

## INSTRUÇÕES:

---

### Objetivo do Projeto:

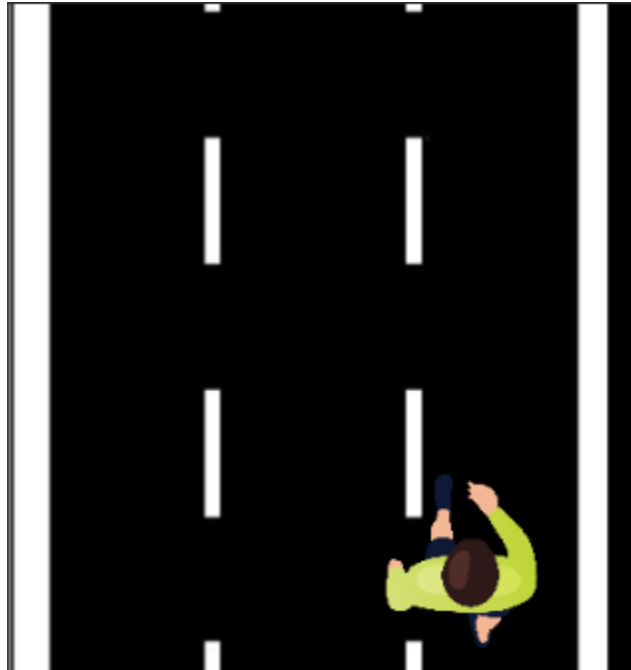
Na Aula 11, aprendemos como indentar códigos e usar o console para exibir a posição em tempo real de um objeto. Usando a propriedade `visible` (visível) do `ground` (chão), fizemos `ground invisible` (chão invisível).

Neste projeto, você deve criar um fundo que se move verticalmente e um sprite animado de menino. Crie dois limites invisíveis na esquerda e na direita; o menino deve colidir com os limites invisíveis da esquerda e da direita para que ele não saia da tela de exibição. Além disso, faça o menino se mover para a esquerda e para a direita usando um mouse.

### História:

Jaxon estava assistindo uma corrida em um canal de esportes da televisão; isso o inspirou a construir um Jogo de Corrida, mas ele pensou em começar apenas com o primeiro jogador e incluir mais jogadores depois. Ele chamou você para perguntar se você pode ajudá-lo com seu conhecimento de programação.

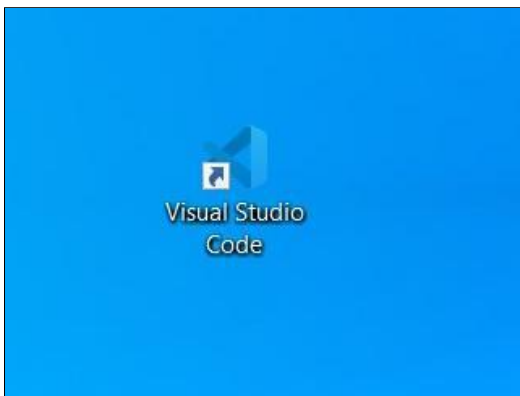
Você pode ajudar Jaxon a projetar o jogo? A seguir está o resultado disso em ação:



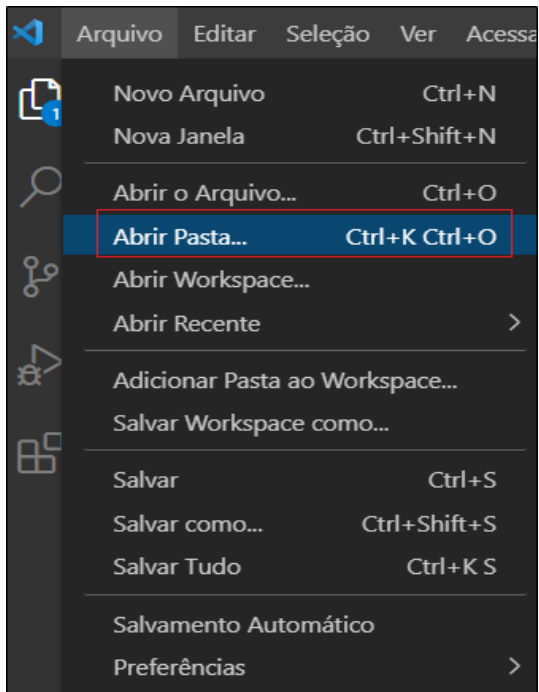
**\*Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você use sua própria criatividade no projeto.**

