = love.graphics.newImage("imgs/cat.png")
  taco_img = love.graphics.newImage("imgs/taco.png")
  cucumber_img = love.graphics.newImage("imgs/cucumber.png")
  chili_img = love.graphics.newImage("imgs/chili.png")
  fullheart_img = love.graphics.newImage("imgs/fullheart.png")
  emptyheart_img = love.graphics.newImage("imgs/emptyheart.png")
  cloud_img = love.graphics.newImage("imgs/cloud.png")

  -- sons
  backgroundSong = love.audio.newSource("audio/background.wav")
  backgroundSong:play()
  backgroundSong:setLooping(true)
  overSong = love.audio.newSource("audio/over.wav", "static")

  --tipos de elementos: imagem e pontuação
  element_type[1] = {taco_img, 30}
  element_type[2] = {cucumber_img, -50}
  element_type[3] = {chili_img, 60}
```

love.load()

Carregamento de fonte, imagens, sons, elementos de background e criação do jogador

Código

`love.update()`

Criação de elementos:
taco, pepino e pimenta

Update de elementos estáticos e elementos em movimento

Movimentação do gato

Checagens: se gato colidiu com elementos e se o jogo parou

Código

love.draw()

Além de desenhar todos os elementos do jogo:
desenha pontuação, background e vidas
restantes/perdidas

Checagem se o jogo acabou: renderiza tela de
game over

Tela de game over

Flag gameOver - checagem na love.draw

```
function love.draw()  
    if not gameOver then  
        ... resto da função  
    else  
        -- se flag de gameOver for true, desenha tela de gameOver  
        love.graphics.setBackgroundColor(0, 0, 0, 0.6)  
        love.graphics.print("Game Over", frame_width/2-125, frame_height/2)  
    end  
end
```

Na love.update

```
if cat.lives == 0 then  
    gameOver = true  
    overSong:play()  
end
```

```
if gameOver then  
    pauseAndOver()  
end
```

Function pauseAndOver

```
function pauseAndOver ()  
    pause = true  
    backgroundSong:pause()  
    if love.keyboard.isDown("escape") then  
        love.event.quit()  
    end  
end
```

Pausa do jogo

Flag pause - checagem na love.update

```
function love.update(dt)
  if not pause then
    ... resto da função
```

Callback keyreleased

```
function love.keyreleased( key )
  if key == "p" then
    pause = not pause
  end
end
```