

ATIVIDADE

Aluna: Ana Paula Dourado

CONFIG.PY

```
""" Configurações e constantes do jogo """
```

```
LARGURA_JANELA = 960
```

```
ALTURA_JANELA = 540
```

```
QUADROS_POR_SEGUNDO = 60
```

```
COMPRIMENTO_NIVEL = 6000
```

ESTADO.PY

```
import pygame
```

```
from config import LARGURA_JANELA, ALTURA_JANELA, COMPRIMENTO_NIVEL
```

```
from placar import ler_tempos, salvar_tempo
```

```
""" Máquina de estados do jogo """
```

```
class EstadoJogo:
```

```
    def __init__(self, caminho_tempos: str):
```

```
        self.estado = "inicio"
```

```
        self.cronometro_inicio_ms: int | None = None
```

```
        self.cronometro_ativo = False
```

```
        self.tempo_decorrido_ms = 0
```

```
        self.tempo_final_ms: int | None = None
```

```
        self.nome_jogador = ""
```

```
        self.nome_salvo = False
```

```
        self.registros = ler_tempos(caminho_tempos)
```

```
        self.zona_final_x = COMPRIMENTO_NIVEL - 200
```

```
    def iniciar_jogo(self):
```

```
        self.estado = "jogando"
```

```
        self.cronometro_inicio_ms = pygame.time.get_ticks()
```

```
        self.cronometro_ativo = True
```

```
def finalizar_jogo(self):  
    self.estado = "final"  
    self.cronometro_ativo = False  
    self.tempo_final_ms = self.tempo_decorrido_ms
```

```
def reiniciar(self):  
    self.estado = "inicio"  
    self.cronometro_inicio_ms = None  
    self.cronometro_ativo = False  
    self.tempo_decorrido_ms = 0
```