






 Neste guião irás aprender a **criar e utilizar estruturas** em **QBasic64**.

 **Abre o QB64.**

 **Copia as seguintes linhas de código** para o teu **programa**:

```
1 Type player
2   nickname As String
3   hp As Integer
4 End Type
```

Neste código foi **criada** uma **estrutura** de nome **player** com as seguintes **variáveis** **constituintes**: **nickname** e **hp** (health points)


 **Acrescenta a seguinte linha:**

```
5 Dim jogador As player
```

Agora já **poderás utilizar** a tua **estrutura** através do **alias jogador**. Sabendo que podes **atribuir valor** às **variáveis** da **estrutura** através de:


**Alias.nome\_variável**

**Atribui um nickname** ao teu **jogador** e também **100** aos **HP**.

 **Imprime no ecrã a seguinte informação:**

**Player: Nickname**

**HP: 100**

 **Acrescenta a seguinte informação à estrutura:**


**Shield** - como **inteiro**

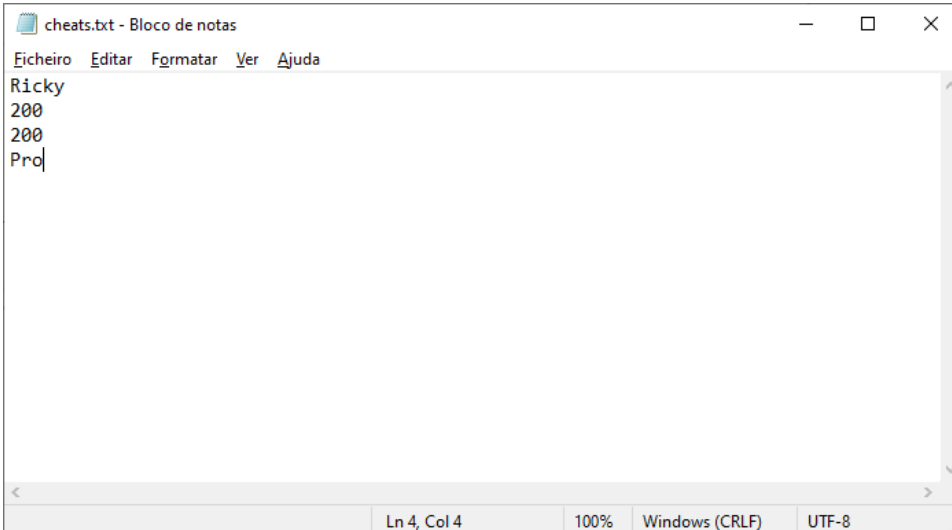
**Level** – como **texto**

 **Atribui, e faz imprimir, os seguintes valores a seguir ao nickname e HP:**

**Shield: 100**

**Level: Normal**

 **PRO:** Cria um **ficheiro de texto à mão** de nome **cheats.txt**. No seu **interior acrescenta a seguinte informação:**



```
File Edit Format View Help
Ricky
200
200
Proj
```



---

**QB64** **PRO:** Faz o teu **programa questionar** o **utilizador** se quer **utilizar cheats**. Caso responda **sim**, as **informações** serão **lidas** do **ficheiro** de **texto** e **mostradas** as **novas**, e **melhoradas**, **caraterísticas** do nosso **player**!

**QB64** **ES4** Guarda o teu **programa** como **estrutura1.bas**

**QB64** **ES4** Guarda de **novo** o **programa** como **estruturaarray.bas**

**QB64** **ES4** Neste programa deves **adaptar** o teu **código** para que seja **possível criar** um **array** de **players** com **3 posições**.

**QB64** **ES4** **Noob:** atribui, no **código**, a **cada** uma das **posições** do **array** **nickname**, **hp**, **shield** e **level** preenchendo as **3 posições do array**.

**QB64** **ES4** **PRO:** faz **ler** a **informação** a **partir** de um **ficheiro** de **texto**.

**QB64** **ES4** **Imprime** no **ecrã** toda a **informação** de **cada player**.

**QB64** **ES4** **Chama** o teu **professor** para **avaliar**.