### Primeiros Passos:

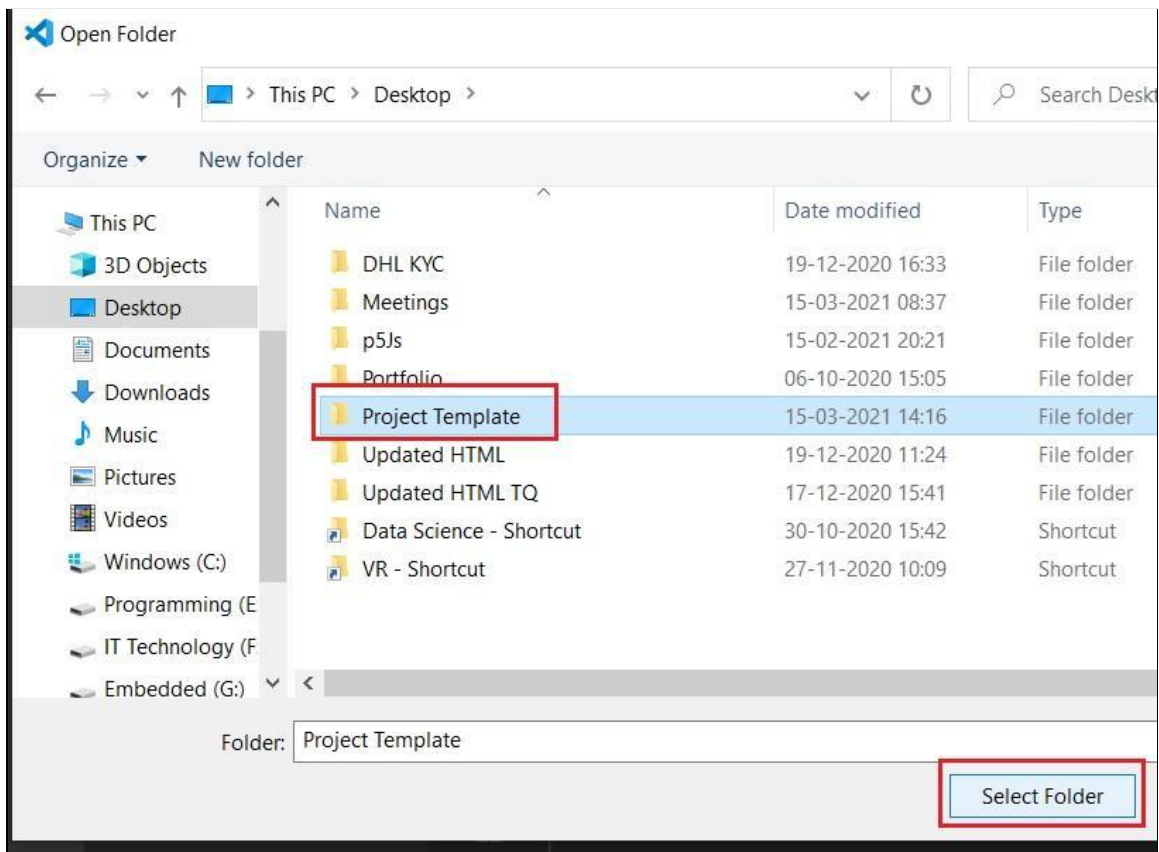
1. Clique no seguinte link: [Modelo do Projeto](#).
2. Faça o download da pasta compactada.
3. Descompacte a pasta e salve como **Projeto 11**.
4. Abra o editor VS code.



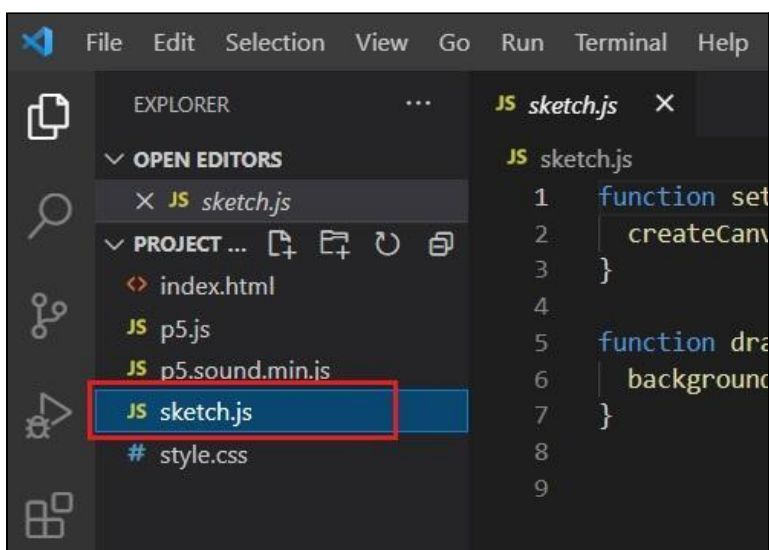
1. Clique em “Arquivo”.
2. Clique em “Abrir Pasta”.



5. Selecione sua pasta do Modelo do Projeto/Projeto11.




6. Comece a escrever o código no arquivo **sketch.js**.



7. Clique em “**Salvar**” no **menu Arquivo** para salvar seu projeto, ou **Command+s** no Mac e **CTRL+s** em sistemas **Windows**.

### Tarefas específicas para completar o projeto:

1. Crie um fundo de **rolagem infinita** de uma pista.
  - Carregue uma imagem da pista.
  - Crie um sprite para a pista e adicione uma imagem a ele.
  - Faça com que a pista seja um fundo que se move dando a ela uma velocity Y (velocidade Y).
  - Adicione uma condição if (se) para repetir o fundo com base na sua altura.
2. Crie o corredor.
  - Adicione uma animação de corrida para o menino.
  - Crie um sprite de menino e **defina uma animação de corrida** para ele.
3. Mova o menino para a esquerda e a direita e faça-o colidir com os **limites invisíveis** da esquerda e da direita.
  - Crie um sprite boundary (*limite*) à esquerda, usando como modelo o código de limite à direita. Defina sua propriedade visibility (*visibilidade*) como false (*falsa*).
  - Faça o menino se mover para a esquerda e para a direita com o mouse usando **mouseX** em **draw()** (**desenhar**).
  - Escreva o código para o menino colidir com os limites invisíveis da esquerda e da direita.
4. **Indente** seu código adequadamente.
5. Clique em  uma vez para verificar se está funcionando.

\*Consulte as imagens dadas acima para referência.

### Enviando o Projeto:

1. Clique em “**Salvar**” no **menu Arquivo** para salvar seu projeto, ou **Command+s** no Mac e **CTRL+s** em sistemas **Windows**.
2. Salve seu projeto e envie-o para o GitHub.
3. Copie o link do GitHub e envie-o para o Painel de Projetos do Aluno para o número correto da turma.

**Dicas para o projeto:**

1. Para mover a cena de fundo, use o seguinte código:

```
//Movendo o fundo  
path=createSprite (200, 200);  
path.addImage(pathImg);  
path.velocityY = 4;  
path.scale=1.2;
```

2. Condição para repetir o fundo com base em sua altura:

```
//Reiniciar o fundo  
if(path.y > 400 ){  
    path.y = height/2;  
}
```

3. Para alterar a movimentação do corredor, usando o eixo X do mouse e ainda colidir com os limites criados:

```
// Menino se movendo no eixo X com o mouse  
boy.x = World.mouseX;  
  
edges= createEdgeSprites();  
boy.collide(edges[3]);  
boy.collide(leftBoundary);  
boy.collide(rightBoundary);
```

PROFISSIONAL

VAMOS CORRER, JAXON



**\*SALVE** todas as alterações feitas no projeto e **ENVIE** o link compartilhável no painel Projetos do Painel do Aluno para o número correto da turma.

**LEMBRE-SE... Faça seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.**  
Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

\_\_\_\_\_ **xxx** \_\_\_\_\_ **xxx** \_\_\_\_\_ **xxx** \_\_\_\_\_ **xxx** \_\_\_\_\_ **xxx** \_\_\_\_\_