



Jogos Eletrônicos

Aula 04 – Tutorial ZeroBrane Studio e Löve

Edirlei Soares de Lima
<edirlei.lima@uniriotec.br>

ZeroBrane Studio

- Ambiente de programação Lua:

- Debugging;
- Code completion;
- Syntax highlighting;
- Live coding;



- Suporta varias game engines baseadas na linguagem lua:

- Löve;
- Corona;
- Gideros;
- Moai;



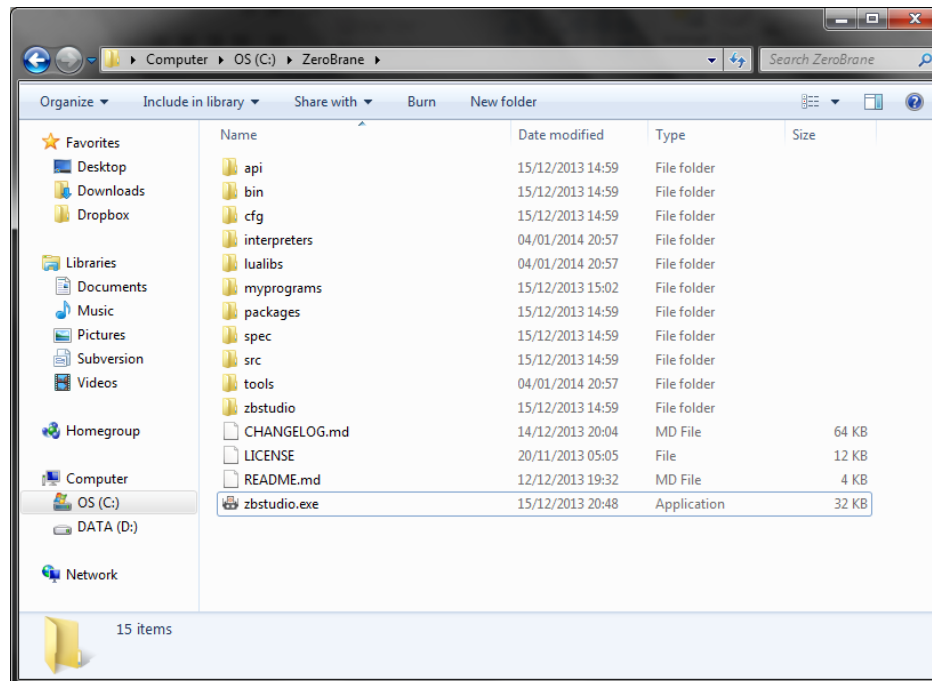
Download

- **ZeroBrane Studio:**

<https://studio.zerobrane.com/download.html>

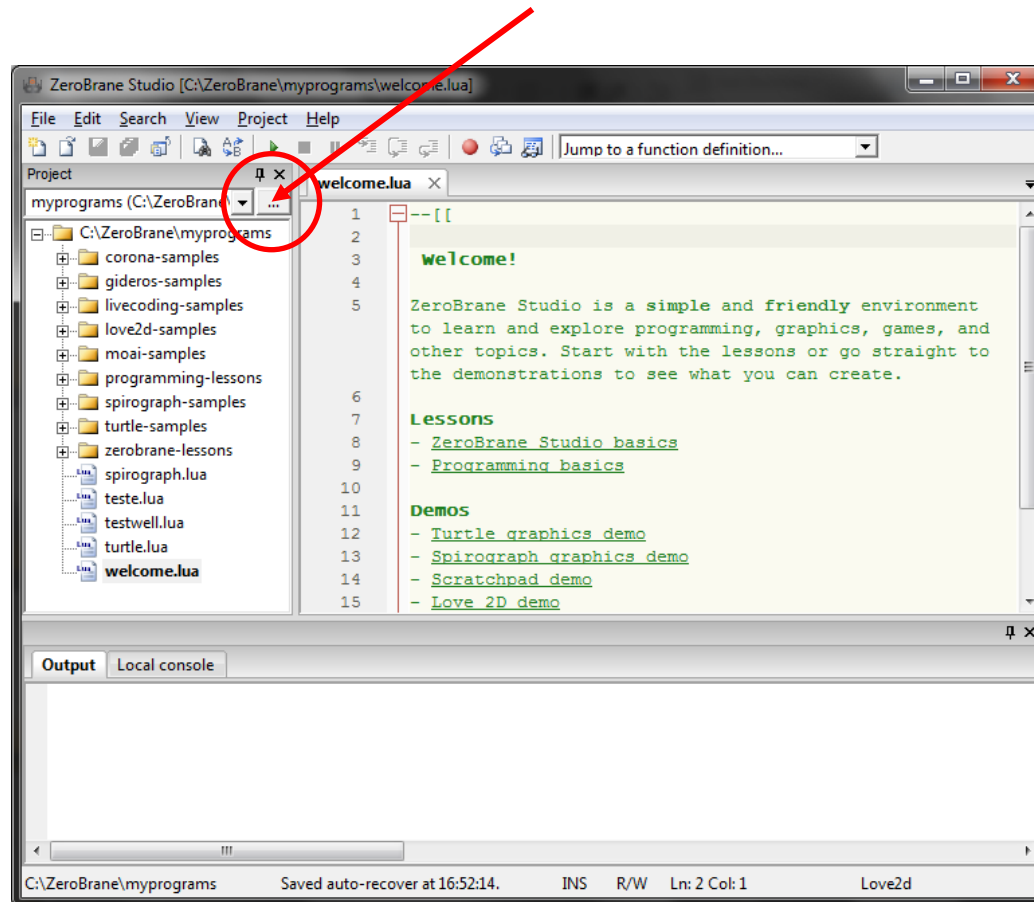
Instalação - ZeroBrane Studio

- 1) Descompacte o **ZeroBrane Studio** para uma pasta do seu computador.
- 2) Execute o programa **zbstudio.exe**



