

QUANDO PROGRAMAR
É O JOGO

INICIAR

FASE 1

~ INTRODUÇÃO ~

HISTÓRICO

- ~1980:
 - Computador + manual
 - Código fonte
 - Aprender a programar

POR QUÊ

- Velhos tempos...
- Ainda é:
 - Estimulante
 - Desafiador
 - Recompensador

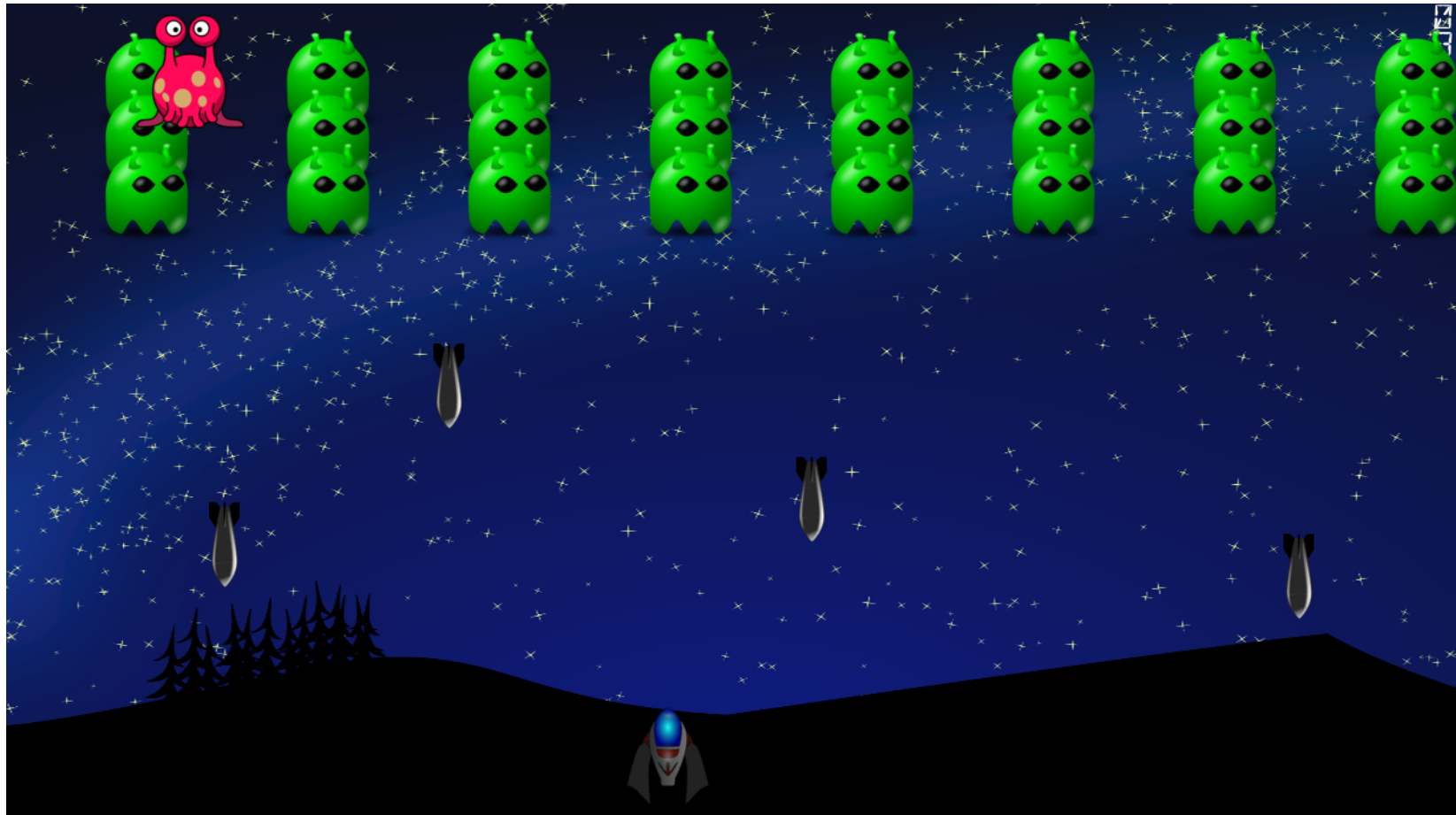
O QUÊ

- Hobby
 - ~~[X]~~ Resultado incrível
 - [V] Processo incrível
- Programar o jogo
- Foco no código
- Capturas de tela

