ALUNOS:  **ALEXIA MAXWELEN DE ARAUJO FERREIRA**

SUÉLLEN SUSAN BORGES DE MOURA

7°, 8°, 9° e 10° ETAPA DO JOGO

var yo, xo; //coordenadas do cacto 0

var y1, x1; //coordenadas do cacto 1

var y2, x2; //coordenadas do cacto 2

var parx, pary; // passarin

var tela=1

var naTela = true;

var x = 640, y = 480; // tela

var z = 580, j= 405; // coordenadas do balão

var a = 597, s = 405; //chão

var cont=0;

var colisao = false;

var raioB = 5; //balão

var raioC = 10; //cacto

var vidas = 3;

var pontos = 0;

function setup() {

createCanvas (x,y);

yo = 405;

xo = -10;

y1 = 405;

x1 = -250;

y2 = 405;

x2 = -800;

pary= y/1.5;

parx= -10

frameRate(38);

}

function keyPressed(){

if (keyCode===UP\_ARROW){

if(cont<3){

j-=100;

cont ++;

}

}

}

function draw() {

if(j>400){

cont = 0;

}

if(tela==1){

background (0, 200, 1000);

textSize(50);

text ("🎈", 100, 50);

textSize(50);

text ("🎈", 220, 150);

textSize(50);

text ("🎈", 300, 330);

textSize(50);

text ("🎈", 400, 50);

textSize(50);

text ("🎈", 500, 450);

textSize(50);

text ("🎈", 580, 350);

textSize(50);

text ("🎈", 20, 180);

textSize(50);

text ("🎈", 70, 460);

textSize(50);

text ("🎈", 530, 190);

textSize(70);

fill (0);

text("BALLOON",x/6.9,y/2);

textSize(70);

fill (0);

text("JUMP",x/1.8,y/1.65);

textSize(25);

fill (0);

text("PRESSIONE ENTER PARA JOGAR",x/5,y/1.3);

if(keyIsDown(ENTER)){

tela=2;

}

text("OU ⬆️ PARA INSTRUÇÕES",x/3.9,y/1.22);

if(keyIsDown(UP\_ARROW)){

tela=3;

}

}

if (tela==3) {

background (0, 200, 1000);

textSize (20);

text ("Use a seta ⬆️ para pular e as setas", x/4.2, y/6);

text ("⬅️➡️ para se movimentar.", x/3.3, y/4.6);

text ("São permitidos apenas 3 pulos por vez.", x/4.8, y/3.8);

text ("Quando detectada a colisão", x/3.3, y/3.2);

text ("uma vida será retirada.", x/3, y/2.8);

textSize (23);

text ("PRECIONE ⬇️ PARA RETORNAR", x/5, y/1.2);

textSize (40);

text ("BOA SORTE!", x/3.4, y/1.01);

if (keyIsDown (DOWN\_ARROW)) {

tela = 1;

}

}

if(tela==2){

if(vidas>0){

background (0, 200, 1000);

if(j<405){

j+=3;

}

if(naTela){

xo += 5;

x1 += 5;

x2 += 5;

parx +=10

}

else {

xo = -10;

x1 = -250;

x2 = -800;

parx= -10;

naTela = true;

}

if(xo > width && x1 > width && x2 > width && parx > width) {

naTela = false;

}

textSize(25);

fill(0);

text("Vidas: "+vidas, 500, 4, 100, 100);

text("Pontos: "+pontos, 5, 4, 200, 200);

text ("❤️", 595, 27);

// Cacto que se mexe

textSize(55);

text("🌵",xo,yo, 405, 405);

stroke (0, 200, 1000);

fill (0, 200, 1000);

ellipse (z, j, 3, 3);

textSize(55);

text("🌵",x1,y1, 405, 405);

stroke (0, 200, 1000);

fill (0, 200, 1000);

text("🌵",x2,y2, 405, 405);

stroke (0, 200, 1000);

fill (0, 200, 1000);

// Chão

fill (0, 200, 0);

stroke (0, 200, 0);

rect (0, 450, 640, 480);

// Nuvens

textSize(80);

text ("🌤️",40, 50, 1000, 1000);