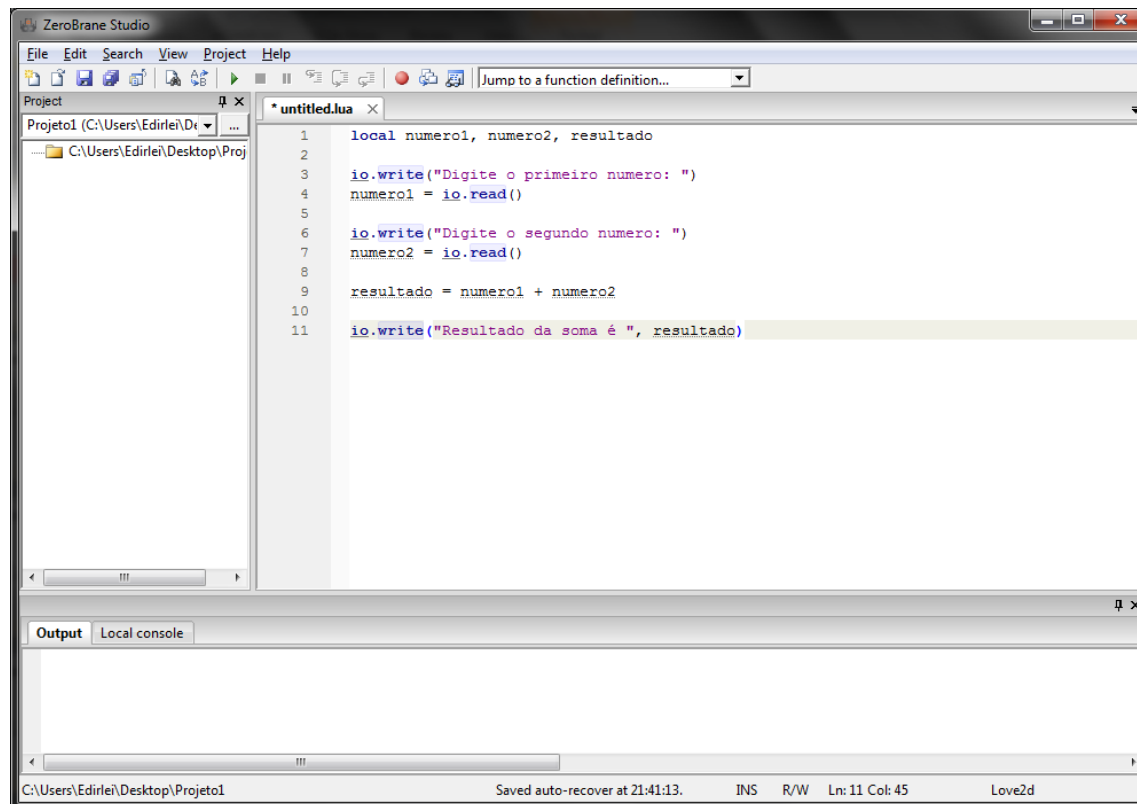
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 3) Para **iniciar um novo projeto**, selecione a pasta onde o projeto será criado clicando no local indicado na imagem:



Tutorial - ZeroBrane Studio

- 4) Um novo **documento em branco** será automaticamente criado e você poderá escrever o seu programa nele:



Tutorial - ZeroBrane Studio

5) Exemplo de programa em Lua:

```
local numero1, numero2, resultado

io.write("Digite o primeiro numero: ")
numero1 = io.read()

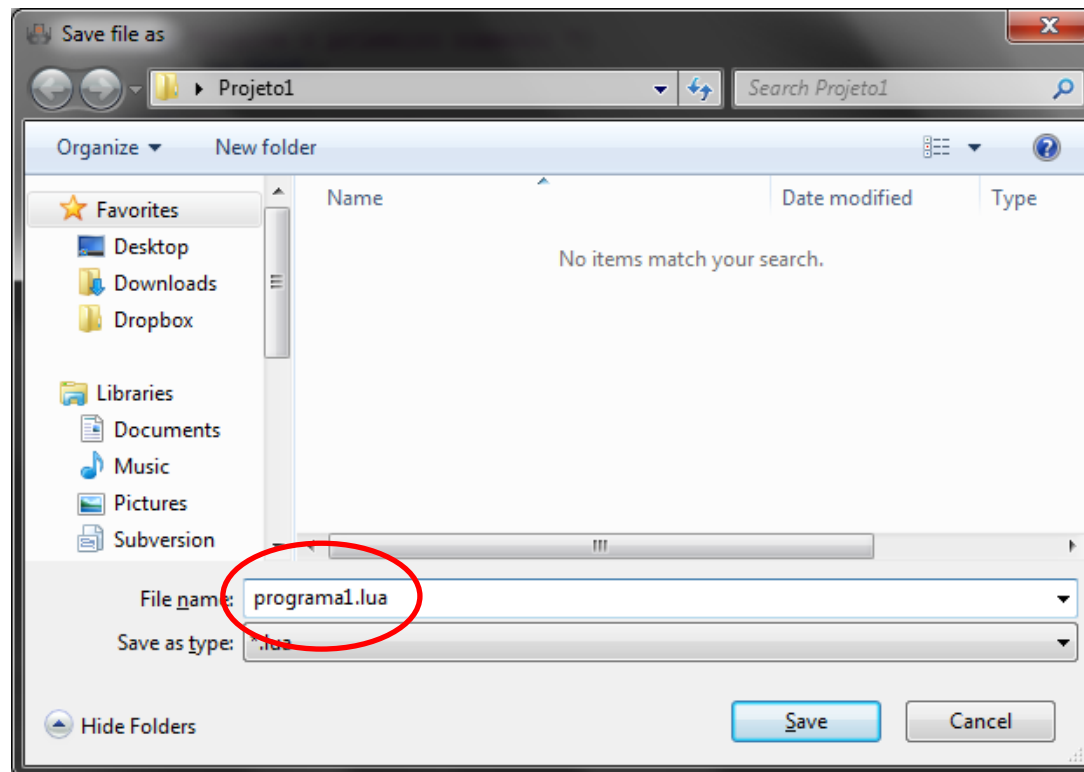
io.write("Digite o segundo numero: ")
numero2 = io.read()

resultado = numero1 + numero2

io.write("Resultado da soma é ", resultado, "\n")
```

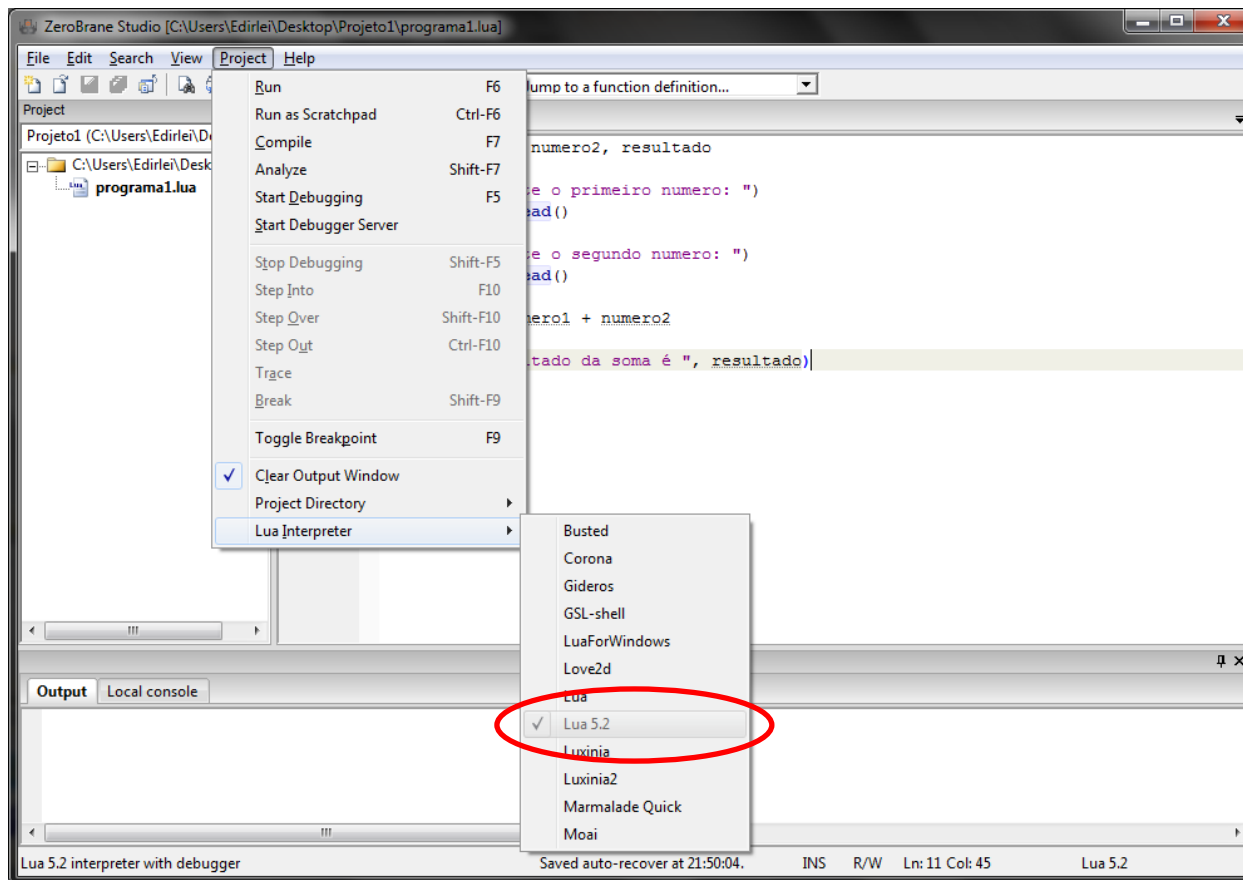
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 6) Salve o seu programa (menu File->Save) com o nome que você desejar. Exemplo: “**programa1.lua**”



