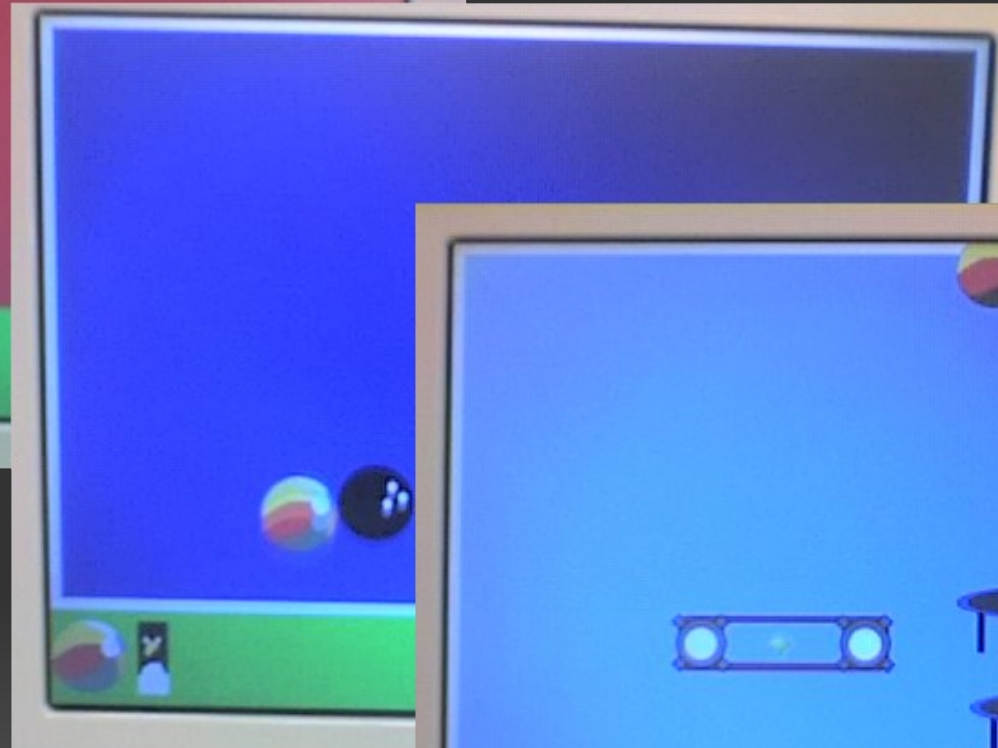


Gambiarra!

Física e Diversão em 24 horas



O Gambiarra



○ GameJam



A Experiência

- Virar a noite programando
- Desenvolver em 24 horas
- Aprender Python
- Live Blogging
- Fez-se o ULPM!

PyGame

- Facilidades

- Colisões

- `hitbox = self.rect.inflate(5,5)`
 - `if hitbox.colliderect(obj.rect):`

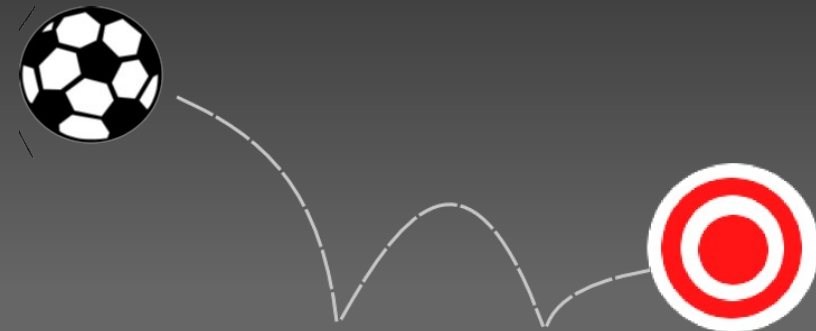
- Imagens

- `self.background = pygame.image.load(abspath("data/images/background.png"))`
 - `screen.blit(self.background, pos)`

- Abstrações

- Complicações

- Controlar tudo que é desenhado
 - Mouse



Por que Física ?

- Quem chega no chão primeiro, um elefante ou uma maçã ?
 - Todos objetos se comportam seguindo as mesmas regras
 - Questão de tempo!
- Tendência em jogos modernos
 - Crayon Physics Deluxe
 - Phun
 - Pocket Physics

Artwork / Creative Commons

- artwork e creative commons
- Onde conseguir?

- Open Cliparts

Obrigado

Dúvidas ?

Alexandre Yukio Harano

a.y.harano@gmail.com

Fábio Cassarotti Parronchi Navarro

fabiocpn@gmail.com

Gabriel Geraldo França Marcondes

gabrielgeraldo@gmail.com

Luiz Carlos Irber Júnior

luiz.irber@gmail.com

ULPM

