

## INSTRUÇÕES:

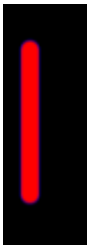
---

### Objetivo do Projeto:

Na aula 138, você iniciou o desenvolvimento do jogo IA Mario. E, nela, iniciamos o design da UI do jogo.

**IA PONG:** Este será um projeto modular de seis partes. Você deve desenvolver uma IA PONG a partir do jogo base PONG. Clique no link a seguir para jogar [PONG base](#). Podemos jogá-lo com o mouse.

No jogo **IA PONG** haverá duas raquetes.



Uma raquete será operada pelo computador, e a outra deve ser operada pelos movimentos do seu punho.

Para entender melhor, clique no link a seguir: [IA PONG](#).

**As instruções são apresentadas no website. Por favor, leia-as antes de jogar.**

### O objetivo do projeto será:

Você deve iniciar o design da UI do jogo, com a adição de:

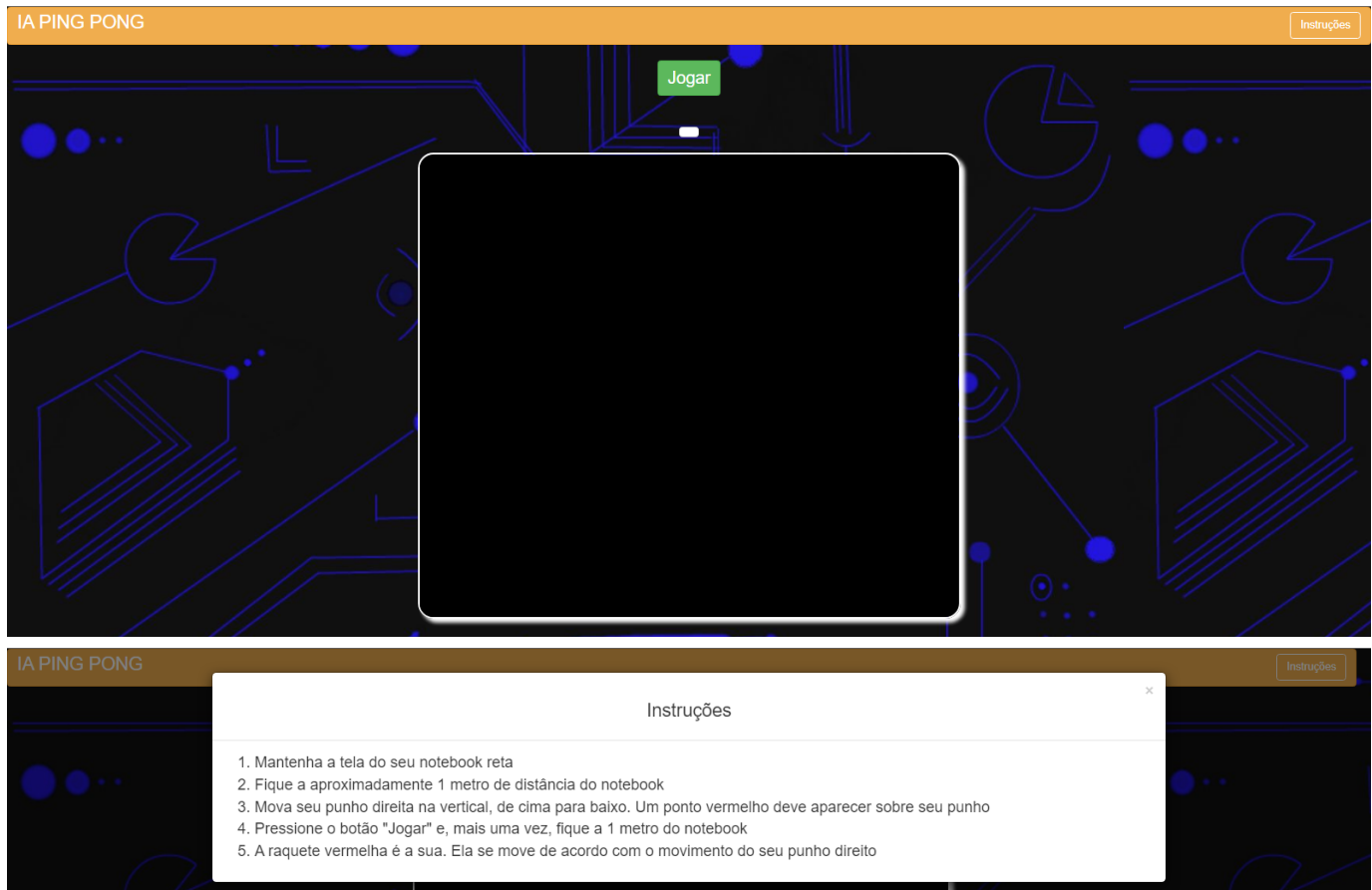
- Uma imagem de fundo para a página;
- Título para o jogo e um botão de instruções que abrirá um Bootstrap modal;
- Botão “Jogar”;
- Elemento HTML vazio para conter o status do jogo;
- Elemento HTML para conter o canvas p5.js.