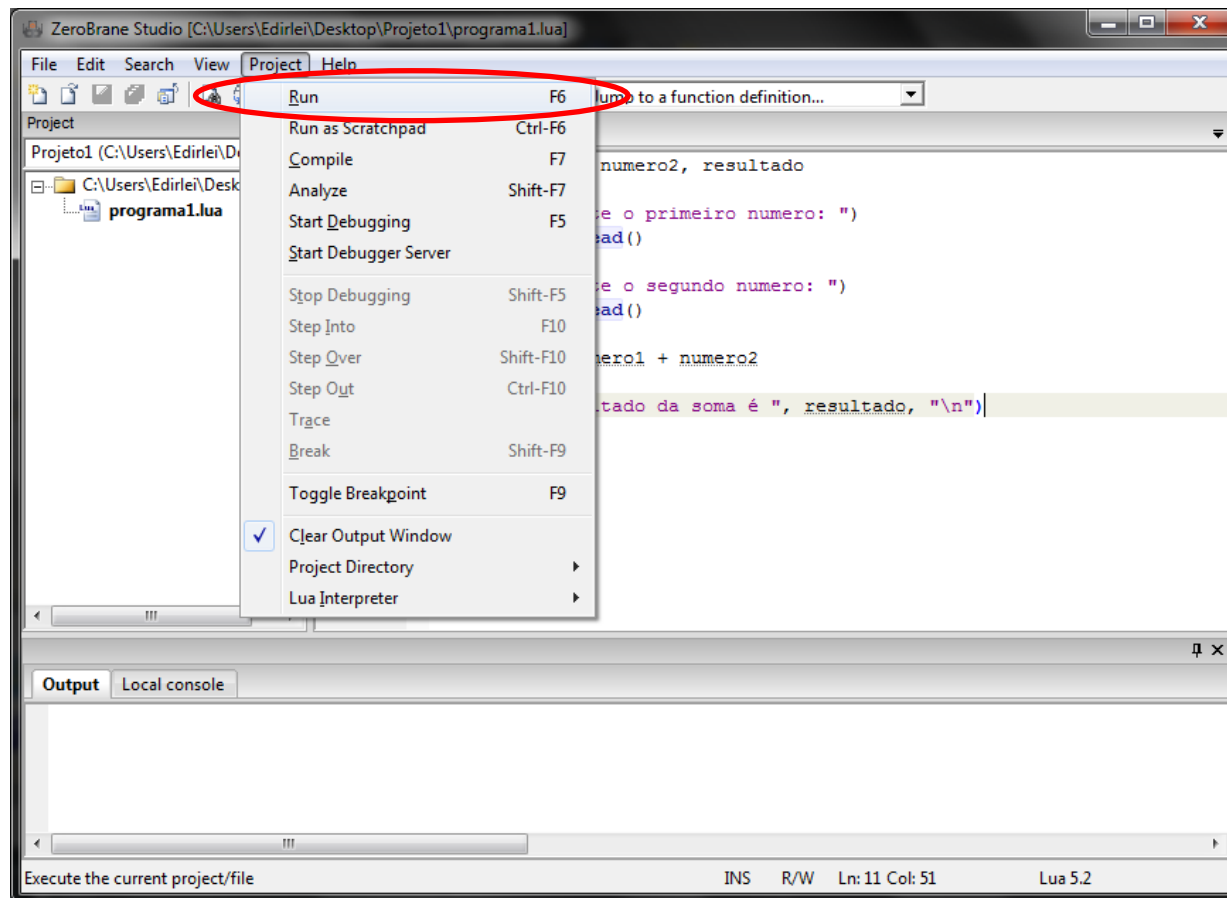
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 7) Selecione o interpretador **Lua 5.2** (menu Project->Lua Interpreter->Lua 5.2)



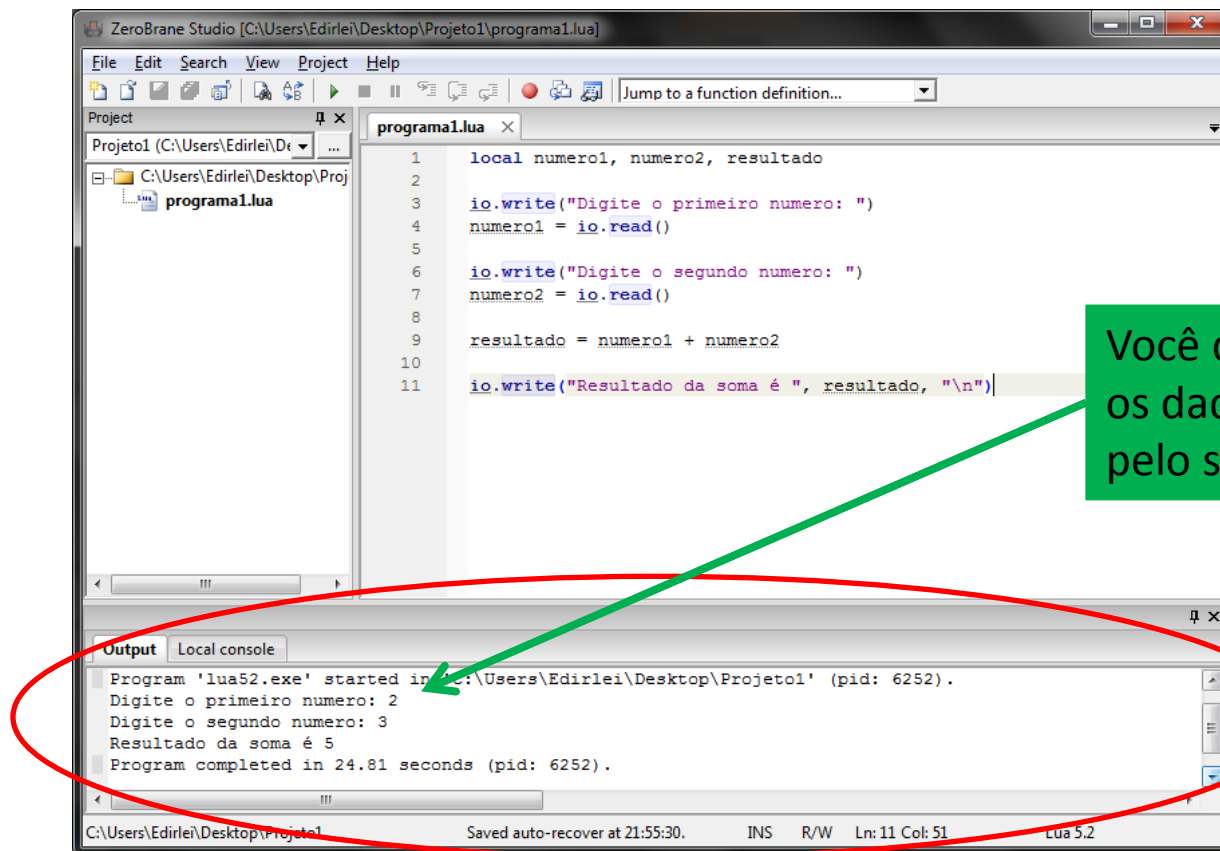
Tutorial - ZeroBrane Studio

8) Execute o programa (menu Project->Run)



Tutorial - ZeroBrane Studio

- 9) O resultado da execução do programa será exibida na aba "Output":



Tutorial - ZeroBrane Studio

- Erros existentes no programa também são exibidos na aba “output”. Exemplo:

O comando `io.writer` não existe.

```
local numero1, numero2, resultado

io.writer("Digite o primeiro numero: ")
numero1 = io.read()

io.write("Digite o segundo numero: ")
numero2 = io.read()

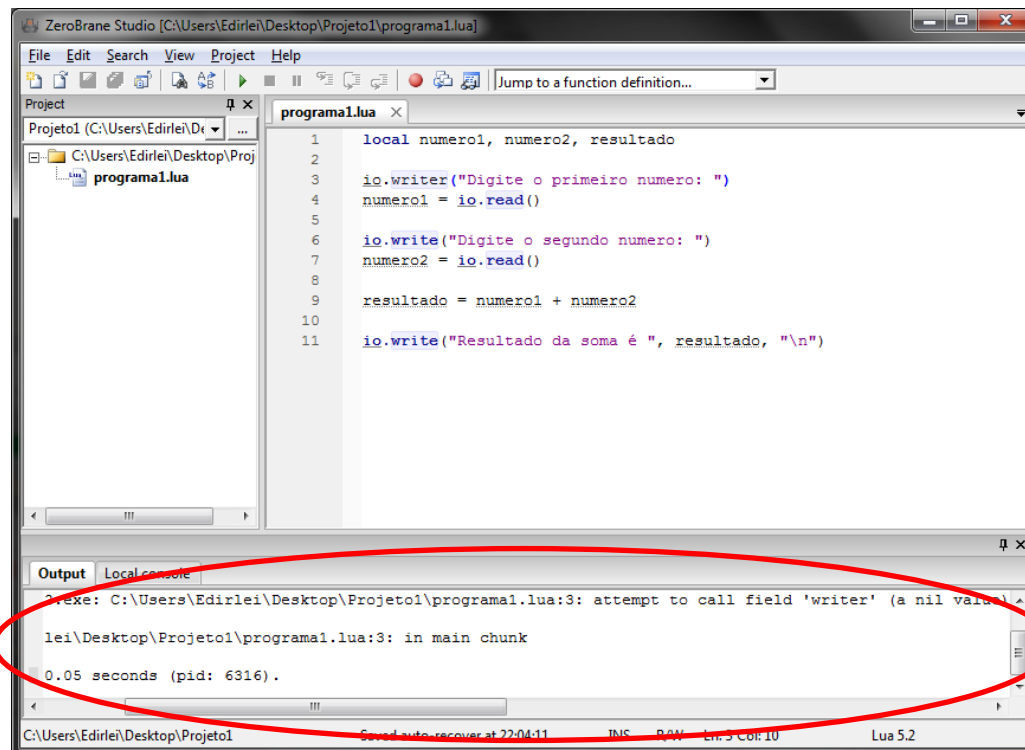
resultado = numero1 + numero2

io.write("Resultado da soma é ", resultado, "\n")
```

Tutorial - ZeroBrane Studio

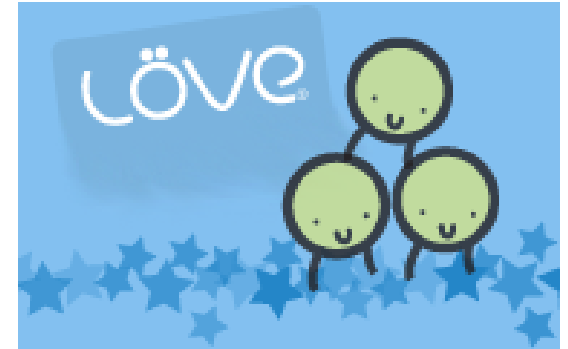
- Ao tentarmos executar o programa, o seguinte erro será exibido:

“...\programa1.lua:3: attempt to call field 'writer' (a nil value)”

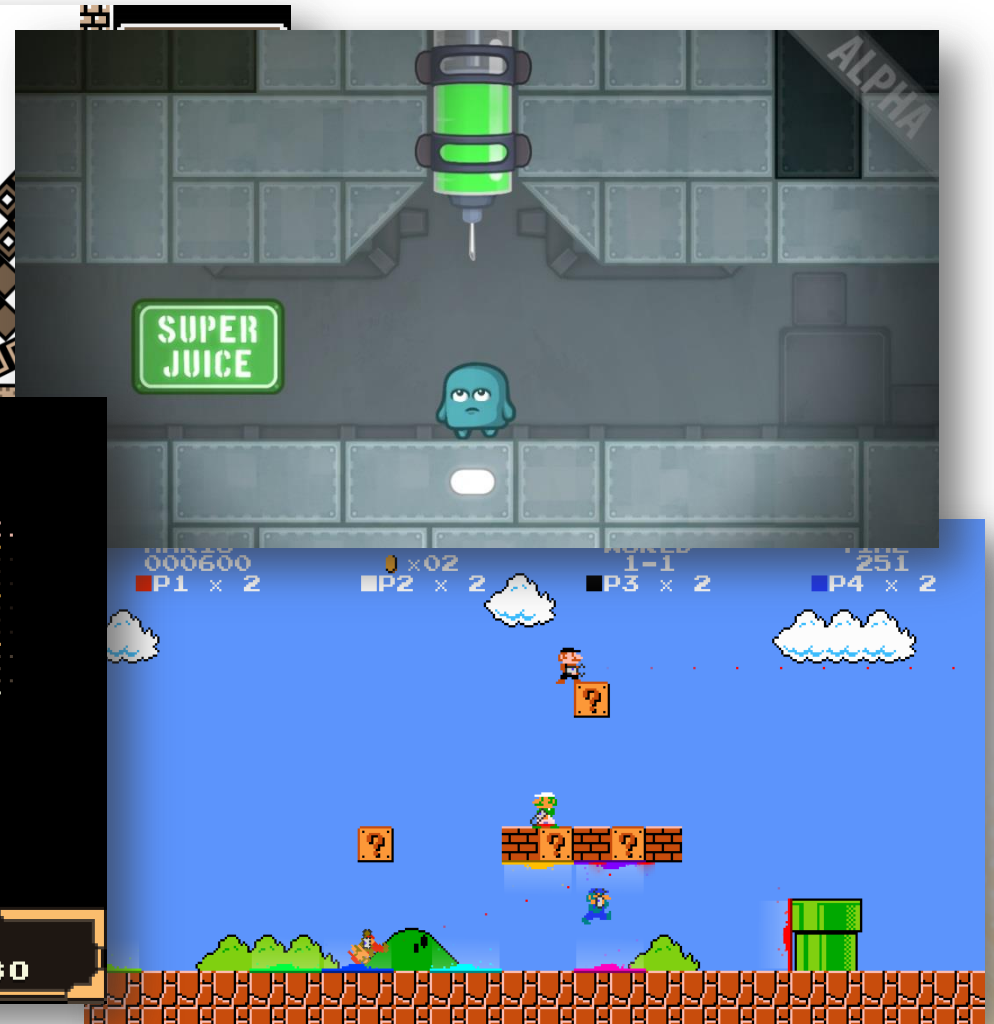
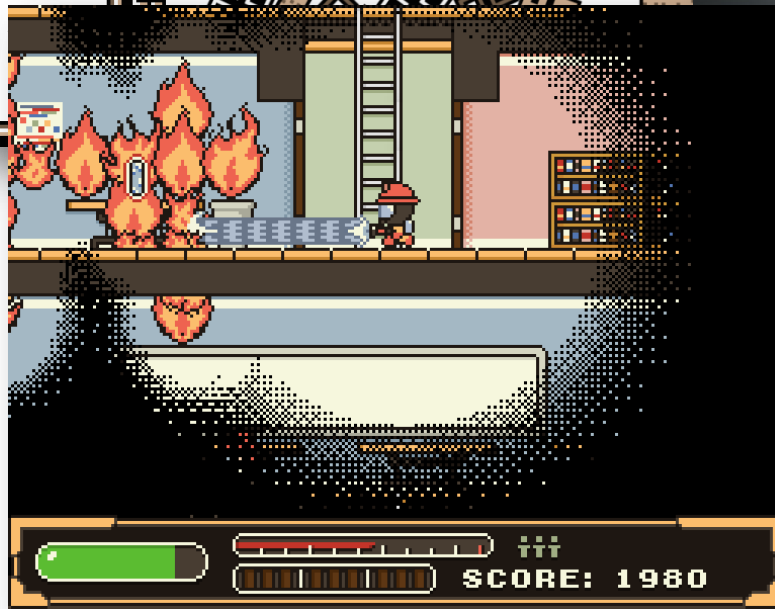
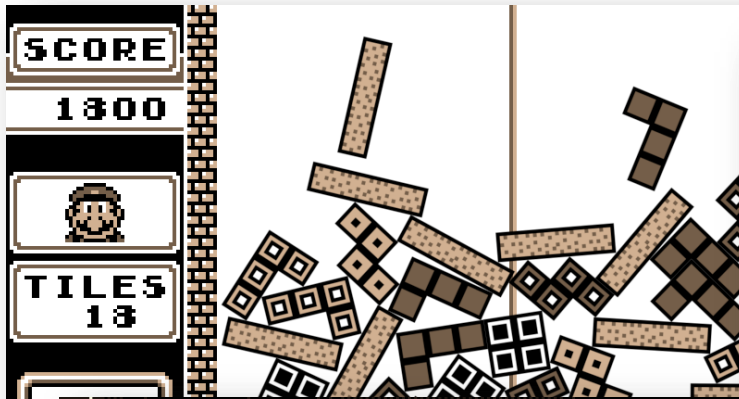


Löve

- **Löve** é um Framework para criação de jogos 2D na linguagem de programação Lua
- **Multiplataforma** (Windows, Linux e Mac)
- **Open Source**
- **Totalmente gratuito** e pode ser usado em qualquer tipo de projeto



Löve



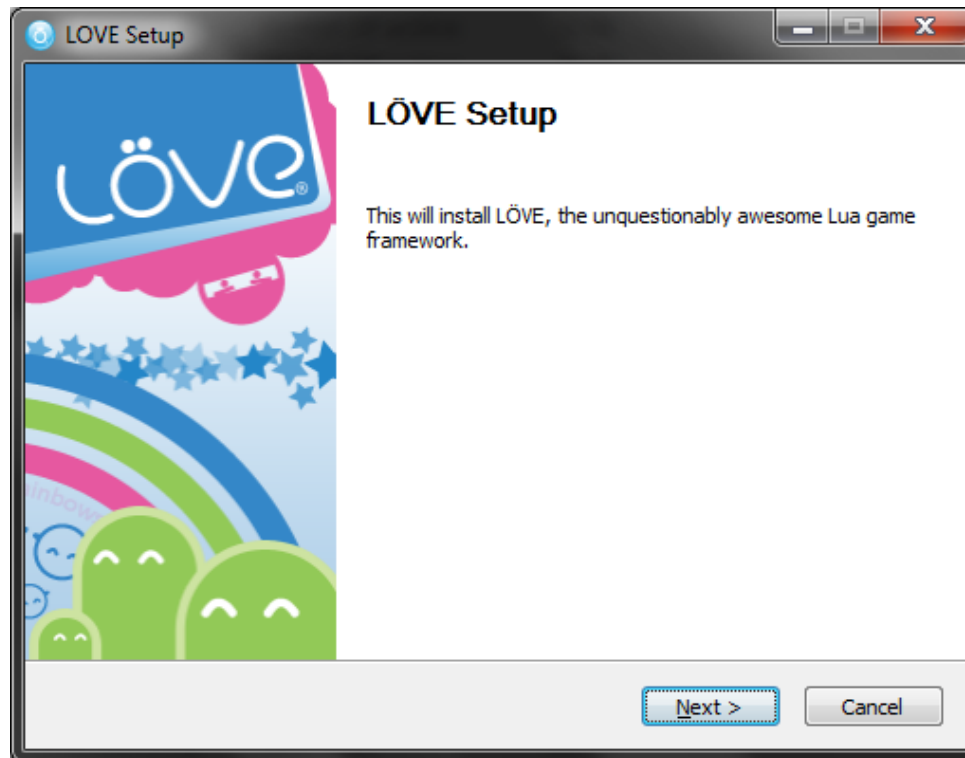
Download

- **Löve:**

<https://www.love2d.org/>

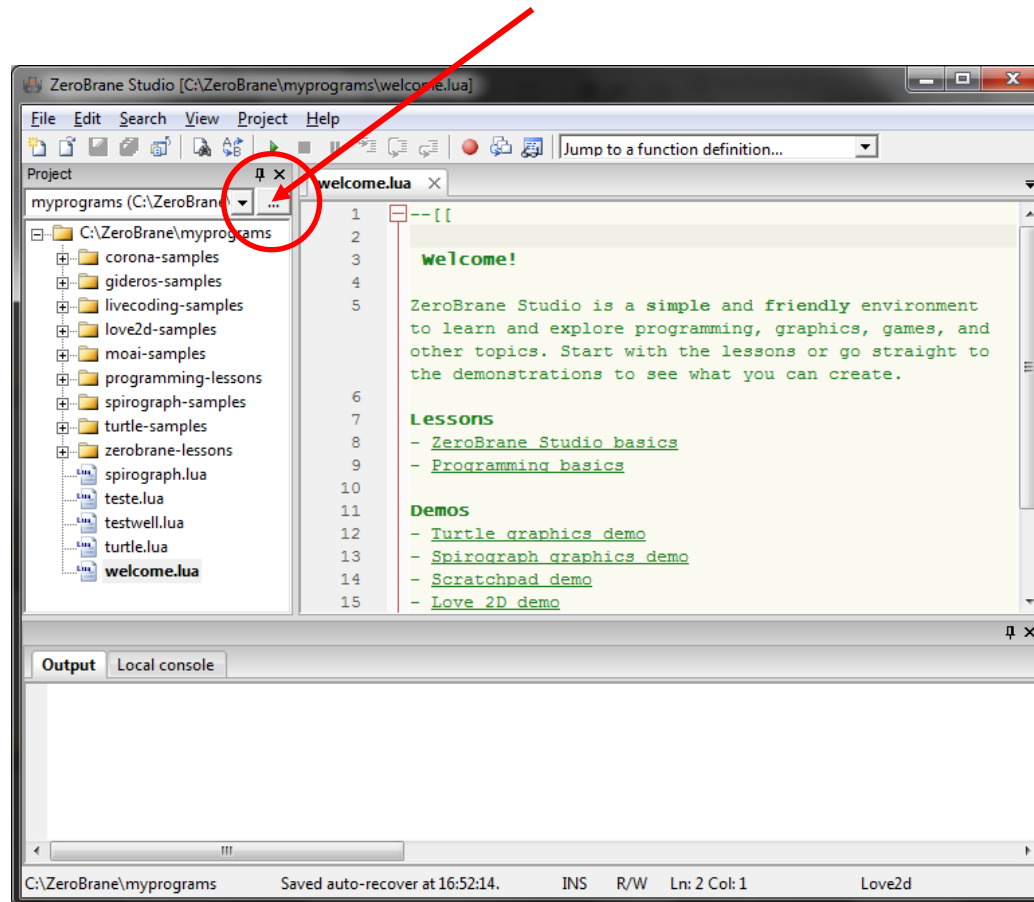
Instalação - Löve

- 1) Instale o **Löve** seguindo as instruções da instalação, mantendo a configuração padrão.



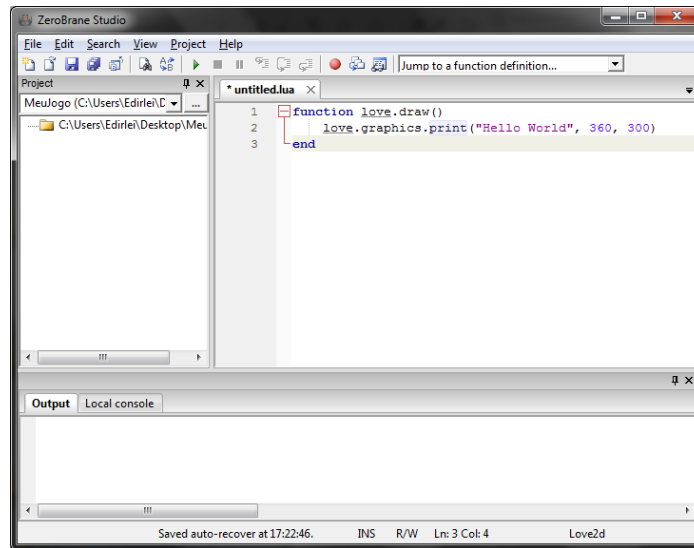
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 2) Para **iniciar um novo projeto**, selecione a pasta onde o projeto será criado clicando no local indicado na imagem:



Tutorial - ZeroBrane Studio

- 3) Um novo **documento em branco** será automaticamente criado e você poderá escrever o seu programa nele:

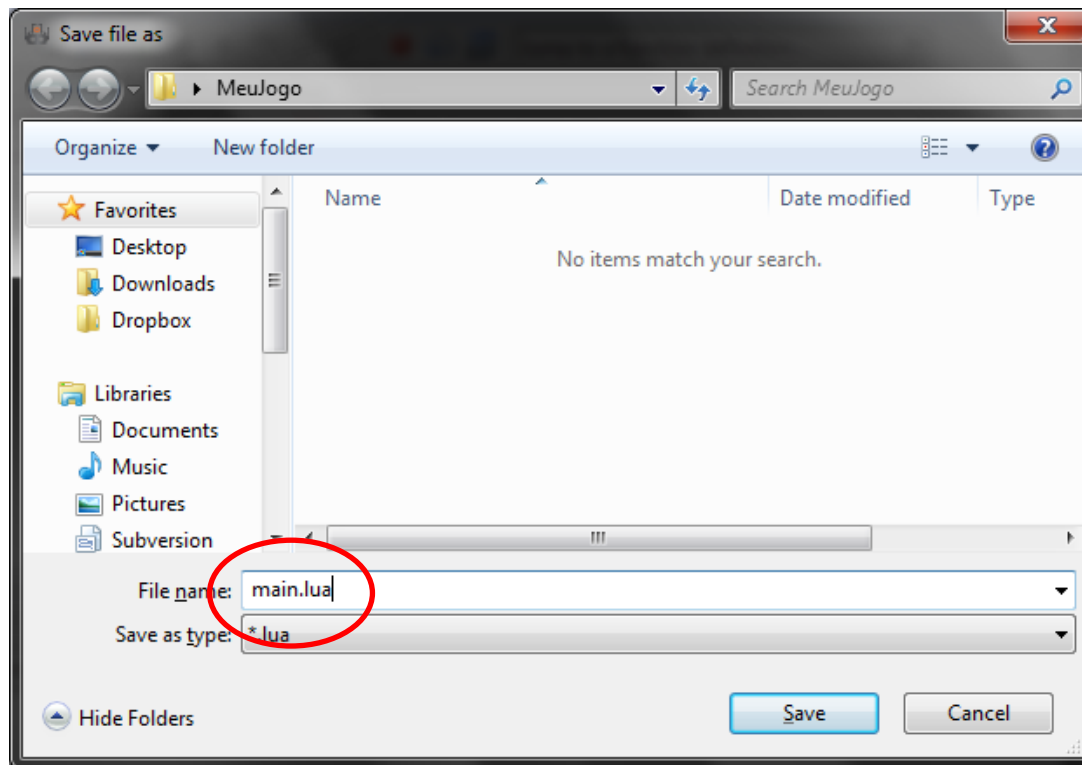


Exemplo:

```
function love.draw()  
    love.graphics.print("Hello World", 360, 300)  
end
```

