Semana 3

Jogos classicos parte 1 - Iniciando no javascript com Pong

2. Iniciando no Javascript

Utilizaremos um serviço Web chamado [p5.js](http://editor.p5js.org/)

<https://p5js.org/>

*//variáveis da bolinha*

let xBolinha = 300;

let yBolinha = 200;

let diametro = 15;

let raio = diametro / 2 ;

*//velocidade da bolinha*

let velocidadeXBolinha = 6;

let velocidadeYBolinha = 6;

function setup() {

createCanvas(600, 400);

}

function draw() {

background(0);

mostraBolinha();

movimentaBolinha();

verificaColisaoBorda();

}

function mostraBolinha(){

circle(xBolinha, yBolinha, diametro);

}

function movimentaBolinha(){

xBolinha += velocidadeXBolinha;

yBolinha += velocidadeYBolinha;

}

function verificaColisaoBorda(){

if (xBolinha + raio> width ||

xBolinha - raio< 0){

velocidadeXBolinha \*= -1;

}

if (yBolinha + raio> height ||

yBolinha - raio < 0){

velocidadeYBolinha \*= -1;

}

}

Código para criar a bolinha no javascript

3. Criando minha raquete no jogo

Importor uma biblioteca no index.js

<body>

<script src="sketch.js"></script>

<script src="p5.collide2d.js"></script>

</body>

E no arquivo sketch.js foi criado o jogo:

*//variáveis da bolinha*

let xBolinha = 300;

let yBolinha = 200;

let diametro = 15;

let raio = diametro / 2 ;

*//velocidade da bolinha*

let velocidadeXBolinha = 6;

let velocidadeYBolinha = 6;

*//variáveis da raquete*

let xRaquete = 5;

let yRaquete = 150;

let raqueteComprimento = 10;

let raqueteAltura = 90;

function setup() {

createCanvas(600, 400);

}

function draw() {

background(0);

mostraBolinha();

movimentaBolinha();

verificaColisaoBorda();

mostraRaquete();

movimentaMinhaRaquete();

verificaColisaoRaquete();

}

function mostraBolinha(){

circle(xBolinha, yBolinha, diametro);

}

function movimentaBolinha(){

xBolinha += velocidadeXBolinha;

yBolinha += velocidadeYBolinha;

}

function verificaColisaoBorda(){

if (xBolinha + raio> width ||

xBolinha - raio< 0){

velocidadeXBolinha \*= -1;

}

if (yBolinha + raio> height ||

yBolinha - raio < 0){

velocidadeYBolinha \*= -1;

}

}

function mostraRaquete(){

rect(xRaquete, yRaquete, raqueteComprimento,

raqueteAltura);

}

function movimentaMinhaRaquete(){

if (keyIsDown(UP\_ARROW)){

yRaquete -= 10;

}

if (keyIsDown(DOWN\_ARROW)){

yRaquete += 10;

}

}

function verificaColisaoRaquete(){

if (xBolinha - raio < xRaquete + raqueteComprimento &&

yBolinha - raio < yRaquete + raqueteAltura &&

yBolinha + raio > yRaquete){

velocidadeXBolinha \*= -1;

}

}

04. Criando a raquete do oponente