

INSTRUÇÕES:

Objetivo do Projeto:

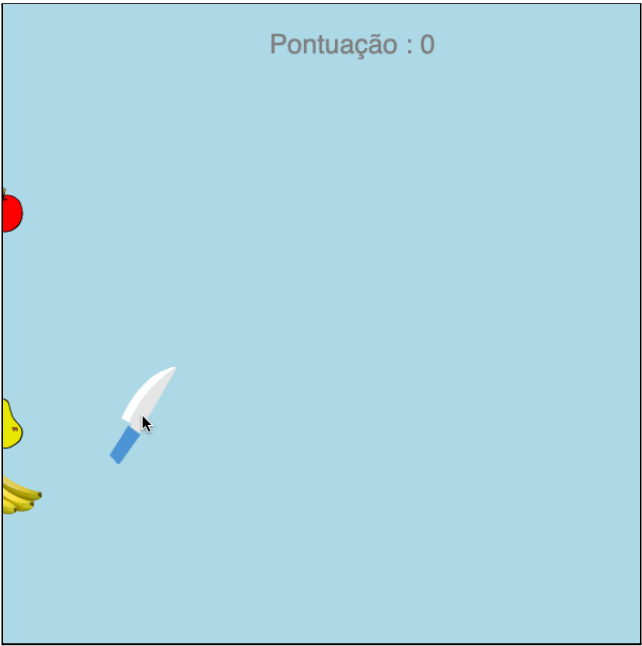
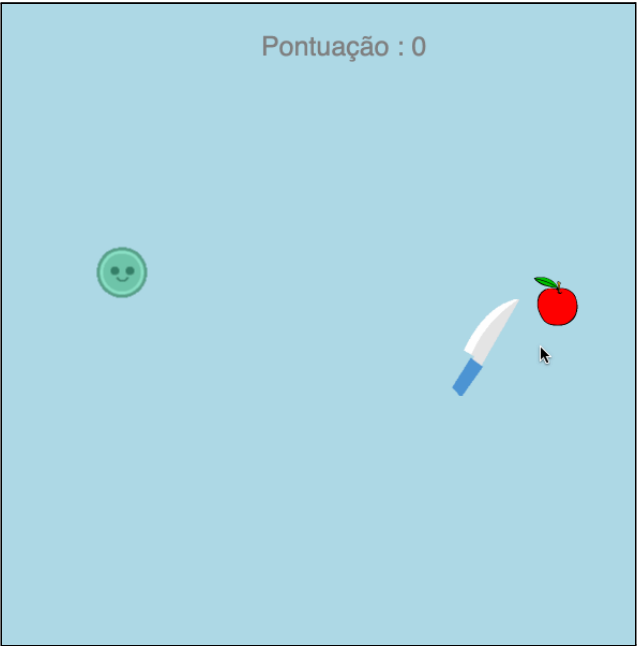
Na aula 16, você aprendeu como aumentar a velocidade do jogo ao aumentar a velocidade do solo e dos obstáculos após uma determinada pontuação. Você também aprendeu a adicionar som quando o T-rex salta e quando o T-rex morre.

Neste projeto, você deve aplicar o que aprendeu na aula para criar um jogo de Corte de Frutas, adicionando efeitos sonoros ao jogo para torná-lo mais interessante e aumentando a velocidade das frutas e dos monstros quando a pontuação atingir um determinado ponto.

História:

Joana está aprendendo novas habilidades culinárias todos os dias. Enquanto pesquisava na internet por mais formas de decorar e cortar frutas, ela se deparou com um jogo interessante de cortar frutas. Ela gostou muito desse jogo.

Ajude-a a criar esse jogo divertido de cortar frutas.

Resultado do Modelo do Projeto	Resultado Esperado do Projeto
	

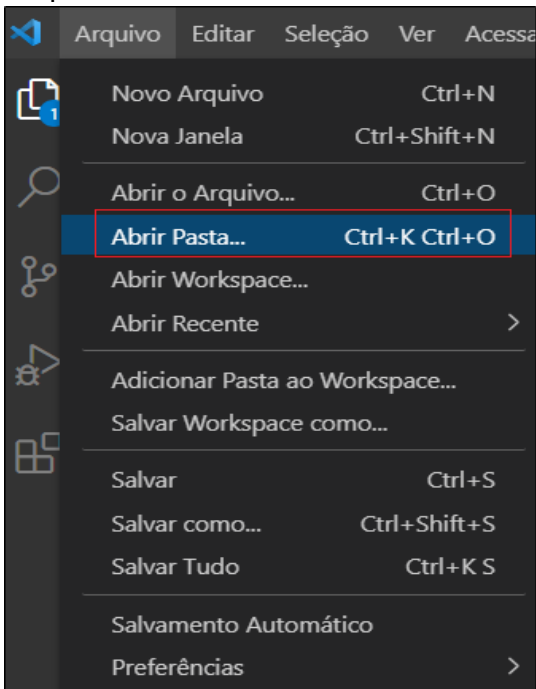
***Isso é apenas para sua referência. Esperamos que você use sua própria criatividade no projeto.**

Primeiros Passos:

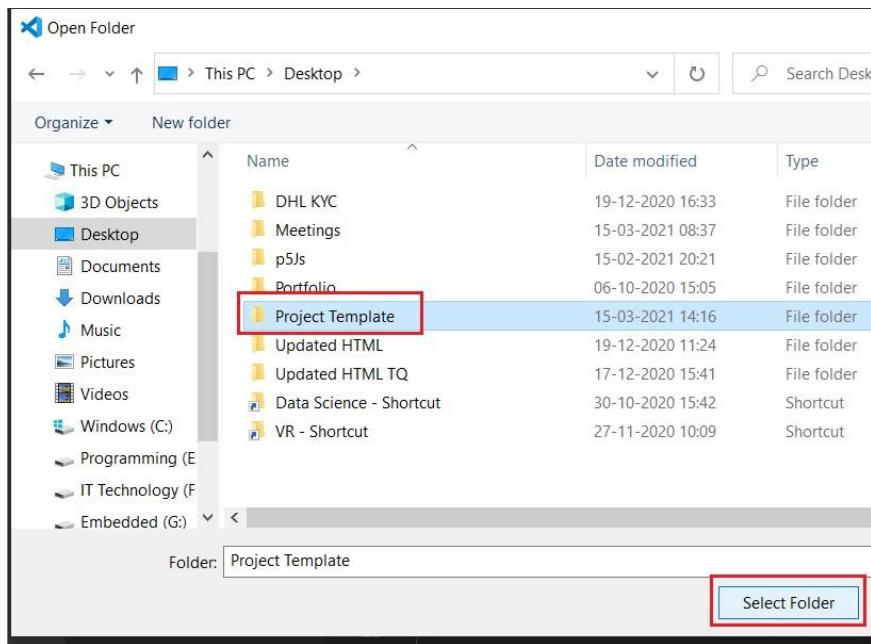
1. Clique no seguinte link: [Modelo de Projeto](#).
2. Faça o download da pasta compactada.
3. Descompacte a pasta e a salve como **Projeto 16**.
4. Abra o editor VS code.



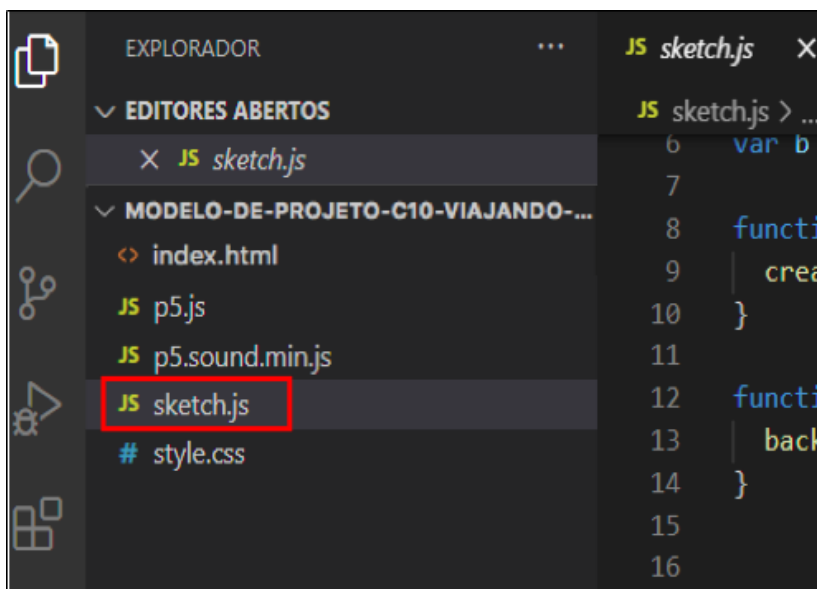
5. Clique em "Arquivo".
6. Clique em "Abrir Pasta..."



7. Selecione sua pasta de Modelo de Projeto/Projeto 16.





8. Comece a escrever o código no arquivo **sketch.js**.



9. Clique em “**Save**” no **menu Arquivo** para salvar seu projeto ou **Command + S** no Mac e **CTRL + S** nos sistemas Windows.

Tarefas específicas para completar o projeto:

Coisas Para Fazer	Blocos de Código
<p>Passo 1</p>  <p>Em sketch.js, descomente o bloco if correto para tocar knifeSwordshSound quando fruitGroup tocar o sprite de faca.</p>	<pre>// knifeSwooshSound.play(); // knifeSwooshSound.play; // knifeSwooshSound(); // knifeSwooshSoundplay();</pre>
<p>Passo 2</p>  <p>Em sketch.js, descomente o bloco de código correto para aumentar score (pontuação) em 2 toda vez que a faca tocar em fruitGroup.</p>	<pre>// score=score; // score=+2; // score=2; // score=score+2;</pre>

Passo 3

Em **sketch.js**, descomente o bloco de código correto para **aumentar** a velocidade de **Fruits** (frutas) toda vez que a pontuação chegar em **4**.

```
// fruit.velocityX= (7+(score/4));  
// fruit.velocityY= (7+(score));  
// fruit.velocity= (7+(score/4));  
// fruit.velocityX= (7);
```

Passo 4

Certifique-se de que seu projeto funciona antes de enviá-lo.

Enviando o Projeto:

1. Faça o **upload** do projeto completo na sua conta **GitHub**.
2. Habilite as páginas do **GitHub** para o repositório.
3. Copie e cole o link da página do **GitHub** no **Painel do Aluno > Painel Projetos** com o número correto da aula.

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

Depois de enviar seu projeto, sua professora enviará um feedback sobre seu trabalho.

————— xxx ————— xxx ————— xxx ————— xxx ————— xxx —————