



Projeto CANVAS

Seguindo o exemplo de construção de um Jogo usando Canvas, feito em sala, incremente o exemplo dando a ele as seguintes funcionalidades:

- Decida o objetivo do Jogo (O Herói deve matar o monstro ou deve fugir dele);
- Definir a pontuação do jogo, como se ganha e como se perde;
- Crie uma área na tela do canvas para mostrar a pontuação atual do usuário na tela;
- Dê algum tipo de inteligência para o monstro (correr atrás do herói ou fugir dele);
- Programe a movimentação do Herói baseado nas setinhas do teclado (Proibido a entrega com o controle através de botões);
- Opcional JQuery ou JavaScript;
- Se possível, use objetos para representar o Monstro(s) e o Herói, assim como outros possíveis elementos do jogo.

Você pode mudar o cenário e as personagens desde que as funcionalidades acima sejam seguidas.

Projeto a ser desenvolvido **em duplas**.

Data de Entrega: 26/09

Entrevistas: