

PROJETO FINAL P5JS

1º SEMESTRE

Catarina Coelho, nº2017269

Débora Neiva, nº 2017283

3ºJ



Professor: André Rocha

EQUIPA NO GITHUB

pf-cci-catarina-coelho-e-debora-neiva

LINK DA INTERAÇÃO

<https://github.com/ESELX/pf-cci-catarina-coelho-e-debora-neiva>

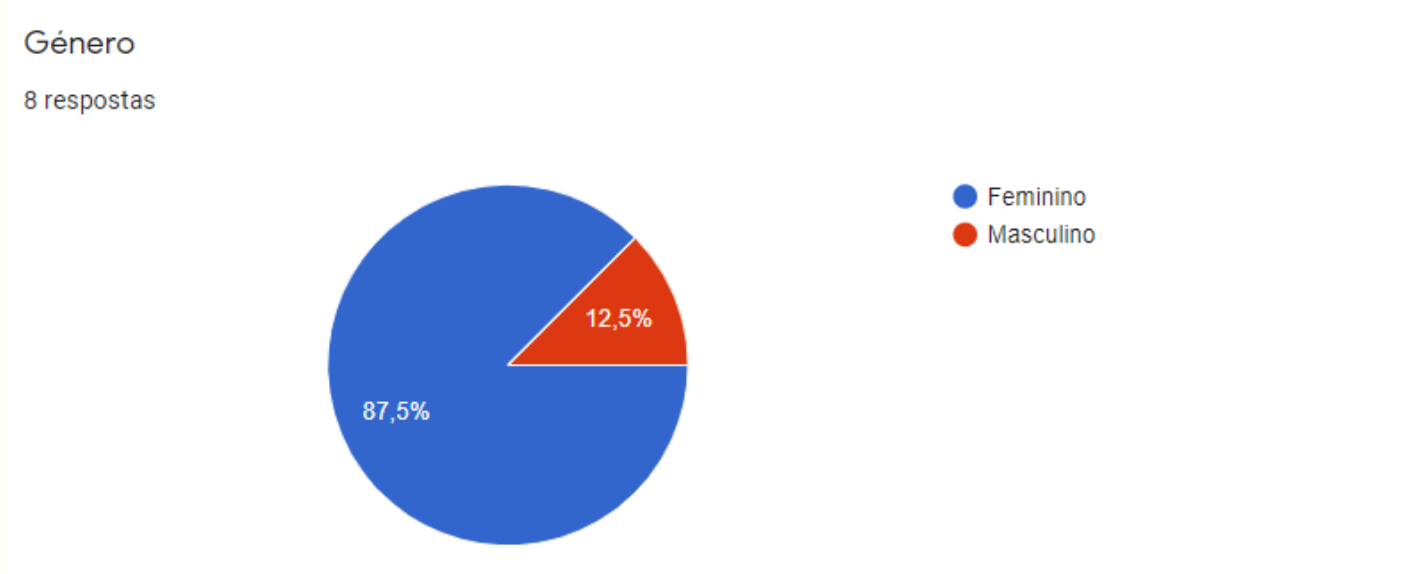
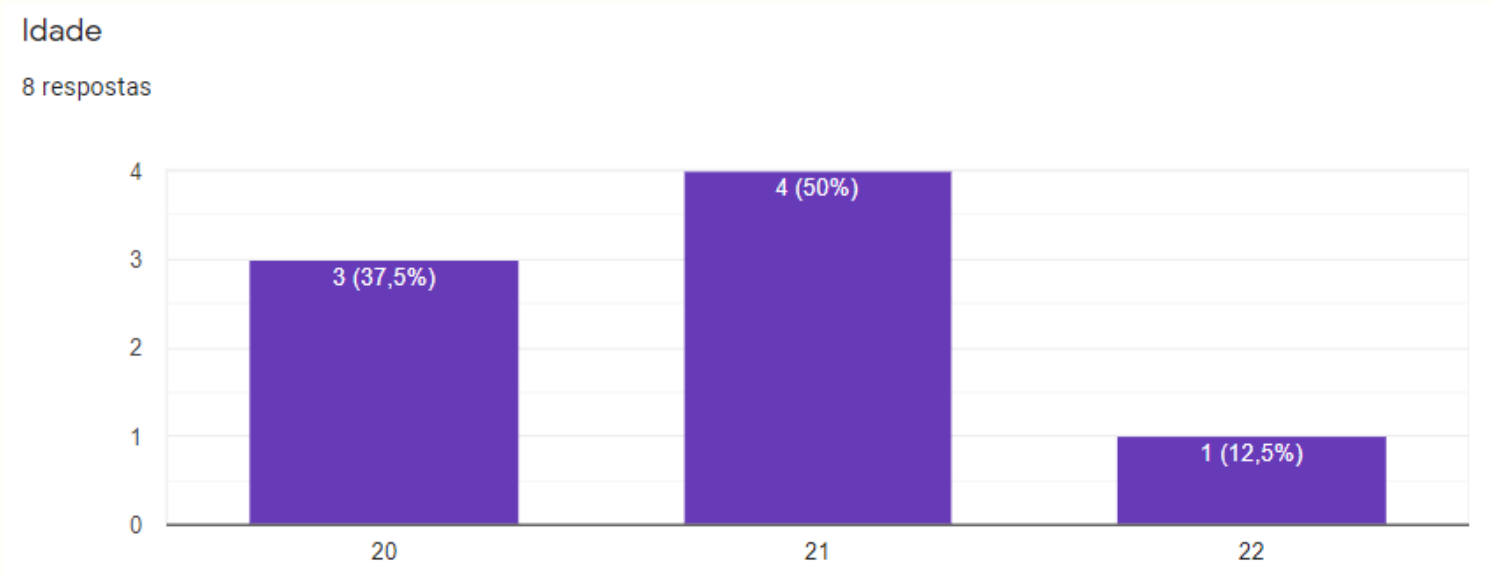
TEMA DO TRABALHO

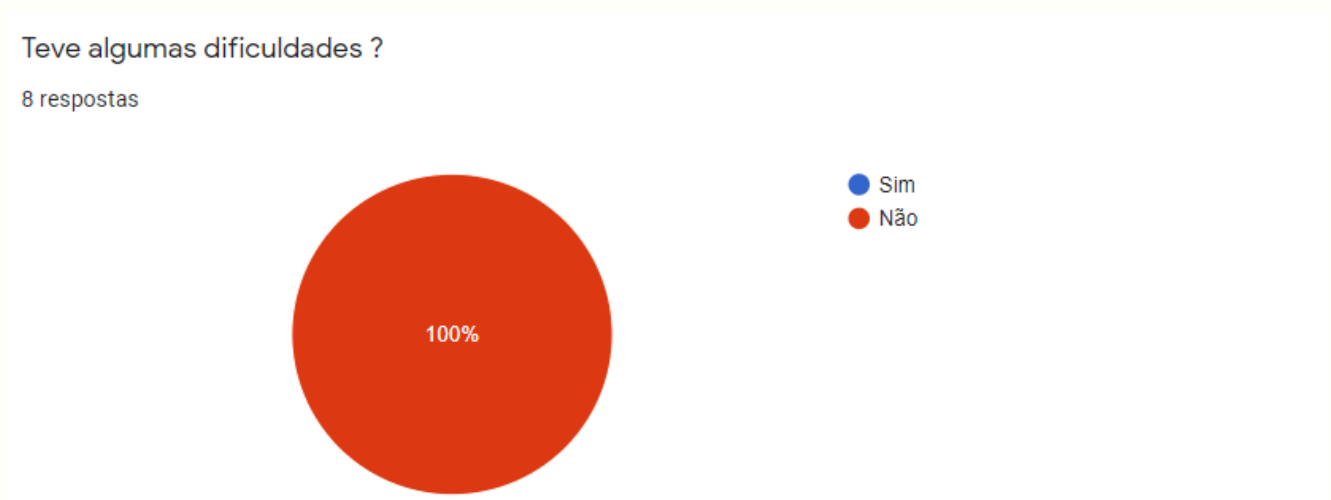
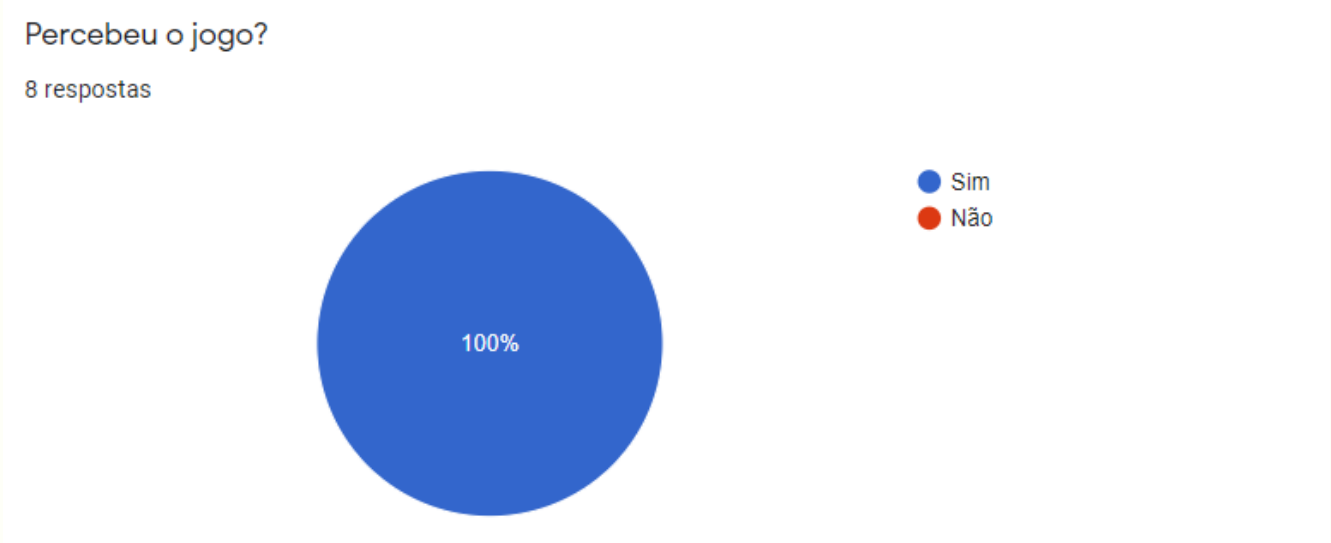
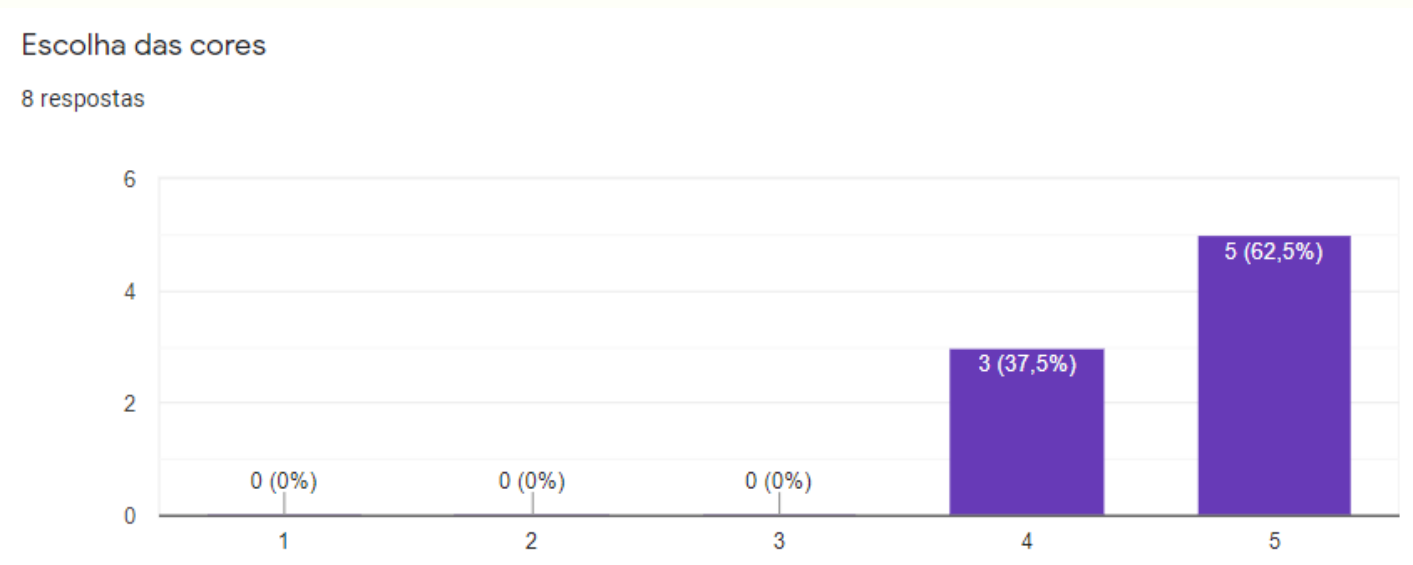
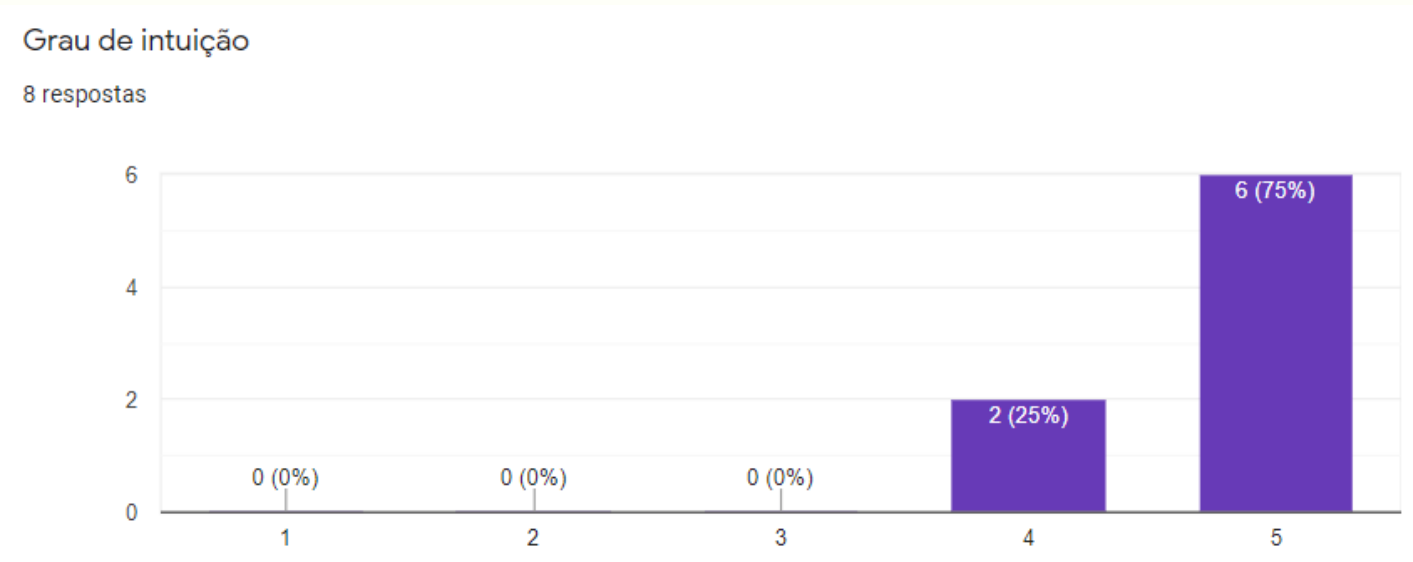
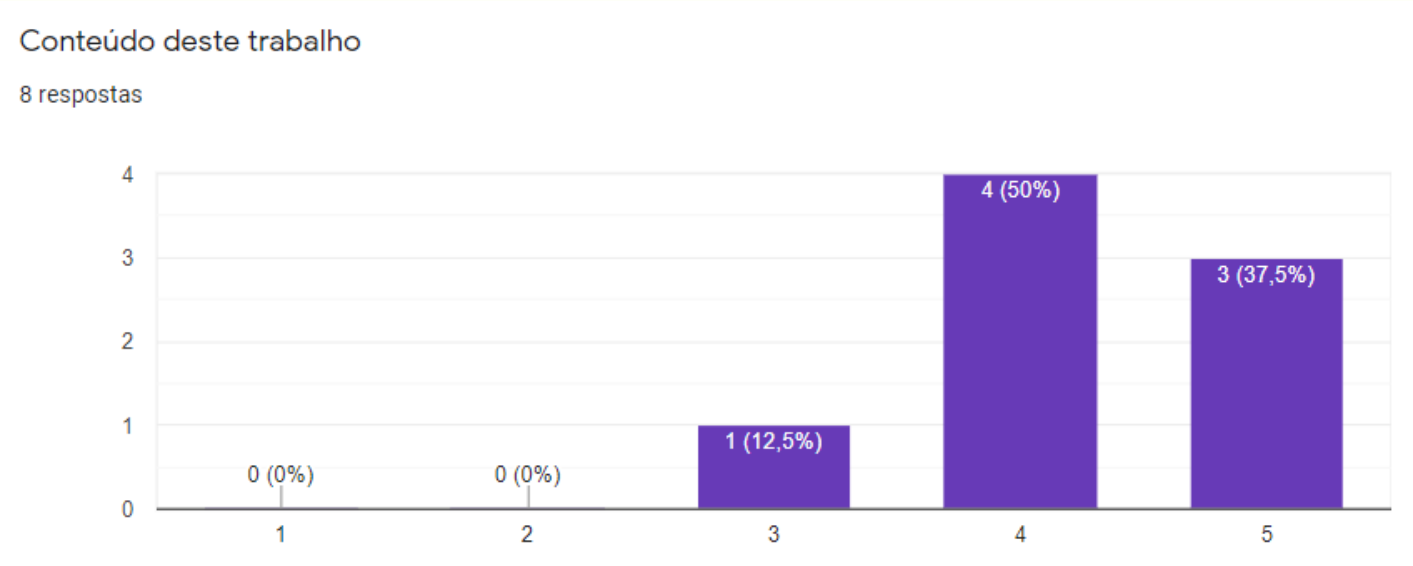
Ser aleatório; 30 segundos de matemática; Cara ou Coroa!

LINK DO FORMULÁRIO

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQ9KzBh6cZrXb93ri_V02A4jEHyp0AMLQaXiRntGlnkBgT2g/viewform?vc=0&c=0&w=1

RESPOSTAS DO FORMULÁRIO





RESPOSTAS DO FORMULÁRIO

O que achou o jogo?

8 respostas

- Bom para passar o tempo
- Interessante e apelativo
- Engraçado para o meu irmão
- Eu gostei
- Achei engraçado os desenhos
- Poderia ser de outra forma
- Está muito giro
- Engraçado

Sugestão de melhoria

8 respostas

- Um botão preto podia ser mais criativo
- Dinâmica
- Acho que está bom
- Acho que o amarelo é bom, poderiam tentar mudar o verde para ver como fica
- Nenhuma
- As moedas podiam rodar
- Nada
- Na minha opinião está tudo bem

REFERÊNCIAS

```
var heads;  
var coinColor = 40;
```

```
function setup(){
```

```
    // createCanvas(windowWidth,windowHeight);  
    createCanvas(windowWidth ,windowHeight);  
    noStroke();  
}
```

```
function draw() {  
    background(186, 239, 240);
```

```
if (heads == true) {
```

```
    //smiley 1
```

```
    fill(249, 238, 8)  
    circle(270,height/2,370)  
    fill(0)  
    circle(200,height/2-20,10)  
    circle(340,height/2-20,10)  
    arc(270, height/2+20, 190, 80, 0, radians(180), PIE);
```

```
    //smiley 2
```

```
    fill(249, 238, 8)  
    circle(1070,height/2,370)  
    fill(0)  
    circle(1000,height/2-20,10)  
    circle(1140,height/2-20,10)  
    arc(1070, height/2+20, 190, 80, 0, radians(180), PIE);
```

```

        textSize(30);

        fill(0);
        text('CARA!', width/2-50, height/2+120);
        coinColor = color(40);

    } else if (heads == false) {

        //crown1

        fill(154, 249, 8)
        circle(270,height/2,370)
        fill(0)
        triangle(160,height/2+40, 290, height/2+40, 146,
height/2-70);
        triangle(250,height/2+40, 380, height/2+40, 376,
height/2-70);
        triangle(200,height/2+40, 340, height/2+40, 260,
height/2-70);
        rect(160, height/2+50, 220, 18);
        circle(260,height/2-90,20)
        circle(376,height/2-90,20)
        circle(146,height/2-90,20)

        //crown2

        fill(154, 249, 8)
        circle(1070,height/2,370)
        fill(0)
        triangle(960,height/2+40, 1090, height/2+40, 946,
height/2-70);
        triangle(1180,height/2+40, 1040, height/2+40, 1180,
height/2-70);
        triangle(1000,height/2+40, 1130, height/2+40, 1060,
height/2-70);
        rect(960, height/2+50, 220, 18);
        circle(946,height/2-90,20)
        circle(1180,height/2-90,20)
        circle(1060,height/2-90,20)

```

```

        textSize(30);

fill(0);
text('COROA!', width/2-50, height/2+120);
    coinColor = color(40);
}

fill(coinColor);
ellipse(width / 2, height / 2, 180, 180);

textSize(60);

fill(0);
text('«FLIP A COIN»', width/12, height/7);
    textSize(20);
fill(0);
text(' Pressiona algures no ecrã para cara ou coroa!
(É um sorteio completamente aleatório) ',
width/10, height/6+10);
}

function mousePressed() {
coinFlip();
}

function coinFlip() {

var flip = random(100);
if (flip < 50) {
    heads = true;
} else {
    heads = false;
}

return coinFlip;
}

```

JOGO



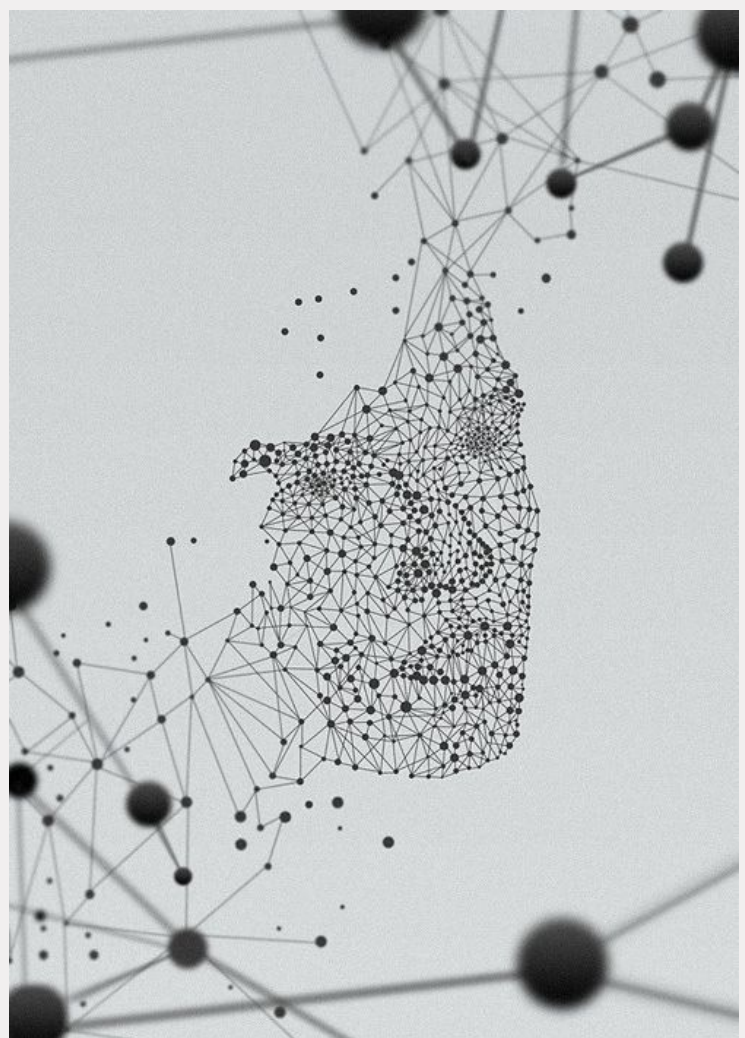
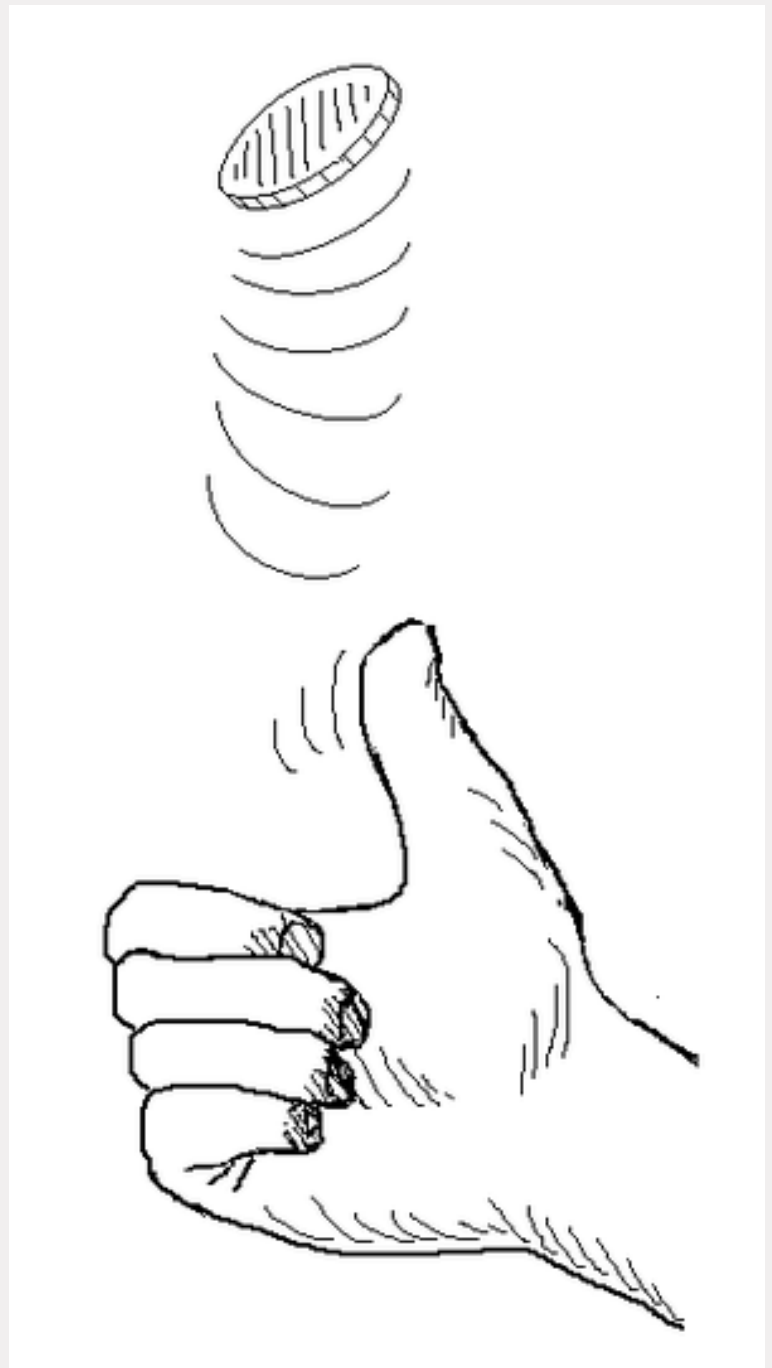
Como está escrito no jogo, é só pressionar no ecrã para calhar cara ou coroa, duas possibilidades. Irá ser um sorteio completamente aleatório, tendo a mesma hipótese de ocorrência.

REGRAS DO JOGO REAL

Cara ou Coroa é um jogo bastante simples. Consiste em se atirar uma moeda ao ar para então se verificar qual dos lados ficou voltado para cima depois da queda. É normalmente utilizado para escolha entre duas opções ou para definir uma disputa entre duas partes.

Se ao primeiro calhar uma das faces, ao outro, corresponderá a face contrária. A moeda é então lançada ao ar, de modo a que gire em torno de seu próprio eixo, sendo a queda amparada com as mãos.

Noutras situações, pode-se decidir esperar que a moeda caia no chão. Vence a parte que escolheu a face da moeda que ficou voltada para cima.



REFERÊNCIAS VISUAIS





Obrigada !

catarinasacoelho@gmail.com
deborafpneiva@gmail.com