

Importação de sprites

As funcionalidades mais básicas do jogo já estão no lugar então agora podemos dar um pouco mais de atenção a parte visual. O TIC-80 fornece recursos para que a gente desenhe os sprites dentro da própria ferramenta mas esses recursos são bem limitados. Uma opção seria fazer os desenhos do jogo em alguma outra ferramenta mais voltada para desenho e então importar esses desenhos para dentro do nosso jogo (claro que ainda precisamos respeitar as limitações de cores e tamanho impostas pelo TIC-80). No nosso caso, nós já temos os sprites prontos e só precisamos importá-los para usar no jogo.

- Baixe um dos arquivos abaixo para a sua máquina. A única diferença entre eles é se você quer ter um herói ou uma heroína no seu jogo. Fique a vontade para modificar os sprites também!

<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/757-fuga-das-sombras/sprites-heroi.gif> (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/757-fuga-das-sombras/sprites-heroi.gif>)

<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/757-fuga-das-sombras/sprites-heroína.gif>
(<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/757-fuga-das-sombras/sprites-heroína.gif>)

- Importe os sprites para o seu jogo digitando o comando **import sprites** e selecionando o arquivo de sprites que você baixou para a sua máquina.
- Vá para o editor de mapa e desenhe novamente o mapa usando os sprites importados.
- No editor de código, atualize a constante que representa o sprite do jogador para usar o sprite de número 256.
- Crie uma constante para representar a cor de fundo do sprite do jogador (cor número 6) e use essa constante na função **desenhaJogador**. Isso é necessário porque o desenho do jogador use a cor 0 (preto) para desenhar o contorno do sprite. Já o fundo é desenhado em vermelho mas não queremos desenhá-lo, queremos que ele seja considerado transparente, por isso precisamos fazer a alteração na chamada da função **spr** para considerar essa cor como cor de fundo.

Com isso, nosso calabouço vai ficar bem mais agradável (na medida do possível) e nosso herói ou heroína já estão prontos para serem animados!

