Semana 3

Jogos clássicos parte 2: lações e listas com Javascript

1. Iniciando o projeto

let imagemDaEstrada;

let imagemDoAtor;

let imagemCarro;

*//carro*

let xCarro = 600;

*//ator*

let yAtor = 366;

function preload(){

imagemDaEstrada = loadImage("imagens/estrada.png");

imagemDoAtor = loadImage("imagens/ator-1.png");

imagemCarro = loadImage("imagens/carro-1.png");

}

function setup() {

createCanvas(500, 400);

}

function draw() {

background(imagemDaEstrada);

mostraAtor();

mostraCarro();

movimentaCarro();

movimentaAtor();

}

function mostraAtor(){

image(imagemDoAtor, 100, yAtor, 30, 30);

}

function mostraCarro(){

image(imagemCarro, xCarro, 40, 50, 40);

}

function movimentaCarro(){

xCarro -= 2;

}

function movimentaAtor(){

if (keyIsDown(UP\_ARROW)){

yAtor -= 3;

}

if (keyIsDown(DOWN\_ARROW)){

yAtor += 3;

}

}

1. Dividindo o código e carros para sempre