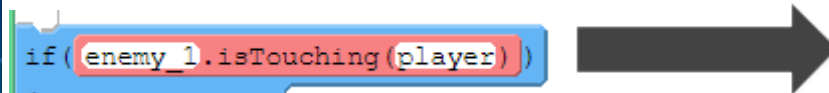
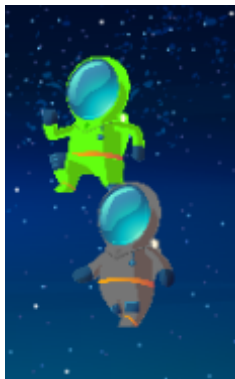


1. Quando o jogador ou inimigo toca nas bordas da tela do jogo, usamos este bloco - `sprite.bounceOff(target)` e mudamos `sprite` para o nome do sprite e `(target)` para edges.

2. Se o inimigo estiver tocando no jogador, usaremos este bloco -

`sprite.isTouching(target)` e mudaremos `sprite` para o nome do sprite do inimigo e `(target)` para o nome do sprite do jogador.

E vamos colocar este bloco `sprite.isTouching(target)` dentro da condicional if



E dentro do bloco da condição if onde o inimigo está tocando no jogador, vamos reduzir a variável de vidas para isso -

- Iremos obter este bloco `x = 0;` da seção **Variables**
- Substitua x por vidas como é o nome da variável `x = 0;` na seção **Variables**

- Usar bloco de subtração `0 - 0` da seção **Math**
- Como queremos subtrair 0,5 da variável **vidas**, precisamos especificar o nome da variável no lado esquerdo deste bloco de código e o valor que

queremos subtrair, no lado direito, assim -

`vidas = vidas - 0.5;`

3. **Exibir o texto 'Vidas' na tela do jogo:**

Bloco:

`text(str, x, y)`

Sintaxe:


`text(texto_a_ser_exibido_na_tela, x, y)`


O texto que queremos exibir na tela é **"Vidas"+vidas**

Aqui, **'vidas'** é uma variável que contém a pontuação do jogador..

Posição x.

Posição y.

Bloco de código para concatenar a string  com a variável.

 `text("Vidas = "+vidas, 10, 25);`

**Vidas = 10**

**Código completo:**

```
var plano_de_fundo = createSprite(200, 200);
plano_de_fundo.setAnimation(▼"plano_de_fundo");

var jogador = createSprite(200, 200);
jogador.setAnimation(▼"jogador");
jogador.scale = 0.13;

var inimigo_1 = createSprite(20, 20);
inimigo_1.setAnimation(▼"inimigo_1");
inimigo_1.scale = 0.13;
inimigo_1.velocityX = 1;
inimigo_1.velocityY = 2;

var inimigo_2 = createSprite(350, 20);
inimigo_2.setAnimation(▼"inimigo_2");
inimigo_2.scale = 0.13;
inimigo_2.velocityX = 3;
inimigo_2.velocityY = 4;

createEdgeSprites();
```

```
var vidas = 10;  
function draw() {  
  drawSprites();  
  if( keyDown(▼ "left") )  
  {  
    jogador.velocityX = -5;  
  }  
  if( keyDown(▼ "right") )  
  {  
    jogador.velocityX = 5;  
  }  
  if( keyDown(▼ "up") )  
  {  
    jogador.velocityY = -5;  
  }  
  if( keyDown(▼ "down") )  
  {  
    jogador.velocityY = 5;  
  }  
}
```

```
inimigo_1.bounceOff(edges);
```

```
inimigo_2.bounceOff(edges);
```

```
jogador.bounceOff(edges);
```

```
if (inimigo_1.isTouching(jogador))
```

```
{
```

```
  vidas = vidas - 0.5;
```

```
}
```

```
if (inimigo_2.isTouching(jogador))
```

```
{
```

```
  vidas = vidas - 0.5;
```

```
}
```

```
textSize(25);
```

```
fill(▼ "White");
```

```
text("Vidas = "+vidas, 10, 25);
```

```
if (vidas < 0)
```

```
{
```

```
  jogador.destroy();
```

```
  var plano_de_fundo_fim = createSprite(200, 200);
```

```
  plano_de_fundo_fim.setAnimation(▼ "fim_de_jogo");
```

```
}
```

```
}
```