

Explicação do Jogo Mario Jump - HTML, CSS e JavaScript

1. index.html (estrutura)

<!DOCTYPE html> - Inicia o documento HTML5

<html lang="pt-br"> - Define idioma como português

<head> - Cabeçalho invisível com configurações

<meta charset="UTF-8"> - Permite acentos e caracteres especiais

<meta name="viewport"...> - Adapta para celular

<link rel="stylesheet"...> - Conecta CSS

<link rel="icon"...> - Ícone na aba

<title>Mario Jump</title> - Título da aba

<body> - Corpo visível

<div class="game-board"> - Área do jogo

 - Imagens do jogo

<script src="script.js"> - Código JavaScript

</body></html> - Fecha documento

2. style.css (visual)

* { margin: 0; padding: 0; } - Remove espaços padrão

.game-board - Área do jogo com céu e chão

.pipe - Cano animado vindo da direita

.mario - Personagem fixado no chão

.clouds - Nuvens em movimento

.jump - Classe usada no pulo

@keyframes jump - Animação do pulo (sobe e desce)

@keyframes pipe-animation - Movimento do cano

@keyframes cloud-animation - Movimento das nuvens

Explicação do Jogo Mario Jump - HTML, CSS e JavaScript

3. script.js (funcionamento)

const mario = document.querySelector(...) - Pega o Mario

const pipe = ... - Pega o cano

jump() - Faz o Mario pular (adiciona classe)

setTimeout - Remove pulo após 0.5s

setInterval - Roda uma verificação a cada 10ms

pipe.offsetLeft - Posição horizontal do cano

getComputedStyle - Posição vertical do Mario

if colisão - Se cano e Mario se tocam, muda imagem

clearInterval - Para o jogo

document.addEventListener - Detecta tecla e chama pulo

4. Conceitos importantes

width - Largura

height - Altura

position - Forma de posicionar (absolute, relative...)

animation - Movimento automático com @keyframes

setInterval - Repetição a cada X milissegundos

querySelector - Pega elementos do HTML

classList.add/remove - Adiciona ou remove classes (ex: pulo)