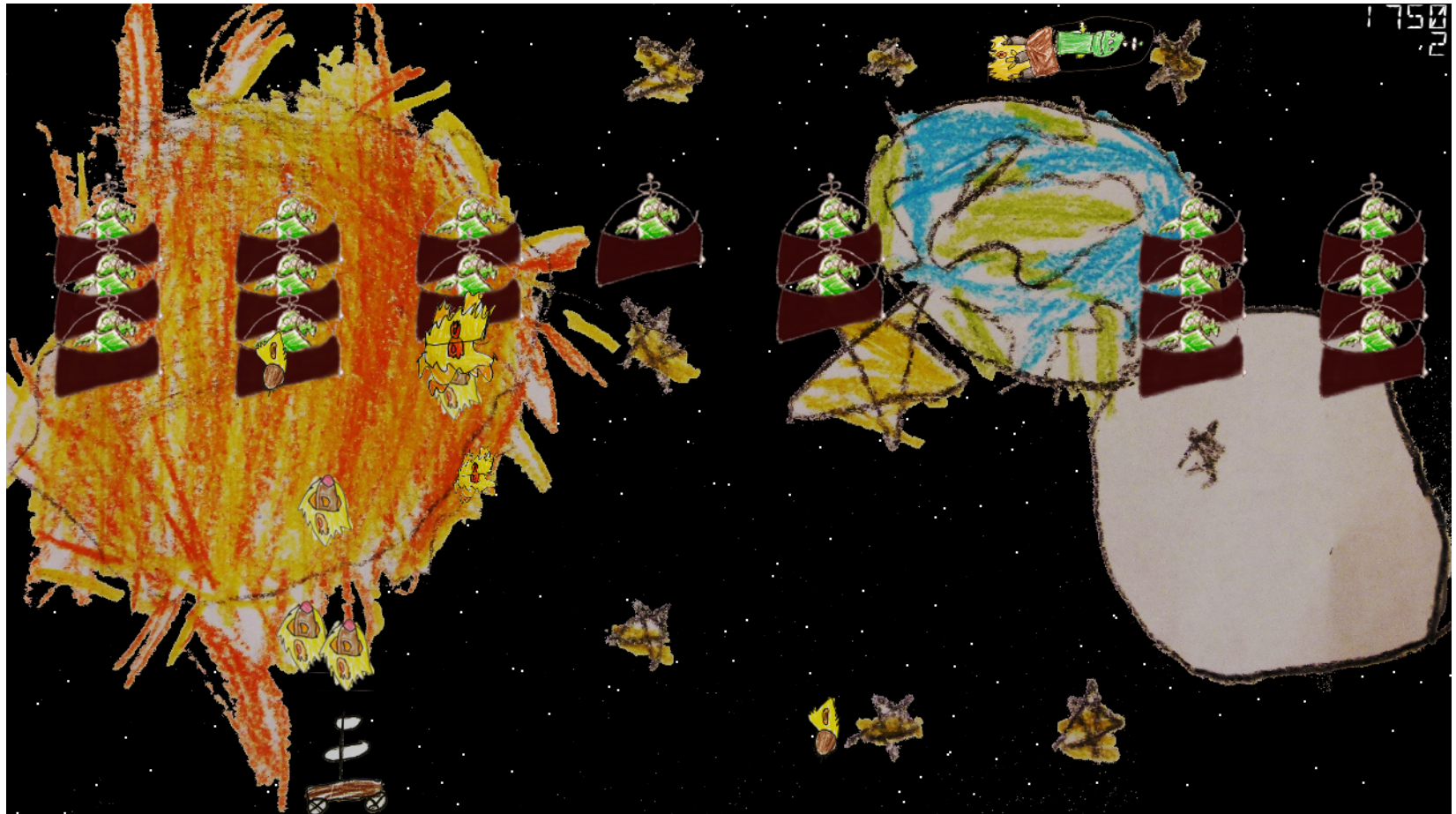
ZUMBI



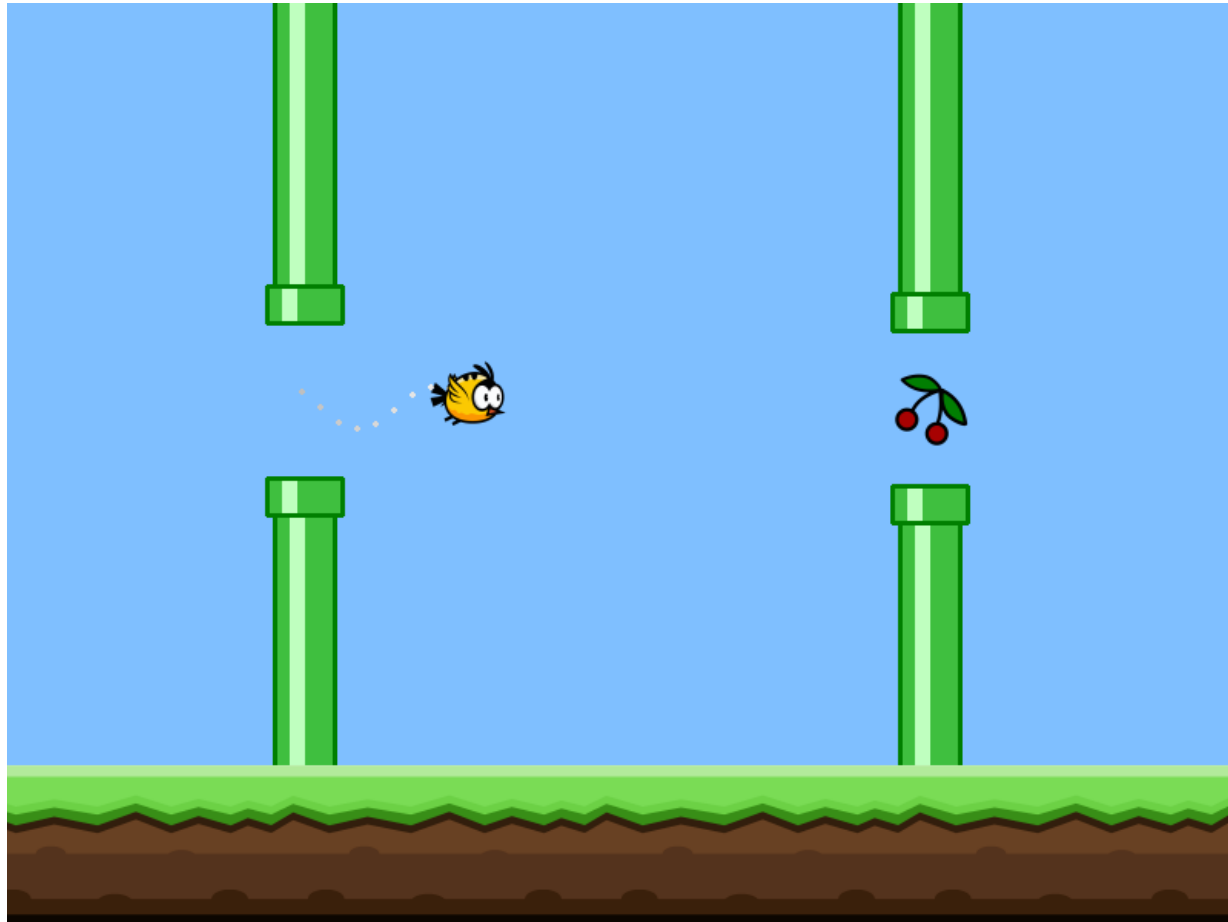
INVASORES



INVASORES



0 400



FASE 2

~ COMO FAZER ~

BIBLIOTECAS/ MOTORES

- Competidores:
 - pygame
 - pygamelet
 - löve
 - godot
 - gdevelop
 - etc
- Vencedor: ***pygame!***
 - Mais rápido reaprender

PYGAME

- SDL
- Video, áudio, input
- Python
- Multiplataforma
- Biblioteca
- Site
- Comunidade

FUNIONAMENTO

- Repetir:
 - Processar eventos
 - Atualizar o jogo
 - Desenhar a tela

EXEMPLO

- `hello.py`
- `hello2.py`

FASE 3

~ DEMO ~

JOGOS

- Zumbi
- Invasores
- O voo

CONTINUAR?

- <https://>
 - pygame.org
 - opengameart.org
 - openclipart.org
 - fontlibrary.org
 - inventwithpython.com
 - pyweek.org

CRÉDITOS

- `adrianorg@arg.eti.br`
- `https://arg.eti.br/`
- CC BY-SA 4.0