//variaveis Bolinha

let xBolinha = 300

let yBolinha = 200

let diametro = 15

raio = diametro/2

//variaveis VelocidadeBolinha

let velocidadexBolinha = 6;

let velocidadeyBolinha = 6;

//variaveis minhaRaquete

let xRaquete = 10;

let yRaquete = 150;

let larguraRaquete = 10

let comprimentoRaquete = 90

//variaveis AdversarioRaquete

let xAdversarioRaquete= 580

let yAdversarioRaquete = 150

let colidiu = false;

//variaveis Placar

let meusPontos = 0;

let adversarioPontos = 0;

//variaveis Som

let trilha;

let ponto;

let raquetada;

function preload() {

trilha = loadSound("trilha.mp3");

ponto = loadSound("ponto.mp3");

raquetada = loadSound("raquetada.mp3");

}

function setup() {

createCanvas(600, 400);

trilha.loop();

}

function draw() {

background(0);

mostrarBolinha ();

velocidadeBolinha ();

batidaParede ();

desenharRaquete (xRaquete, yRaquete);

desenharRaquete (xAdversarioRaquete, yAdversarioRaquete);

verificaColisaoRaquete (xRaquete, yRaquete);

verificaColisaoRaquete (xAdversarioRaquete, yAdversarioRaquete);

moverMinhaRaquete ();

//moverAdversarioRaquete ();

marcarPontos ();

incluirPlacar ();

evitarBloqueio ();

doisJogadores ();

}

function mostrarBolinha(){

circle(xBolinha, yBolinha, diametro);

}

function velocidadeBolinha(){

xBolinha += velocidadexBolinha;

yBolinha += velocidadeyBolinha;

}

function batidaParede (){

if (xBolinha + raio > width || xBolinha - raio < 0){ velocidadexBolinha \*= -1}

if (yBolinha + raio > height || yBolinha - raio < 0){ velocidadeyBolinha \*= -1}

}

function desenharRaquete (x, y){

rect (x, y, larguraRaquete, comprimentoRaquete );

}

function verificaColisaoRaquete(x, y) {

colidiu = collideRectCircle( x , y,larguraRaquete, comprimentoRaquete, xBolinha, yBolinha, raio);

if (colidiu)

{velocidadexBolinha \*= -1;

raquetada.play()}

}

function moverMinhaRaquete (){

if (keyIsDown(UP\_ARROW)) {yRaquete -= 10}

if (keyIsDown(DOWN\_ARROW)) {yRaquete += 10}

}

function moverAdversarioRaquete (){

yAdversarioRaquete = yBolinha - comprimentoRaquete/1,5 -25

}

function marcarPontos (){

if (xBolinha + raio >= 600) { meusPontos += 1;

ponto.play()}

if (xBolinha - raio <= 0) {adversarioPontos += 1;

ponto.play()}

}

function incluirPlacar (){

textSize (16);

textAlign (CENTER);

fill (color(255, 140, 0));

rect (150, 10, 40, 20);

fill (255);

text (meusPontos, 170, 26);

fill(color(255, 140, 0));

rect (450, 10, 40, 20);

fill (255);

text (adversarioPontos, 470, 26);

}

function evitarBloqueio (){

if (xBolinha + raio > 599) { xBolinha = 592};

if (xBolinha - raio < 2) { xBolinha = 8};

}

function doisJogadores (){

if (keyIsDown(87)) {yAdversarioRaquete -= 10}

if (keyIsDown(83)) {yAdversarioRaquete += 10}

}