

Olá, Soufs, segue um passo a passo para te ajudar a resolver seus projetos

Os projetos agora são apenas para descomentar os blocos de código correto para que o jogo funcione, nos projetos “FAÇA SEU PRÓPRIO JOGO” você é livre para usar sua imaginação.

Caso você queira fazer todos os projetos como está no seu painel, fique a vontade, mas seguindo esse documento também irá funcionar, pois alguns estão diferentes.

Bom trabalho! Qualquer coisa estou disponível para te auxiliar ;)

## **PROJETO 14: COLETANDO TESOUROS**

- **PASSO 1:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto abaixo do bloco if-else para aumentar treasureCollection em 150, quando jewelryG tocar no sprite do menino
- **PASSO 2:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto para mudar a animação do sprite do menino para endImg, quando swordGroup tocar no menino
- **PASSO 3:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto para destruir todos os grupos quando swordGroup tocar no sprite do menino

## **PROJETO 15: NINJA DA FRUTA**

- **PASSO 1:** Em SKETCH.JS descomente o bloco if correto para tocar knifeSwordshSound quando fruitGroup tocar no sprite de faca
- **PASSO 2:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto para aumentar o score em 2 toda vez que a faca tocar em fruitGroup
- **PASSO 3:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto para aumentar a velocidade e Fruits toda vez que a pontuação chegar em 4

## **PROJETO 16: CORRIDA DE BICICLETA**

- **PASSO 1:** Em SKETCH.JS descomente o bloco if correto para definir o raio de colisão do ciclista principal
- **PASSO 2:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto para criar uma função reset(), isso vai mudar o gameState para PLAY, destruir os grupos e mudar a animação de mainCyclist
- **PASSO 3:** Em SKETCH.JS descomente o bloco if correto abaixo de gameState END para chamar a função reset() quando a tecla de seta para cima for pressionada

## **PROJETO 17: HOSPEDE O JOGO ONLINE**

- Escolha um dos jogos, suba no github e depois gere um pages (envie o link do pages no projeto) -  
PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 18: JOGO COMPATÍVEL COM DISPOSITIVOS MÓVEIS**

- Adapte o jogo do projeto 16 para funcionar em um dispositivo móvel (smartphone ou tablet), suba no github e depois gere um pages (envie o link do pages no projeto) - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 19: SEU PRÓPRIO JOGO DE CORRIDA INFINITA**

- Faça seu próprio de corrida - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 26: JUNIOR MASTERCHEF**

- Nesse projeto você deve escrever uma receita - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO para criar os arquivos

## **PROJETO 33: SEU PRÓPRIO JOGO DE MOTOR DE FÍSICA**

- Faça seu próprio utilizando a classe Matter.js, criando os corpos, mundos e mecanismos - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 35: PASSEIO DE BALÃO DE AR**

- **PASSO 1:** Em SKETCH.JS descomente o bloco de código correto a função readHeight(), que vai ler os dados do banco de dados e dar a posição x e y do balão

## **PROJETO 37: MEU QUESTIONÁRIO**

- **PASSO 1:** Em QUESTION.JS descomente o bloco de código correto para fornecer HTML à questão que é criada no constructor

- **PASSO 2:** Em QUIS.JS descomente o bloco de código correto de if-else dentro do loop for na função play() para exibir a resposta correta em verde e a outra em vermelho

## **PROJETO 38:**

- Faça seu próprio DO CORREDOR INFINITO (parte 1) - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 39:**

- Faça seu próprio DO CORREDOR INFINITO (parte 2) - PODE SEGUIR O PASSO A PASSO QUE ESTÁ NA PÁGINA DO PROJETO

## **PROJETO 43:**

- **PASSO 1:** Em SECURITY.JS que está na pasta JS, descomente o bloco de código correto em constructor para criar o terceiro botao chamado "Verificar"

- **PASSO 2:** Em SECURITY.JS que está na pasta JS, descomente o bloco de código correto da função mousePressed() de button3 para esconder os elementos button3 e access3

**PROJETO 44:**

- Faça seu próprio jogo (parte 1) - pode enviar o seu jogo "COBRINS"

**PROJETO 45:**

- Faça seu próprio jogo (parte 2) - pode enviar o seu jogo "COBRINS"

**PROJETO 46:**

- Faça seu próprio jogo (parte 3) - pode enviar o seu jogo "COBRINS"

**PROJETO 47:**

- Faça seu próprio jogo (parte 4) - pode enviar o seu jogo "COBRINS"

**PROJETO 48:**

- Faça seu próprio jogo (parte 5) - pode enviar o seu jogo "COBRINS"