

02

Telas de título e de jogo

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula7.zip\)](https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula7.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Todas as funcionalidades e elementos principais do jogo estão prontos mas quando a gente roda o jogo, o jogador não tem nem tempo de respirar e já está preso em um calabouço e sendo perseguido por monstros. O ideal é apresentar o jogo para o jogador, mostrar pelo menos uma tela de título e aguardar que o jogador decida iniciar. Até o momento, temos apenas a tela de jogo, onde a gente fica naquele ciclo de atualizar e desenhar. Só que agora, vamos querer ter uma tela diferente onde vamos querer desenhar o título do jogo e ficar esperando o jogador apertar algum botão para iniciar o jogo. Nessa tela também teremos mesmo ciclo de atualização e desenho. No fim das contas, podemos generalizar o código da função **atualiza()** para atualizar e desenhar a **tela atual** que vai poder ser a tela de título ou a tela de jogo. Assim fica fácil de adicionar telas diferentes para momentos diferentes do jogo. Vamos ao passo a passo da implementação:

- Crie uma variável chamada **Tela** logo acima da função **inicializa()**. Nessa variável, crie um atributo para representar a tela de título e outro para representar a tela de jogo. Dentro de cada um desses atributos, defina mais dois atributos: **atualiza** que deve receber o nome da função que atualiza essa tela e **desenha** que deve receber o nome da função que desenhar essa tela. Veja como tem que ficar:

```
Tela = {
    INICIO = {
        atualiza = atualizaTelaDeTitulo,
        desenha = desenhaTelaDeTitulo
    },
    JOGO = {
        atualiza = atualizaOJogo,
        desenha = desenhaOJogo
    }
}
```

- Na função **inicializa()**, crie uma variável chamada **tela** (tudo minúsculo) com o valor **Tela.INICIO** . Essa variável vai guardar em qual tela nosso jogo está.
- Renomeie a função **atualiza()** para **atualizaOJogo()** e a função **desenha()** para **desenhaOJogo()**. Como vamos ter várias telas, precisamos diferenciar melhor as funções de cada tela.
- Crie a função **desenhaATelaDeTitulo()** que deve limpar a tela, desenhar o título do jogo, desenhar o logo da Alura e também a URL do site da Alura. Para fazer isso, use os sprites que a gente importou no começo do curso e as funções do TIC-80 que já vimos: **cls** , **spr** , **print** . Crie constantes para não espalhar muitos *magic numbers* pelo seu código.
- Crie a função **atualizaATelaDeTitulo()** e verifique se o jogador pressionou a tecla Z (botão 4) usando a função **btn** . Em caso positivo, troque a tela atual do jogo atribuindo o valor **Tela.JOGO** para a variável **tela**.
- Crie um novo efeito sonoro para indicar que o jogo foi iniciado e faça esse efeito sonoro tocar quando o jogo inicia.
- Atualize a função **TIC()** para que ela chame as funções **atualiza** e **desenha** da variável **tela**.

Pronto! Se tudo der certo, o jogo deve iniciar na tela de título. Quando o jogador pressiona a tecla Z, o jogo se inicia. Quando o jogador encosta no inimigo, retornamos para a tela de título. Faça todos esses testes até ter certeza de que tudo funciona!