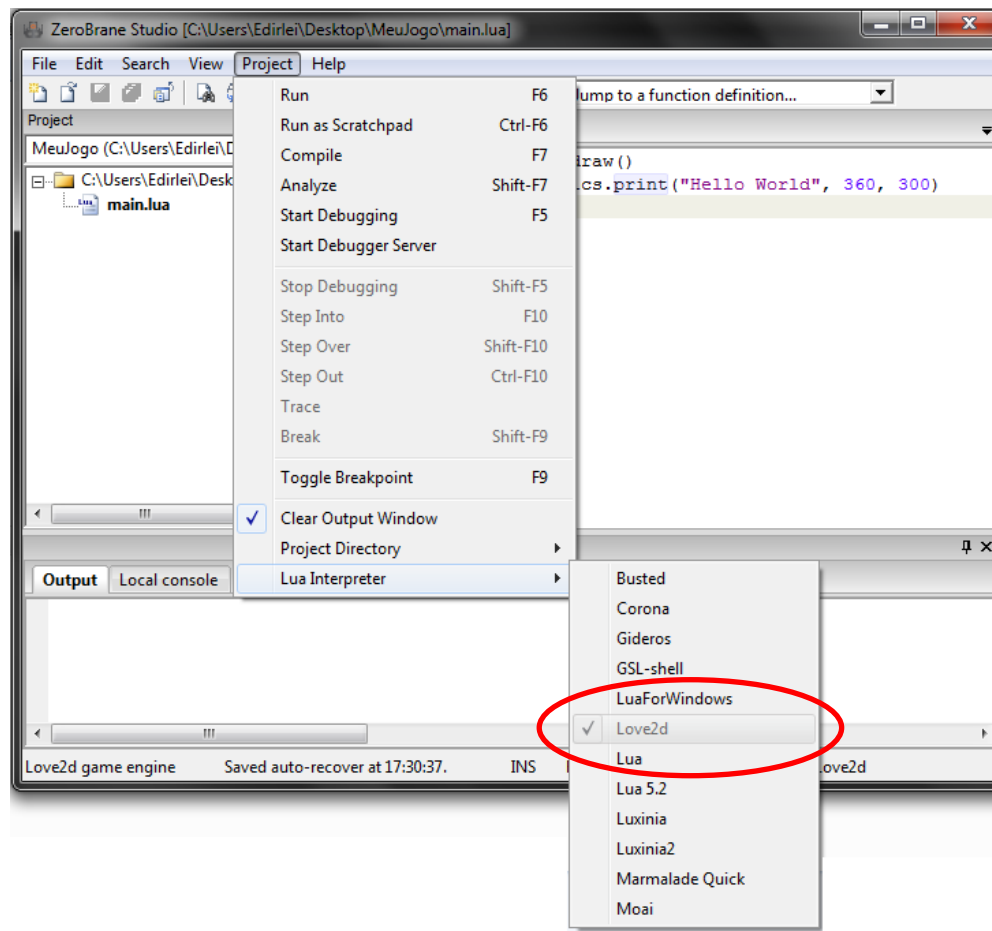
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 4) Salve o seu programa (menu File->Save) com o nome “main.lua”



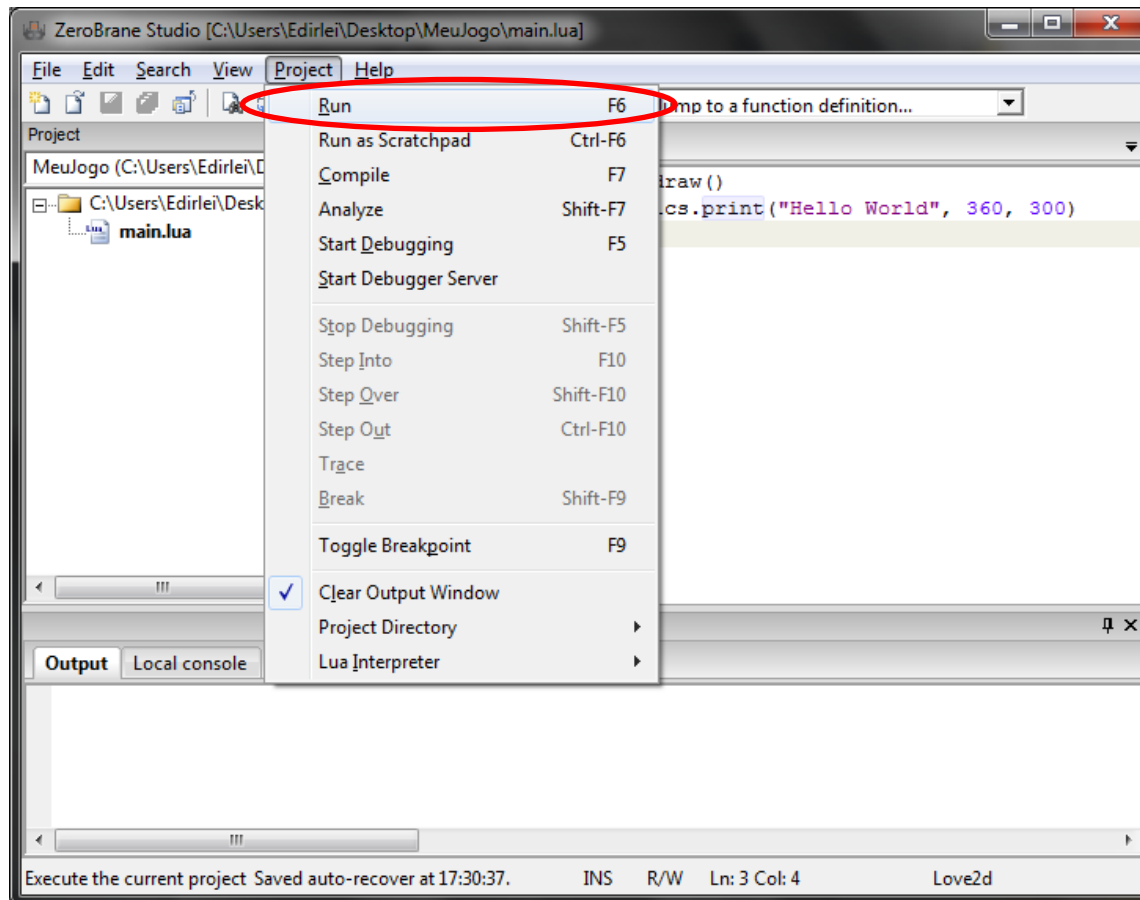
Tutorial - ZeroBrane Studio

- 5) Seleccione o interpretador **Love2D** (menu Project->Lua Interpreter->Love2D)



