

---

# **Vitollino Documentation**

*Release 0.1.0*

**Carlo Oliveira**

March 21, 2016



<b>1</b>	<b>Vitollino - Introdução</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Vitollino - Módulos</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Notas de Lançamento V. 0.1.0</b>	<b>7</b>
3.1	Milestone . . . . .	7
3.2	Aspectos do Lançamento . . . . .	7
3.3	Melhoramentos . . . . .	7
3.4	Consertos . . . . .	7
3.5	Questões e Problemas Conhecidos . . . . .	8
3.6	Lançamentos Anteriores e Posteriores . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Vitollino - Módulos Principais</b>	<b>9</b>
4.1	Vitollino - Classes básicas de Jogo e Interface Gráfica . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Indices and tables</b>	<b>11</b>
	<b>Python Module Index</b>	<b>13</b>



Contents:



---

**Vitollino - Introdução**

---



---

## Vitollino - Módulos

---

Vitollino é programado em [Brython](#)

Funcionalidades Documentadas:

- Modelo do Vitollino : Entidades Basicas *Vitollino - Módulos Principais*



---

## Notas de Lançamento V. 0.1.0

---

*Vitollino*

### 3.1 Milestone

Cambiteiro - Incorpora o novo descritor de jogos

### 3.2 Aspectos do Lançamento

#### 3.2.1 Destaques dos Aspectos

Descritor de roteiro do game orientado a objetos

#### 3.2.2 Aspecto #1

Terminadores e Produções são classes

### 3.3 Melhoramentos

Este descritor permite o uso de diversos cenários.

#### 3.3.1 Melhoramento #1

Cada cenário é um objeto com terminadores e produções independentes.

### 3.4 Consertos

Nenhum conserto notável.

## 3.5 Questões e Problemas Conhecidos

A funcionalidade ainda é muito simples, requer melhorias.

Uma nova versão deve suportar o monitoramento da atividade dos alunos.

## 3.6 Lançamentos Anteriores e Posteriores

Próximo Lançamento: A ser definido *Lançamento 0.2.0*

---

## Vitollino - Módulos Principais

---

### 4.1 Vitollino - Classes básicas de Jogo e Interface Gráfica

Configurador de conteúdo e API gráfica.

**class** vitollino.base.**GamePlay** (*level\_map='', level\_instruction='', level\_code=''*)  
Define a configuração de uma fase ou nível do jogo.

#### Parameters

- **level\_map** – Mapa textual que posiciona os artefatos
- **level\_instruction** – Documentação da tarefa da fase
- **level\_code** – Código exemplo da fase

**class** vitollino.base.**GenericGUI** (*game\_content=None, user\_interface=None*)  
Representa um game configurado pelo *game\_content* a ser renderizado no *user\_interface*.

#### Parameters

- **game\_content** – Uma instância de uma classe que herda de *Game\_Play*
- **user\_interface** – Uma instância de uma classe que herda de *Generic\_GUI*

#### See also:

Module `vitollino_base`

---

**Note:** Unidade de Modelo Cliente.

---



---

## Indices and tables

---

- `genindex`
- `modindex`
- `search`



**V**

vitollino.base (*Web*), 9



## G

GamePlay (class in vitollino.base), 9

GenericGUI (class in vitollino.base), 9

## V

vitollino.base (module), 9