

Jogos em Lua com LÖVE

Hamilton Lima Jr.
MediaLab – UFF
www.athanazio.com

Lua workshop 2009

Agenda

- O que é LÖVE
- Componentes
- Exemplos
 - Hello world
 - Controle de teclado
 - Fisica
- Jogos completos

O que é LÖVE

- Game engine 2D
- Usa LUA como linguagem de programação
- Oferece suporte a múltiplos tipos de imagem e som
- Oferece suporte a fontes True-type
- É considerada inquestionavelmente impressionante 😊



“LÖVE is an *unquestionably* awesome 2D game engine, which allows rapid game development and prototyping in Lua“

<http://love2d.org>

O que é LÖVE

- OpenGL - <http://opengl.org>
- SDL - <http://libsdl.org>
- SDLMixer - http://libsdl.org/projects/SDL_mixer
- Freetype - <http://freetype.org>
- DeviL - <http://openil.sourceforge.net>
- PhysicsFS - <http://icculus.org/physfs>
- BOX2D - <http://box2d.org>
- Boost - <http://boost.org>
- SWIG - <http://swig.org>

Componentes

- Graphics
- Audio
- Physics
- Mouse
- Keyboard
- Joystick
- Filesystem
- Timer
- System

Quase 09:10



Show me
the code !

LÖVE hello world

```
function load()
```

```
    love.graphics.setBackgroundColor(54, 172, 248)
```

```
    love.graphics.setColor(255, 255, 255)
```

```
    local f = love.graphics.newFont(love.default_font, 14)
```

```
    love.graphics.setFont(f)
```

```
end
```

```
function draw()
```

```
    love.graphics.draw("hello", 50, 50)
```

```
end
```

Mandamentos

- Tenha um main.lua
- Crie as funções
 - Load()
 - Update(dt)
 - Draw()

E se precisar implemente alguma destas:

- Mousepressed()
- Mousereleased()
- Keypressed()
- Keyreleased()
- Joystickpressed()
- Joystickreleased()

Movendo a bola

```
function load()
    branco = love.graphics.newColor( 255,
    255, 255 )

    love.graphics.setBackgroundColor(
    branco )
    bola =
    love.graphics.newImage("bola.png")
    x = 100
    y = 100
    velocidade = 240

end

function draw()
    love.graphics.draw( bola, x, y )
end
```