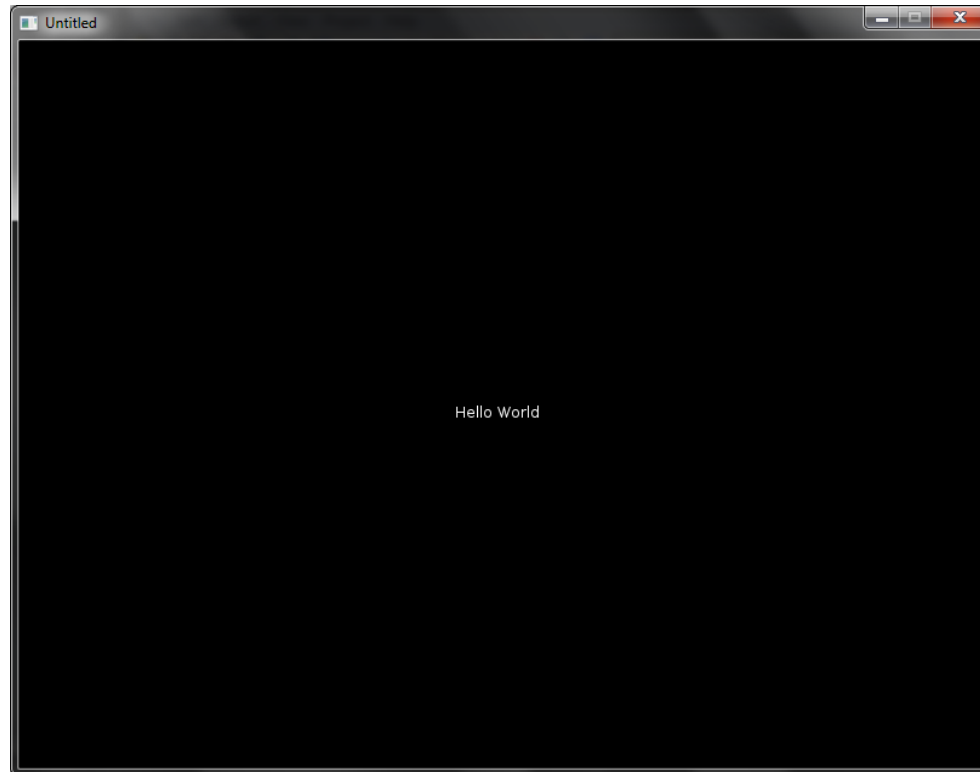
Tutorial - ZeroBrane Studio

6) Execute o programa (menu Project->Run)



Tutorial - ZeroBrane Studio

- 7) O programa será executado e a mensagem “Hello World” será exibida na tela:



Tutorial - ZeroBrane Studio

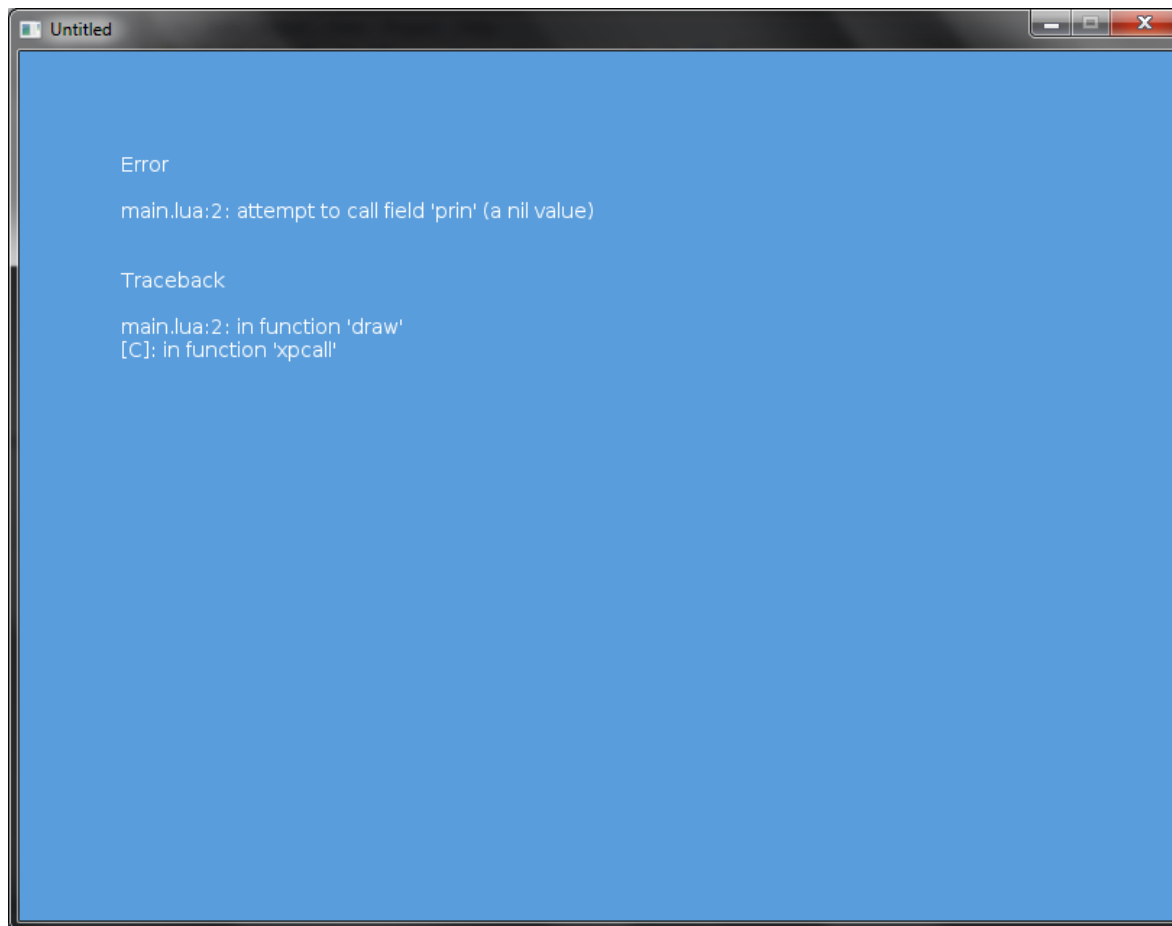
- Se o seu código tiver algum erro, o erro será exibido diretamente na tela do seu programa.
- Por exemplo, se tivéssemos escrito o seguinte programa:

```
function love.draw()  
    love.graphics.prin("Hello World", 360, 300)  
end
```

está faltando um "t" no comando
love.graphics.print

Tutorial - ZeroBrane Studio

- O resultado seria:



The screenshot shows a window titled "Untitled" with a blue background. It displays a Lua error message and a traceback. The error message is "Error" followed by "main.lua:2: attempt to call field 'prin' (a nil value)". The traceback shows "main.lua:2: in function 'draw'" and "[C]: in function 'xpcall'".

```
Error  
main.lua:2: attempt to call field 'prin' (a nil value)  
  
Traceback  
main.lua:2: in function 'draw'  
[C]: in function 'xpcall'
```

Leitura Complementar

- Löve:

https://www.love2d.org/wiki/Main_Page

- ZeroBrane Studio:

<https://studio.zerobrane.com/documentation.html>