



Introdução à Engenharia

ENG1000

Aula 12 – Estruturas de Repetição em Love2D 2016.1



Prof. Augusto Baffa
<abaffa@inf.puc-rio.br>



De Volta ao “Hello World”

- Na ultima implementação do “Hello World” fizemos o texto se mover na tela e retornar ao inicio quando ele atingir o limite da tela.
- E se nós precisássemos fazer o mesmo com 20 “Hello World” ao mesmo tempo?
 - Duplicar código nunca é uma opção viável!
- Com uma estrutura de repetição podemos fazer isso sem duplicar linhas de código.
- Como podemos fazer isso?

```
local px      -- posição x do texto

function love.load()
    love.graphics.setColor(0, 0, 0)
    love.graphics.setBackgroundColor(255, 255, 255)
    px = 0
end

function love.update(dt)
    px = px + (100 * dt)

    if px > love.window.getWidth() then
        px = 0
    end
end

function love.draw()
    love.graphics.print("Hello World", px, 300)
end
```

```
local px      -- posição x do texto

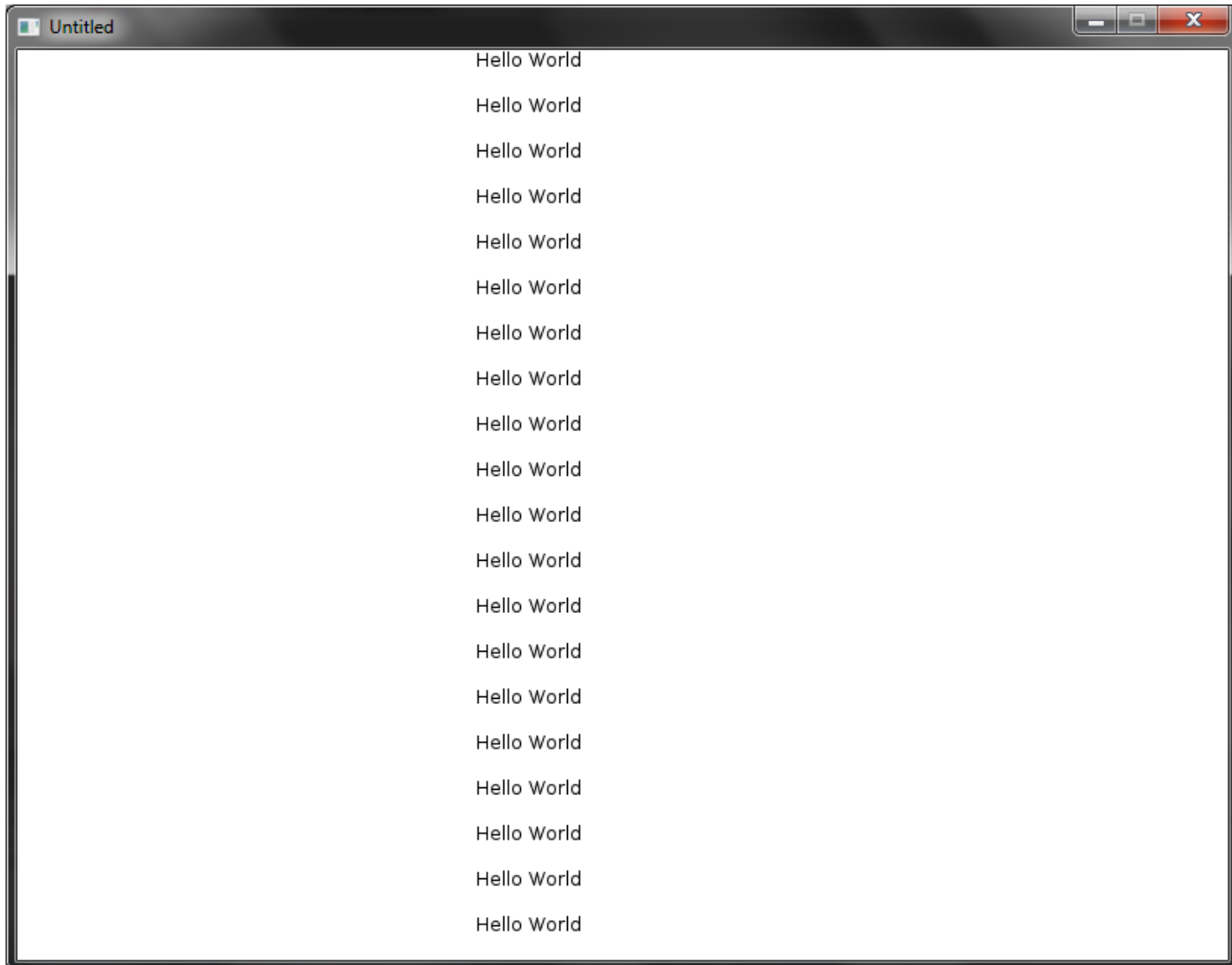
function love.load()
    love.graphics.setColor(0, 0, 0)
    love.graphics.setBackgroundColor(255, 255, 255)
    px = 0
end

function love.update(dt)
    px = px + (100 * dt)

    if px > love.window.getWidth() then
        px = 0
    end
end

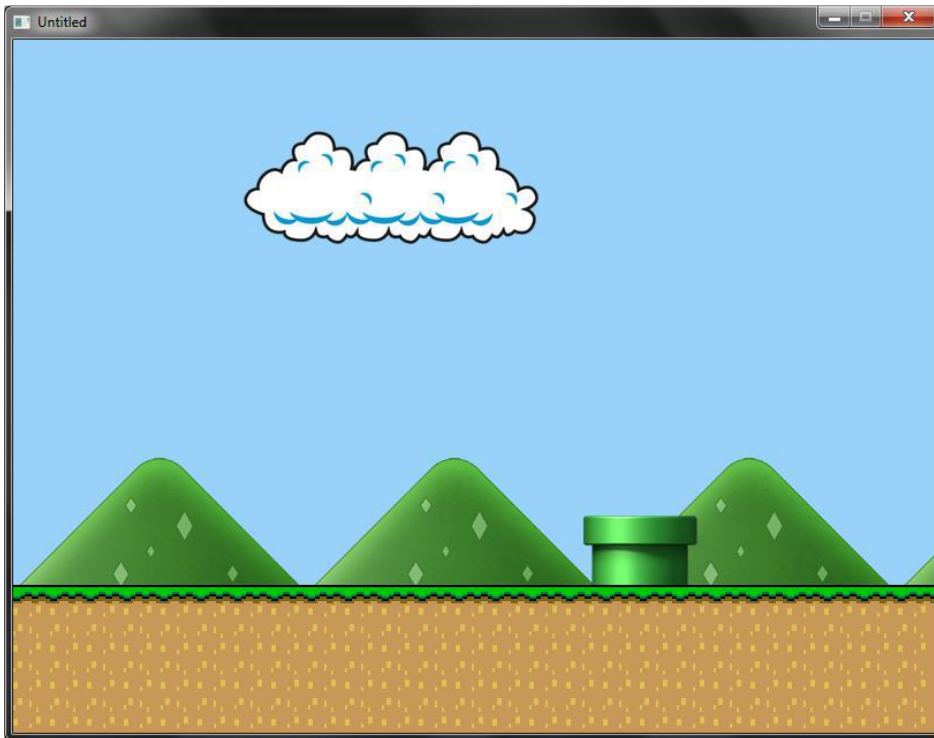
function love.draw()
    for y = 0, 20, 1 do
        love.graphics.print("Hello World", px, y * 30)
    end
end
```

De Volta ao “Hello World”



Exercício 1

- 1) Faça um programa que desenhe na tela um cenário semelhante ao mostrado na imagem abaixo:



Importante: você deve utilizar estruturas de repetição para desenhar as imagens que se repetem mais de uma vez (chão e montanhas)



Imagens: http://www.inf.puc-rio.br/~abaffa/eng1000/imagens_cenario.zip

Exercícios

Lista de Exercícios 08 - Estruturas de Repetição e SpriteSheets

<http://www.inf.puc-rio.br/~abaffa/eng1000/>