

INSTRUÇÕES:


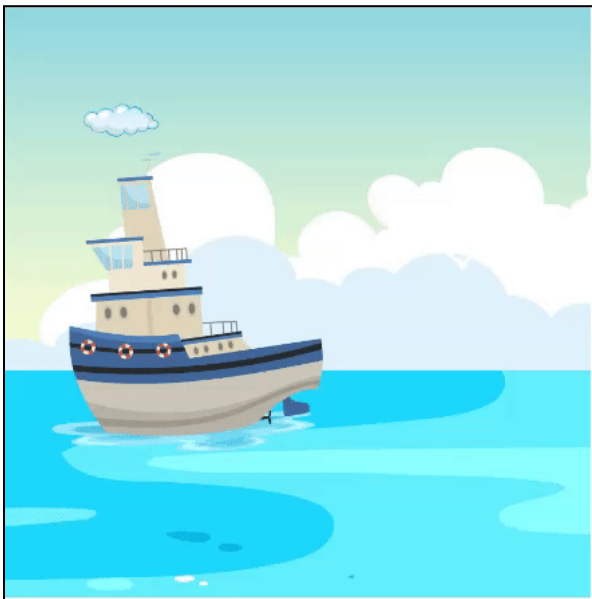
Objetivo do Projeto:

Na Aula 10, você aprendeu a adicionar animações/imagens ao jogo e dimensioná-las, e também aprendeu a criar um campo de rolagem infinita.

Neste projeto, você aplicará o que aprendeu na aula para criar um plano de fundo de um mar em movimento infinito com um navio. O navio terá animação de movimento para cima e para baixo.

História:

É tempo de férias; seu irmão mais novo quer fazer um cruzeiro. Devido à situação atual, os pais negaram qualquer saída. Ele está muito chateado e, para animá-lo, você decidiu usar suas habilidades de programação para criar um jogo de veleiro.


| Resultado do Modelo do Projeto | Resultado Esperado do Projeto |
|---|--|
|  |  |

***Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você use sua própria criatividade no projeto.**

Primeiros Passos:

1. Use o modelo no **GitHub**, baixando a partir deste [link](#).
2. **Descompacte** a pasta zip baixada.
3. Renomeie a pasta descompactada como **Projeto 10**.
4. **Importe** esta pasta no **VS Code**.
5. Comece a editar seu código no **sketch.js**.

Tarefas específicas para completar o projeto:

| Coisas a fazer | Blocos de código |
|---|--|
| <div>Passo 1</div>  <div>No sketch.js, dentro da função preload(), <u>descomente</u> a linha correta de código para adicionar animação ao navio para fazê-lo se mover</div> | <pre>function preload(){ //descomente o código para adicionar animação ao navio shipImg1 = loadAnimation("ship-1.png"); //shipImg1 = loadAnimation("ship-1.png"); //shipImg1 = loadAnimation("ship-1"); //shipImg1 = loadAnimation("ship-1.png", "ship-2.png", "ship-1.png", "ship-2.png"); //shipImg1 = loadAnimation("ship-1", "ship-2", "ship-1", "ship-2"); }</pre> |

Passo 2



No **sketch.js**, dentro da função **draw()**, descomente a linha correta de código para fazer o fundo de mar se repetir baseando-se em sua largura.

```
//descomente o código para redefinir o fundo  
if(sea.x < 0){  
  //sea.x = 0;  
  //sea.x = sea.width;  
  //sea.x = sea.width/8;  
  //sea.y = height;  
}
```

Passo 3



Certifique-se de que o projeto esteja funcionando antes de enviá-lo

*As imagens do projeto já foram adicionadas ao modelo do projeto para você.

Enviando o projeto:

1. Crie um novo repositório chamado “**Projeto C10**”.
2. Faça **upload** do seu projeto completo em sua conta **GitHub**.
3. Habilite as páginas **Github** para o repositório.
4. Copie e cole o link para as páginas do **GitHub** no **Painel do Aluno > Painel de Projetos** com o número da aula correto.

LEMBRE-SE... As pessoas aprendem lendo, observando e tentando novamente. Continue aprendendo!!!

Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

_____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____ xxx _____