function update(delta)

```
    if
    love.keyboard.isDown(love.key_up)
    then
        y = y - (velocidade * delta)
    end

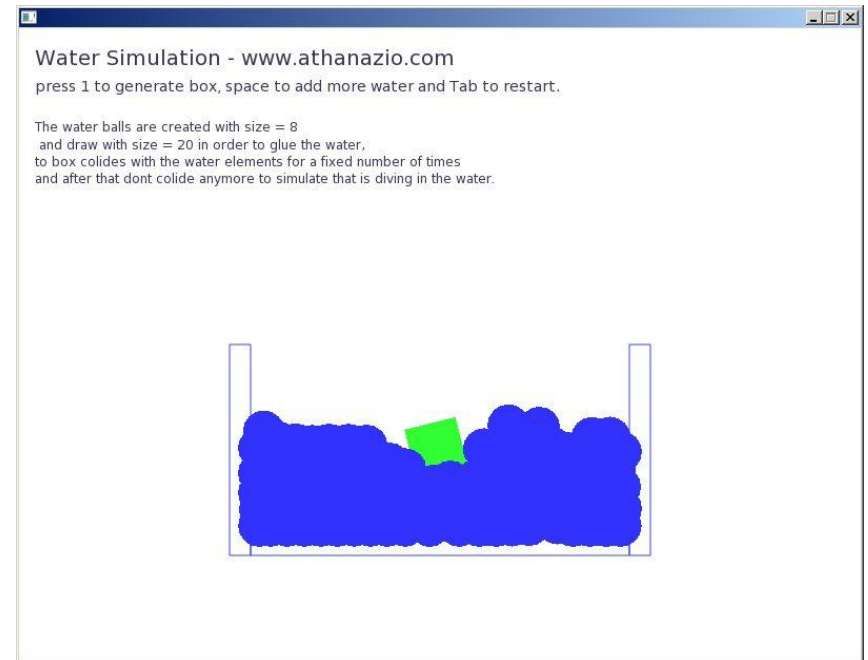
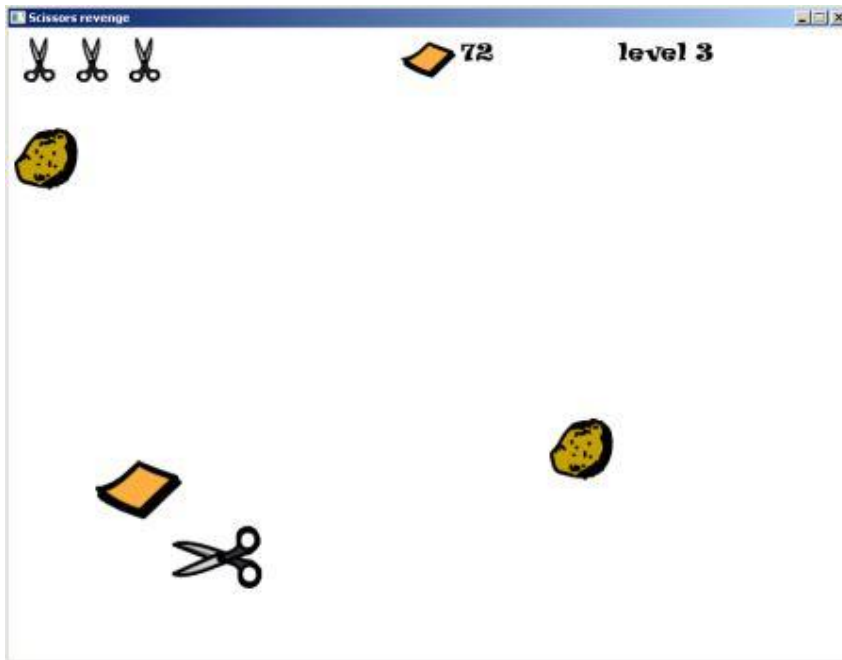
    if love.keyboard.isDown(love.key_down)
    then
        y = y + (velocidade * delta)
    end

    if love.keyboard.isDown(love.key_left) then
        x = x - (velocidade * delta)
    end

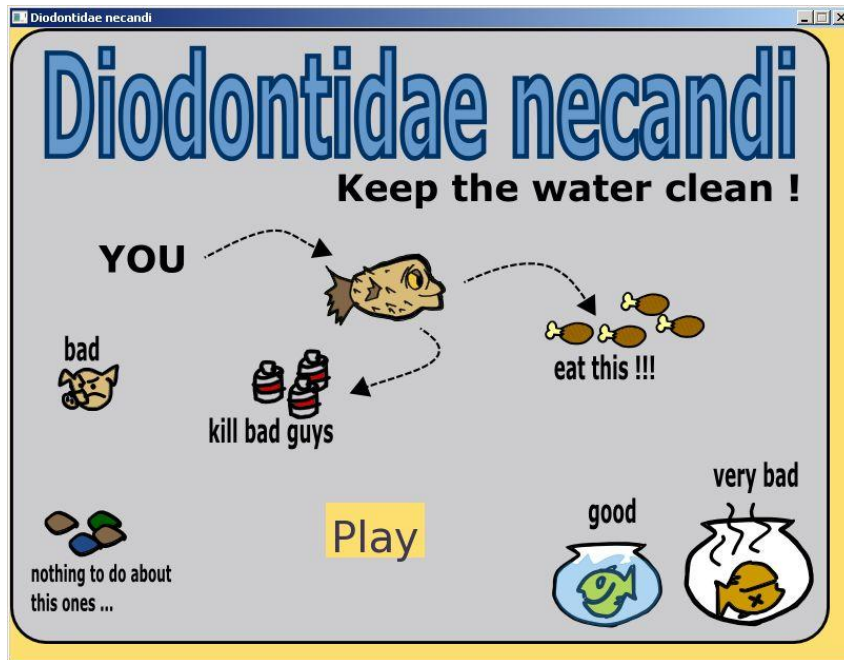
    if love.keyboard.isDown(love.key_right)
    then
        x = x + (velocidade * delta)
    end
```

end

Outros exemplos



Mais exemplos



Referências

- <http://love2d.org/docs/>
- <http://love2d.org/forum/>
- www.riogdug.org
- www.athanazio.com/jogos

Make LÖVE !