// Nuvens

textSize(80);

text ("☁️",170, 30, 1000, 1000);

// Nuvens

textSize(70);

text ("☁️",210, 40, 1000, 1000);

// Nuvens

textSize(70);

text ("☁️",330, 50, 1000, 1000);

// Nuvens

textSize(80);

text ("☁️",460, 40, 1000, 1000);

// Nuvens

textSize(70);

text ("☁️",500, 50, 1000, 1000);

if (keyIsDown(LEFT\_ARROW)) {

if(z > 0){

z -= 15;

}

}

if (keyIsDown(RIGHT\_ARROW)) {

if(z < 580){

z += 15;

}

if(j > 405){

j =405;

}

}

//Balão

textSize(50);

text ("🎈",z, j, 1000, 1000);

stroke (0, 200, 1000);

fill (0, 200, 1000);

ellipse (z, j, 3, 3);

if ( dist(z, j, xo, yo) < (raioB + raioC) || dist(z, j, x1, y1) < (raioB + raioC) ||dist(z, j, x2, y2) < (raioB + raioC) || dist(z, j, parx, pary) < (raioB + raioC)) {

if (colisao == false) {

colisao = true;

vidas = vidas-1;

}

}

else if ( vidas == 0 ) {

fill (0, 200, 0);

textSize(70);

text ("GAME OVER",x/5, y/2);

}

else {

colisao = false;

}

if(frameCount%10==0 && vidas>0) pontos++;

if(pontos==50){

fill (0, 0, 0);

textSize(70);

text ("Nivel 2",x/3, y/2);

frameRate (44);

}

if(pontos>=200 && pontos<=400){

textSize(30);

text ("🕊️",parx, pary, 1000, 1000);

}

if(pontos==100){

fill (0, 0, 0);

textSize(70)

text ("Nivel 3",x/3, y/2);

frameRate (48);

}

if(pontos==200){

fill (0, 0, 0);

textSize(70)

text ("Nivel 4",x/3, y/2);

frameRate (52);

}

if(pontos==300){

fill (0, 0, 0);

textSize(70)

text ("Nivel 5",x/3, y/2);

frameRate (56);

}

if (pontos==400) {

tela = 4;

}

if (tela==4) {

pontos = 0;

background (0, 200, 1000);

fill (0, 0, 0);

textSize(70);

text("PARABÉNS!",x/5.2,y/2);

textSize(40);

text("VOCÊ CUMPRIU O DESAFIO", x/12.2, y/1.6);

textSize(50);

text ("✨", 100, 50);

textSize(50);

text ("✨", 250, 150);

textSize(50);

text ("✨", 196, 370);

textSize(50);

text ("✨", 400, 50);

textSize(50);

text ("✨", 540, 450);

textSize(50);

text ("✨", 570, 350);

textSize(50);

text ("✨", 20, 180);

textSize(50);

text ("✨", 30, 460);

textSize(50);

text ("✨", 530, 190);

textSize(50);

text ("✨", 290, 460);

if(keyIsDown(ENTER)){

tela=1;

}

}

}

else if(colisao == true){

background (0, 200, 1000);

textSize(65);

text("☠️", x/2.2,y/1.53);

fill (0, 0, 0);

textSize(70);

text("GAME OVER",x/5.8,y/2);

fill (0, 0, 0);

textSize(25);

text("PRECIONE ENTER PARA JOGAR NOVAMENTE",x/12,y/1.3);

text ("OU PRESSIONE ⬇️ PARA RETORNAR", x/6, y/1.2);

if(keyIsDown(ENTER)){

yo = 405;

xo = -10;

y1 = 405;

x1 = -250;

y2 = 405;

x2 = -800;

pary= y/1.5;

parx= -10

frameRate (38);

naTela = true;

x = 640, y = 480; // tela

z = 580, j= 405; // coordenadas do balão

a = 597, s = 405; //chão

cont=0;

colisao = false;

raioB = 5; //cacto

raioC = 10; //balão

vidas = 3;

pontos = 0;

}

if (keyIsDown (DOWN\_ARROW)) {

tela = 1;

}

}

}

}