### História:

GameWinner é uma companhia que desenvolve jogos incríveis. Eles desenvolveram um jogo PONG a muito tempo atrás, que foi muito popular. Agora, já que existem muitos jogos IA sendo desenvolvidos para o mercado, eles querem que seu jogo mais famoso seja apreciado por todos os amantes de jogos IA. Portanto, eles querem que alguém desenvolva uma IA

PONG, mas não do zero. Eles desejam que os controles sejam modificados para que a raquete seja controlada pelo movimento do punho. Primeiro, faça o design UI da aplicação web.

## IA PING PONG GAME:



**\*A imagem acima é para sua referência, esperamos que você explore sua criatividade e desenvolva uma bela aplicação web.**

## Primeiros Passos:

1. Faça o download da pasta Zip deste link: [Código Fonte](#). Ela possui o código fonte do jogo PONG padrão.
2. Descompacte a pasta **IA-PING-PONG.zip** para obter a pasta **IA-PING-PONG**.
3. Essa pasta possui:

- Um arquivo index.html;
  - Um arquivo style.css;
  - Um arquivo main.js;
  - Dois arquivos de áudio.
4. Você deve começar a escrever os códigos HTML e CSS nos arquivos index.html e style.css.

### Tarefas específicas para completar o projeto:

**Comece pelo design da página, em index.html, e estilize os elementos HTML, em style.css.**

Nessa página HTML, você deve:

1. Adicionar uma boa imagem de fundo. Você pode encontrar uma imagem no Google.
2. Adicione uma tag “center” para que todos os elementos que você adicionar à página fiquem alinhados ao centro. **Certifique-se de que todos os elementos mencionados abaixo estejam dentro da tag center.**
3. Adicione uma heading ao website, que deve conter:
  - O nome do website;
  - Uma tag button (botão) para as instruções sobre como jogar. Uma class Bootstrap modal para abrir um pop-up quando o botão for pressionado. Dê classes Bootstrap button para adicionar estilos a esse botão. O código para o Bootstrap modal será escrito no próximo projeto;
  - Classes Bootstrap para estilizar a heading em index.html e style.css.
4. Adicione um botão “Jogar” que, ao ser pressionado, chama a função startGame(). Esta será definida no próximo projeto. Dê classes Bootstrap button para adicionar estilos a esse botão. Além disso, forneça estilos adicionais em style.css.
5. Adicione um elemento HTML vazio (por exemplo, qualquer tag heading) para conter o status do jogo. Além disso, dê uma id a esse elemento. A id será utilizada para em JS para atualizar o elemento. Dê classes Bootstrap button a esse elemento. Além disso, forneça estilos adicionais em style.css.
6. Adicione uma tag div vazia para conter o canvas. Além disso, dê uma id a essa tag, pois a utilizaremos para posicionar o canvas.

### Enviando o Projeto:

1. Faça o upload de todos os arquivos da pasta **IA-PING-PONG**, no GitHub.
2. Você pode obter os passos para isso clicando neste [link](#).
3. Copie o link hospedado, após enviar todos os arquivos, e o envie no painel de projetos da plataforma do aluno.

**\*NÃO TENHA TENTE HOSPEDAR ESSES ARQUIVOS NO DRIVE TO WEB, POIS UTILIZAMOS ARQUIVOS DE IMAGEM E ÁUDIO NESTE PROJETO. O DRIVE TO WEB NÃO SUPORTA ESSES TIPOS DE ARQUIVOS\***

**Dicas:**

1. Quando o botão (que contém as instruções sobre como jogar) for pressionado, um Bootstrap modal deve ser aberto. Para isso, o botão deve conter os atributos:
  - data-toggle = "modal"
  - data-target="#myModal": data-target deve conter o mesmo nome de id da div que possui o modal. E, essa div, será criada no próximo projeto.

**LEMBRE-SE... Faça o seu melhor, isso é mais importante do que estar correto.**

Depois de enviar seu projeto, sua professora vai enviar comentários sobre seu trabalho.

xxx

xxx

xxx

xxx

xxx